



ОБОРОНЦІ Нетрів

Книжка правил

Нетрі охоплені війною

Протягом багатьох циклів столітніх сезонів у Спільнолісі утворювалися різноманітні альянси тварин. Місцеві суспільства дотримувалися двох головних принципів: 1) усе пов'язано; 2) ніщо не вічне. Однак коли вогняні читці Ордену передбачили довгу жорстоку зиму, яка настане всього лише через 25 років, дехто почав сумніватися в доцільності покладатися на ці давні принципи. Ширилися чутки, що кілька років тому таємна організація тварин почала планувати змову в прихованому підземному бункері. Ця організація намагалася знайти спосіб порушити циклічність сезонів. У своєму бункері вони працювали над поєднанням грізних технологій і нищівної магії для отримання нового джерела вічного тепла й енергії. Однак ця безглузда спроба обійти закони Нетрів закінчилася жахливим провалом.

Невдалий експеримент справді порушив циклічність сезонів, але іншим способом. Це втручання призвело до вторгнення смертоносних машин, пробуджених темною магією. У мирний квітучий осінній світ прийшла війна. Раніше тварини переживали хвороби, голод і міжусобиці, але вони ще ніколи не стикалися з таким ворогом. Коли ця жахлива механізована армія виповзла зі спаленого таємного бункера, їх зустріла гвардія Ради. Деякий час відважні гвардійці стримували просування машин, однак сили були нерівні.

Ніщо не могло вистояти проти вогняного шквалу машин. Перша серйозна битва швидко перетворилася на криваву бійню, наслідком якої стала незліченна кількість загиблих і поранених тварин. Тепер машини нищепорили по всьому Спільнолісу, висмоктуючи тепло цього світу й захоплюючи міста й села на своєму шляху.

І все ж таки надія ще не згасла. По болотах, степах, горах і лісах тварини почали збиратися в невеликі загони, щоб протистояти окупації машин. Вони завдавали болючих ударів загарбникам, застосовуючи партизанські тактики й проводячи підступні диверсії. Повстанці лікували поранених і виконували важку роботу з відродження і відбудови знищених війною територій. Називаючи себе Оборонцями нетрів, партизани походили з усіх чотирьох фракцій тварин, кожна з яких давала відсіч по-своєму: Орден застосовував мудрість полум'я, непохитна Рада постачала хліб своїм воїнам, Секта ошелешувала ворогів геніальними винаходами, а Ковен — чарами та хитрощами.

Чи зможуть оборонці об'єднатися, щоб очистити землю і зупинити вторгнення машин? Інакше Спільноліс буде приречений на нескінченну техногенну зиму. Усе залежить від вас і ваших друзів.



УСЕ
ПОВ'ЯЗАНО
НІЩО НЕ
ВІЧНЕ



Фракції тварин

СПІЛЬНОЇСУ



ОРДЕН

Стародавнє товариство науковців, охоронців вогню, картографів і бібліотекарів. Члени ордену дбають про мудрість Нетрів у своїх освітлених свічками монастирях і вишуканих академіях, розташованих у лісах. Як офіційні літописці тваринного світу (принаймні за їхніми словами), вони практикують мистецтво ворожіння на полум'ї, завдяки чому часто зазирають у минуле й іноді передбачають майбутнє. Згідно з традиціями, вони проводять ритуали, щоб підтримувати вогонь Нетрів і за потреби перетворювати його на смертоносну зброю.



Рідна місцевість ~ ліси



КОВЕН

Майстри пісень, чарів і хитрощів, Ковен — це вічно мінливий альянс відьом, травників, бардів і розбійників, які протягом багатьох поколінь практикують цілощу магію Нетрів. Вони проживають на вільних болотах, де процвітають шахрайство та бунтарство. Це неперевершені майстри засідок. Вони вміють перетворювати рослини на будь-що: від припарок до отрути, і завжди мають напоготові прокляття для дезорієнтації ворога та мелодію для підняття духу побратима.



Рідна місцевість ~ болота



РАДА

Рада — потужний союз службовців, гвардійців, фермерів і пекарів, які переконані, що лише об'єднавши зусилля, можна створити краще, стабільніше майбутнє. Вони заснували свої великі сільськогосподарські комуни в степах. Керуючись поняттями справедливості, солідарності та згуртованості (а також підживлюючись великою кількістю елю та хліба), вони стали одними з перших, хто зіткнувся з машинами. Тепер вони прагнуть захищати й годувати своїх побратимів, відновлюючи знищені війною території.



Рідна місцевість ~ степи



СЕКТА

Секта прагне експериментувати з новими технологіями й опанувати їх. Це тіньове братство механіків, шахтарів, математиків і гакерів, які працюють у віддалених лабораторіях глибоко в горах. Вони відомі своїми забобонними знаннями, заплутаними кристалічними копальнями та геніальними винаходами (не кажучи вже про потужні стимулятори та підземні нічні фестивалі). Зараз сектанти намагаються створити дивні конструктори та зброю, з якими вони зможуть продовжити боротьбу за виживання тварин.



Рідна місцевість ~ гори

Перебіг гри

У грі «Оборонці нетрів» ви станете лідерами різних фракцій тварин, які перебувають у гарячій фазі війни проти машин. Розпочато будівництво нової бази машин і розгалуженого комплексу заводів на території, де колись було велике село. Механічні конструктори будують стіни, щоб відгородити місцевість, тоді як бойові мехи охороняють нові заводи, які забруднюють навколишні землі.

Гравці повинні взаємодіяти одне з одним, незважаючи на давні розбіжності між фракціями. Вони мусять допомогти своїй мережі оборонців завдати вирішального удару в потрібний час у потрібному місці, щоб здобути перемогу над ворогом і завершити цю страшну війну. Очистьте забруднення, знищте мехів, проламайте стіни, збудуйте табори й зруйнують заводи до того, як машини завершать будівництво бази й захоплять цей регіон Спільнолісу.

Перемога в грі. «Оборонці нетрів» — це повністю кооперативна гра, тож усі гравці виграють або програють разом. Для перемоги гравцям потрібно спільно досягти двох цілей:

- усі збудовані машинами заводи повинні бути знищені.
- кожен гравець повинен збудувати всі свої табори.

Поразка в грі. Є три умови, за яких гравці програють у грі «Оборонці нетрів»:

- якщо 5 заводів вже збудовані, а машини отримують наказ збудувати ще один, усі гравці програють.
- якщо утворилося 6 отруєних ділянок, а машини отримують наказ утворити ще 1, усі гравці програють.
- якщо 2 оборонці з однієї місцевості загинули, усі гравці програють.

ТВОРЦІ

Автори гри: Генрі Оджубон та Т. Л. Саймонс

Ілюстрації: Мер Лем'є та Т. Л. Саймонс

Сюжет: Маргарет Кілджой, Патріція Нунан і Т. Л. Саймонс

Оформлення: Т. Л. Саймонс

Редагування книжки правил: Гершель Пекер

www.outlandishgames.com

Виготовлено з деревини, паперу та ДСП з використанням соєвих чорнил та лаків на водній основі, сертифікованих FSC. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

ВМІСТ ГРИ



ГРАВЦІВ
1-4



ВІК
14+



ТРИВАЛІСТЬ
1-2 години
30 хвилин на гравця

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладачка: Юлія Костенко

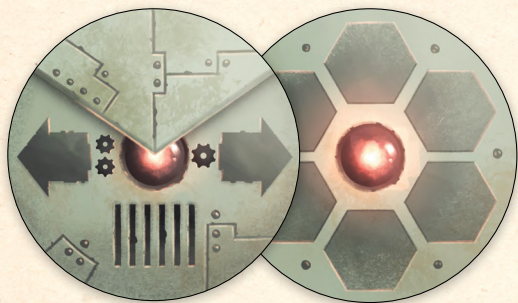
Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Українське видання Geekach LLC © 2025 Усі права застережено.
www.geekach.com.ua

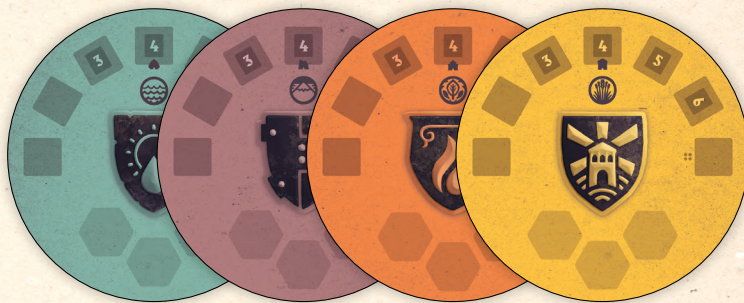


ВМІСТ ГРИ (продовження)



Диск напрямку

Диск отруєних ділянок



Диски фракцій (4, по 1 на фракцію)



Карти машин
(13, 7 базових та 6
підвищеної складності)



Карти оборонців
(72, по 18 на фракцію)



Карти лідерів
(8, по 2 на фракцію)



без зображення: пам'ятки гравців (4, по 1 на фракцію)

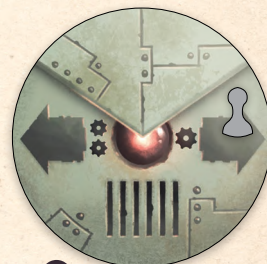
ПРИГОТУВАННЯ



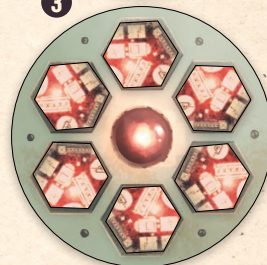
1



14



3



16



9



10



8

7



11



12

Приготування

Наведені нижче кроки приготувань відповідають цифрам у кружечках на схемі приготувань на с. 6.

1. Створіть ігрове поле

А) З'єднайте всі 6 межових сегментів, щоб утворити шестикутну межу ігрового поля. Б) Навмання розмістіть 12 жетонів місцевості в межах поля, як показано праворуч. Кожен жетон місцевості можна розмістити будь-яким боком, але переконайтеся, що стрілки в центрі всіх жетонів указують в одному напрямку. В) Розмістіть жетон центральної бази в порожньому місці в центрі ігрового поля.



2. Створіть базу машин

Складіть усі жетони заводів за порядком номерів у стос так, щоб жетон під номером «0» був унизу, а жетон під номером «5» угорі. Переконайтеся, що жетони лежать темними (знищеними) сторонами долиць. Навмання поверніть кожен жетон у стосі так, щоб стрілки заводів вказували в різних напрямках. Не змінюйте порядок жетонів заводів у стосі. Розмістіть стос жетонів заводів на жетоні центральної бази, щоб створити базу машин.



Поверніть
жетони заводів
у стосі.

Стрілка
напрямку заводу

3. Приготуйте диски машин

Покладіть диск напрямку та диск отруених ділянок збоку від ігрового поля. Розмістіть усі 6 жетонів отруених ділянок на диску отруених ділянок. Встановіть напрямок машини «праворуч», розмістивши маркер напрямку машини на правій стрілці диску напрямку, позначений 1 символом

4. Розмістіть конструкторів і стіни

А) Розмістіть першу стіну на межі клітинки, на яку вказує стрілка напрямку заводу на базі машин. Б) Розмістіть другу стіну на наступній межі клітинки за годинниковою стрілкою від першої стіни. В) Розмістіть конструктора на наступній межі клітинки за годинниковою стрілкою від другої стіни. Г) Розмістіть 2 стіни та іншого конструктора на межах клітинки з протилежного боку бази машин біля верхнього жетона заводу під номером «5», дзеркально повторивши кроки А, Б та В. Переконайтеся, що конструктори стоять вертикально, а їхні зубчасті передні частини спрямовані у протилежні сторони від стін позаду них. Покладіть усі інші стіни в межах досяжності всіх гравців.

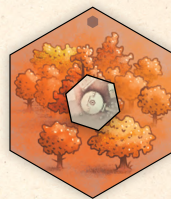


5. Розташуйте мехів

Розмістіть 2 мехів на базі машин. Також розмістіть по 1 меху на кожній клітинці місцевості біля символу на межовому сегменті поля. Покладіть усіх інших мехів у межах досяжності всіх гравців.

6. Місце поширення забруднення

Розмістіть по 1 жетону забруднення на кожній клітинці місцевості із символом . Покладіть усі інші жетони забруднення в межах досяжності всіх гравців.



7. Виберіть фракції

Кожен гравець вибирає одну з чотирьох фракцій. Він бере відповідний диск фракції, лідерів, карти лідерів, табори, маркер підтримки, карти оборонців, пам'ятку гравця та 3 жетони пошкоджень. Покладіть у коробку всі компоненти невибраних фракцій.

ПРИГОТУВАННЯ (продовження)

8. Приготуйте свій диск фракції та табори

Кожен гравець кладе свій диск фракції перед собою і відкладає один зі своїх таборів убик як початковий табір. Трек підтримки — це пронумерований трек, зображений у верхній частині вашого диска фракції.

❖ Для 4 гравців використовуйте сторону з 4 маленькими крапками біля останньої поділки на треку підтримки. Розмістіть 1 табір на поділці «4» треку підтримки, а потім ще по 1 табору на кожній поділці праворуч. Тепер у вас 4 табори на треку підтримки. Покладіть у коробку позосталий табір.

❖ Для 3 гравців використовуйте сторону з 3 маленькими крапками біля поділки «6» на треку підтримки. Розмістіть 1 табір на поділці «4» треку підтримки, а потім ще по 1 табору на кожній поділці праворуч, крім останньої поділки з 2 крапками. Тепер у вас 4 табори на треку підтримки. Покладіть у коробку позосталий табір.

❖ Для 2 гравців використовуйте сторону з 2 маленькими крапками біля останньої поділки на треку підтримки. Розмістіть 1 табір на поділці «4» треку підтримки, а потім ще по 1 табору на кожній поділці праворуч. Тепер у вас 5 таборів на треку підтримки.

• Для 1 гравця виконайте кроки приготування для 2 гравців і прочитайте розділ про соло-режим на с. 23.

Кожен гравець розміщує свій маркер підтримки на першій поділці треку підтримки в лівій частині диска своєї фракції.

9. Виберіть лідерів

Кожен гравець переглядає карти лідерів своєї фракції та вибирає одного, за якого буде грати. Розташуйте вибраного лідера біля початкового табору. Візьміть 12 карт оборонців, указаних на вашій карті лідера, а потім покладіть карту лідера під верхню частину диска вашої фракції так, щоб бачити зображення лідера. Покладіть у коробку іншого лідера, його карту та решту карт оборонців.

10. Приготуйте свою колоду оборонців

Кожен гравець перетасовує свої 12 карт оборонців і кладе їх долілиць ліворуч від свого диска фракції. Звільніть місце для стосу використаних карт праворуч від диска вашої фракції. Візьміть 3 карти оборонців зі своєї колоди оборонців на руку. Не показуйте карти іншим гравцям.

11. Роздайте маркери проламування

Рівномірно розподіліть 12 маркерів проламування між гравцями.

• для 2 гравців — по 6 кожному

• для 3 гравців — по 4 кожному

• для 4 гравців — по 3 кожному

12. Роздайте предмети

Кожен гравець бере по 1 жетону предмета, що відповідає кожній із фракцій у грі. Покладіть жетони предметів темною стороною догори біля вашого диска фракції.

13. Приготуйте жетони смерті

Покладіть усі 4 жетони смерті в ряд біля ігрового поля.

14. Приготуйте колоду машин і виберіть складність

У ваших перших партіях використовуйте базову колоду машин із 7 карт. Покладіть у коробку 6 карт із позначкою «підвищена складність». Для підвищення складності гри візьміть від 1 до 6 випадкових карт машин підвищеної складності:

• середня: 1–2 карти

• експертна: 3–4 карти

• надзвичайна: 5–6 карт

Кожна взята карта підвищеної складності замінює відповідну базову карту з такою ж назвою. У будь-якому разі ви матимете 7 карт у колоді машин. Покладіть у коробку решту базових карт і карт підвищеної складності.

Перетасуйте колоду з 7 карт машин і покладіть її долілиць у межах досяжності всіх гравців. Звільніть місце для скиду.

15. Виберіть місце для початкового табору

Кожен гравець вибирає одну з клітинок рідної місцевості своєї фракції біля межового сегмента ігрового поля для початкового табору. Візьміть табір, який ви відклали вбік на кроці 8. Розмістіть цей табір на вибраній клітинці разом зі своїм лідером.

• Якщо жодна клітинка вашої рідної місцевості не перебуває біля межового сегмента ігрового поля, виберіть одну з клітинок вашої рідної місцевості, яка розташована на відстані 1 клітинки від межового сегмента.

16. Виберіть першого гравця випадковим способом

Дайте цьому гравцеві маркер першого гравця.

Фази раунду

Партія в гру «Оборонці нетрів» поділяється на раунди. Кожен раунд складається з фази планування, після якої настає фаза дій. Кожна фаза має два кроки.

Фаза 1. Планування. Усі гравці одночасно виконують кроки А та Б.

- А) кожен гравець приховано вибирає активного оборонця зі своєї руки;
- Б) усі гравці розкривають своїх активних оборонців і починають обговорення.

Фаза 2. Дії. У свій хід кожен гравець по черзі виконує кроки А та Б.

- А) виконайте дії своїм активним оборонцем;
- Б) візьміть і розіграйте 1 карту машин.

Після того як усі гравці завершать фазу дій, переходьте до фази планування наступного раунду.

ПЛАНУВАННЯ

А) На початку кожного раунду ви повинні припинити будь-які обговорення і зберігати тишу, вибираючи карту оборонця зі своєї руки. Вибравши свого активного оборонця для поточного раунду, покладіть цю карту долілиць на стос використаних карт праворуч від вашого диска фракції.

- Якщо ви не маєте на руці карт оборонців, покладіть долілиць верхню карту з колоди оборонців на стос використаних карт як свого активного оборонця.

Б) Якщо всі гравці виконали крок А планування, тобто карта активного оборонця кожного гравця лежить долілиць на стосі використаних карт, усі гравці одночасно перевертають карти своїх активних оборонців. Тепер, коли гравці бачать усіх вибраних для поточного раунду активних оборонців, ви можете почати обговорення, розповісти про особливості своїх оборонців і продумати стратегію разом з іншими гравцями. Деякі карти оборонців мають спеціальні здібності, позначені словом «розкриття». Ці ефекти треба застосувати, перш ніж продовжувати.

- Коли з'являється оборонець зі здібністю «друг», гравець із маркером першого гравця передає маркер наступному гравцеві ліворуч. Якщо кілька гравців одночасно відкривають оборонців зі здібністю «друг», передайте маркер першого гравця ліворуч стільки разів, скільки карт зі здібністю «друг» було розкрито.



ДІЇ

Гравець із маркером першого гравця виконує перший хід у раунді. Під час кожного ходу гравець виконує дії своїм активним оборонцем, а потім бере й розіграє одну карту машин.

А) Коли настане ваша черга бути активним гравцем, можете виконати стільки дій, скільки очок дій указано в нижньому лівому куті вашої карти активного оборонця. Кожен оборонець може виконати будь-яку з дій, перелічених у пам'ятці гравця, а також детально в цих правилах на с. 13 і далі. Деякі карти оборонців мають спеціальні здібності, позначені як «постійні», які можуть впливати як на ваш хід, так і на ходи інших гравців. Витративши всі очки дій вашого активного оборонця, можете додати додаткових оборонців зі своєї руки з тієї самої місцевості, що й ваш активний оборонець, для виконання додаткових дій (див. с. 11).

Б) Після виконання дій візьміть і розіграйте 1 карту машин. Кожен тип карт машин розміщує, переміщує та керує певними компонентами машин.

Гравці за столом виконують ходи за годинниковою стрілкою. Після кожного ходу гравець ліворуч від поточного активного гравця стає активним гравцем і виконує свою фазу дій. Після того як усі гравці виконають свої ходи, усіх активних оборонців вважають використаними. Почніть новий раунд з фази планування. Гравці повинні знову припинити обговорення і мовчки вибирати активних оборонців для розіграшу в наступному раунді.



Правила обговорення

Під час гри ви повинні дотримуватися таких двох правил обговорення:

- На початку фази планування гравцям заборонено спілкуватися. Вони повинні мовчки вибрати свого активного оборонця. Спілкування та обговорення можуть початися, коли всі гравці одночасно розкриють своїх активних оборонців.
- Під час гри заборонено показувати свою руку з картами оборонців іншим гравцям. Гравець не може розповідати про особливості карт оборонців на своїй руці, тільки повідомляти місцевість оборонців (див. с. 11). Після того як усі гравці розкриють своїх активних оборонців, можна вільно обговорювати будь-що та продумувати стратегію разом з іншими гравцями. Під час обговорень можна казати такі фрази: «Я можу допомогти під час наступного ходу» або «В мене зараз немає оборонців з лісів». Однак не можна повідомляти будь-які інші особливості карт оборонців на вашій руці. Після того як ви розкриєте вашого активного оборонця і покладете горілиць у ваш стос використаних карт, усі гравці зможуть вільно переглядати й обговорювати його.

Ігрове поле

Ви починаєте гру на ігровому полі з 36 клітинок місцевості, які оточують базу машин. Кожна шестикутна клітинка дотикається до інших клітинок або до межових сегментів ігрового поля.

Є 4 типи клітинок місцевості: ліси, степи, болота та гори. Кожна з чотирьох фракцій тварин має свою рідну місцевість, де ця фракція може будувати свої табори: Рада надає перевагу степам, Ковен — болотам, Секта — горам, а Орден — лісам. Половина карт оборонців в колоді гравця належать до рідної місцевості його фракції.

Протягом гри ви розігруватимете карти з колоди машин, які вказують конструкторам переміщуватися і будувати стіни навколо на межах клітинок місцевості. Ви не можете завадити переміщенню конструкторів і будівництву стін. Коли клітинка місцевості стає оточена стінами з усіх 6 сторін, вона може перетворитися на завод.

На початку гри жетони заводів лежать стосом на базі машин. Протягом гри вони будуються на оточених стінами клітинках місцевості, коли зіграно карту машин «Заводи» (див. с. 19). Гравці не можуть увійти на базу машин. Єдиний спосіб знищити базу машин і виграти гру — знищити всі заводи, збудовані машинами, а також збудувати всі свої табори.

Коли ви знищуєте завод (див. с. 16), він стає клітинкою нетрів, яку вважають рідною місцевістю кожної фракції та місцевістю кожного оборонця.



Степи

Рідна місцевість

РАДИ



Болота

Рідна місцевість

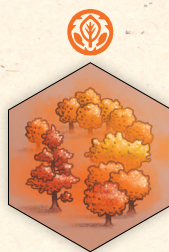
КОВЕНУ



Гори

Рідна місцевість

СЕКТИ



Ліси

Рідна місцевість

ОРДЕНУ



Завод



Знищений

завод

УНІВЕРСАЛЬНА



Колода оборонців

Коли настане ваша черга бути активним гравцем, ви виконуватимете дії на ігровому полі своїм лідером, використовуючи очки дій і здібності вашого активного оборонця.



ОГЛЯД КАРТ ОБОРОНЦІВ

А. Ініціал лідера. Під час створення колоди оборонців свого організатора шукайте ініціал лідера в правих нижніх кутах карт оборонців вашої фракції. Перетасуйте ці 6 карт оборонців разом із 6 базовими оборонцями вашої фракції, які не мають ініціалів, щоб створити свою колоду оборонців із 12 карт.

Б. Очки дій. Для виконання дій у свій хід використайте очки дій, указані в лівому нижньому куті карти активного оборонця. Щоб виконати будь-яку дію з переліку дій (див. с. 13), ви повинні витратити 1 очко дій. Усі оборонці можуть виконувати будь-які дії з цього переліку. Ви можете виконувати дії лише на клітинці, де перебуває ваш лідер, якщо в особливих здібностях оборонця не вказано інакше.

В. Особливі здібності. У нижній частині карти описана особлива здібність оборонця. Докладна інформація про застосування особливих здібностей і перелік здібностей наведені на с. 24.

Г. Місцевість. У лівому верхньому куті карти вказана місцевість кожного оборонця. Половина оборонців у колоді гравця походить з рідної місцевості фракції. Друга половина оборонців у колоді походить з інших місцевостей. Сполучені клітинки місцевості, що відповідають місцевості активного оборонця, дають вам змогу переміщуватися швидше (див. с. 13–14).

ДОДАВАННЯ ОБОРОНЦІВ

Після того як ви витратите всі очки дій свого активного оборонця, ви можете «додати» додаткових оборонців зі своєї руки для виконання додаткових дій. Тип місцевості доданих оборонців повинен відповідати типу місцевості вашого активного оборонця. Кожен доданий оборонець дає вам одне додаткове очко дій. Ігноруйте спеціальні здібності та очки дій, указані на картах доданих оборонців.

Ви можете додавати оборонців лише по одному, тобто ви можете додати ще одного оборонця лише після того, як витратите додаткове очко дій попереднього доданого оборонця. Розмістіть доданих оборонців під вашим активним оборонцем у стосі використаних карт.



Приклад додавання оборонців. Павпел походить з тої самої місцевості, що й активний оборонець гравця за Орден — Флік. Витративши всі 3 очки дій Фліка, гравець додає Павпела й може використати 1 додаткове очко дій.

ПЕРЕТАСУВАННЯ КОЛОДИ

Якщо у вашій колоді оборонців не залишилося карт, перетасуйте всі карти у вашому стосі використаних карт, крім карт вашого активного оборонця і всіх доданих оборонців. Покладіть перетасовані карти долілиць ліворуч від вашого диска фракції — це ваша нова колода оборонців.

Підтримка й табори

Для перемоги в грі всі гравці повинні збудувати всі свої табори та знижити всі заводи, збудовані машинами. Будівництво таборів — не тільки обов'язкова умова для перемоги, а й спосіб поповнення руки картами оборонців. Кожен табір також дає вам додаткове місце для перегрупування (див. с. 15) і отримання предмета (див. с. 16).

Для будівництва таборів вам потрібна підтримка мешканців Спільнолісу. Ваш рівень підтримки залежить від треку підтримки у верхній частині вашого диска фракції. На треку підтримки ви розміщуєте свої табори на початку гри.

ПІДТРИМКА Й ТАБОРИ (продовження)

Отримання підтримки. Отримуйте 1 підтримку щоразу, коли ви знищуєте меха, проламаєте стіну, очищаєте клітинку від забруднення або знищуєте завод (див. с. 15–16). За кожну отриману підтримку перемістіть маркер підтримки на 1 поділку вперед на треку підтримки. Якщо наступна поділка на треку підтримки заблокована табором, ви досягли максимального рівня підтримки — ви не можете отримати додаткову підтримку, доки не збудуєте свій наступний табір і не оновите трек підтримки (див. нижче). Ви все ще можете виконувати будь-які дії, які дають підтримку, коли ви досягли максимального рівня підтримки, але ви не отримуватимете додаткову підтримку. Коли ви збудуєте табір, ваш трек підтримки оновлюється — перемістіть маркер підтримки на початкову поділку треку.



Приклад отримання підтримки.

А) Гравець за Орден виконав 2 дії, які дають підтримку, і перемістив свій маркер підтримки на 2 поділки вперед на треку підтримки, щоб позначити отриману підтримку. Б) Підтримка на треку досягла максимального рівня. Тепер гравець може виконати дію для будівництва свого наступного табору, який блокує наступну поділку на треку підтримки.

Будівництво таборів і взяття оборонців. Після будівництва табору й оновлення треку підтримки беріть карти з колоди оборонців, доки у вас на руці не буде стільки карт, скільки вказано на щойно відкритій поділці треку підтримки.

Кінець гри — ваш останній табір. Збудувавши свій останній табір, ви досягаєте цілі своєї фракції та виходите з гри. Залиште свій маркер підтримки на останній поділці треку підтримки й розмістіть лідера в центрі вашого диска фракції. Ви можете продовжувати продумувати стратегію з іншими гравцями до кінця гри, але більше не братимете участі в подальших раундах гри.

- Гравець, який останнім збудував свій останній табір, не може вийти з гри, якщо на полі залишилися не знищені заводи машин. Продовжуйте грати, доки всі заводи не будуть знищені.
- Не забудьте взяти й розіграти 1 карту машин після будівництва останнього табору, якщо гра не закінчилася.

Пошкодження і смерть

Виконання дій поруч з мехами — найчастіша причина пошкоджень. Ви також зазнаєте пошкоджень щоразу, коли очищаєте отруєну ділянку. Коли ви зазнаєте пошкоджень, помістіть вказану кількість жетонів пошкоджень на диск фракції під щитом фракції.

Мехи. Мехи — смертоносні бойові одиниці машин. Мехи на клітинці заводу вважають снайпером. Мехи на клітинці місцевості вважають мисливцем.



Мех-снайпер
на клітинці
заводу



Мех-мисливець
на клітинці
місцевості

Кидок на пошкодження. Коли ви виконуєте дію лідером, починаючи хід на клітинці з мехом або на сусідній клітинці із заводом зі снайпером, ви повинні кинути кістку пошкоджень 1 раз, щоб визначити, чи зазнали ви пошкодження. Кидайте кістку лише один раз за виконану дію, незалежно від того, скільки мехів загрожує завдати вам пошкоджень. Кістка пошкоджень має грані, які можуть завдати 1 пошкодження, 2 пошкодження або не завдати пошкодження.



1 пошкодження



2 пошкодження



Без пошкоджень



Жетон пошкодження

Пошкодження в ближньому бою: як та на кістці пошкоджень завдають вам пошкодження, коли ви виконуєте дію вашим лідером, починаючи хід на клітинці з одним або кількома мехами.

Пошкодження від снайпера: лише на кістці пошкоджень завдає вам пошкодження, коли ви виконуєте дію лідером, починаючи хід на клітинці без мехів, але сусідній зі снайперами. Якщо ви кидаєте на пошкодження, коли виконуєте дію, починаючи хід на клітинці з одним або кількома мехами й одночасно перебуваючи на клітинці, сусідній з одним або кількома снайперами, кидайте на пошкодження, як під час ближнього бою.

Отруєні ділянки. Зазнавайте 1 пошкодження щоразу, коли очищаєте отруєні ділянки, виконуючи дію очищення забруднення (див. с. 15), використовуючи зілля (див. с. 17) або особливу здібність оборонця (див. с. 24).



ПОШКОДЖЕННЯ І СМЕРТЬ (продовження)



Приклади кидків на пошкодження. А) Гравець за Ковен викидає 1 пошкодження під час виконання дії на клітинці, сусідній зі снайпером, і кладе 1 жетон пошкодження на свій диск фракції. Б) Гравець викидає 2 пошкодження під час виконання дії на клітинці, сусідній зі снайпером, і не зазнає пошкоджень. В) Гравець викидає 1 пошкодження під час виконання дії на клітинці з мехом і кладе 1 жетон пошкодження на свій диск фракції. Г) Гравець викидає 2 пошкодження під час виконання дії на заводі з мехом і кладе 2 жетони пошкоджень на свій диск фракції.



Смерть оборонця. Максимальна кількість пошкоджень, яку може витримати оборонець, становить 3 жетони пошкоджень. Якщо ви зазнаєте пошкодження, уже маючи максимальну кількість пошкоджень (3 жетони пошкоджень), інший гравець повинен навмання взяти оборонця з вашої руки. Цей оборонець гине — його карту кладуть горілиць й розміщують на ній жетон смерті, що відповідає місцевості цього оборонця. Щоразу коли один із ваших оборонців гине, вилучайте всі пошкодження зі свого диска фракції.

- Якщо кидок на пошкодження завдає пошкоджень, які призводять до перевищення цього максимуму в 3 жетони пошкоджень, а ви не маєте на руці оборонців, ви берете верхню карту з вашої колоди оборонців — цей оборонець гине.
- Якщо 2 оборонців з однієї місцевості буде вбито, гра закінчується поразкою всіх гравців.

Перелік дій

ДІЯ: ПЕРЕМІЩЕННЯ

Дія переміщення дає вам змогу перемістити свого лідера на сусідню вільну клітинку або на кілька сполучених клітинок одного типу місцевості, що відповідають місцевості вашого активного оборонця. Завершення дії переміщення на клітинці з табором також дає змогу отримати предмети (див. с. 16). Будь-яка кількість лідерів може перебувати на одній клітинці.

Перешкоди для переміщення:

- Стіни перешкоджають переміщенню на сусідні клітинки. Ви не можете переміщуватися через стіни, якщо ці стіни не були проламані (див. с. 15).
- Заводи та знищені заводи мають стіни з усіх 6 сторін — ви не можете переміщуватися через ці стіни заводів, якщо вони не були проламані.
- Ви не можете переміщуватися через конструкторів.
- Ви не можете заходити на базу машин.
- Ви не можете переміститися за межі поля.

Переміщення на сусідню клітинку. Щоб виконати дію переміщення, витратьте 1 очко дій і перемістіть свого лідера на будь-яку сусідню вільну клітинку.



Приклад переміщення. Гравець за Орден виконує 1 дію переміщення, щоб перемістити свого лідера на сусідню вільну клітинку.

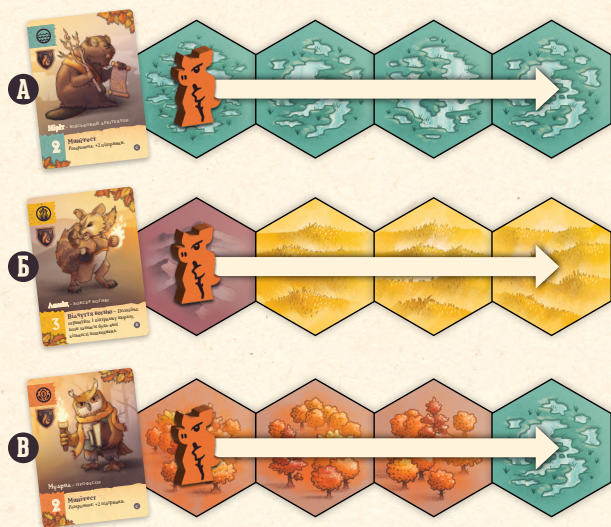
Переміщення сполученими клітинками. Сполучені клітинки місцевості — це будь-яка кількість сполучених клітинок, що належать до одного типу місцевості. Ви можете виконати 1 переміщення, щоб переміститися через кілька вільних сполучених клітинок, якщо тип цих клітинок місцевості відповідає типу місцевості вашого активного оборонця. Під час виконання дії переміщення по сполученій місцевості ваш лідер повинен починати та/або завершувати дію на клітинках сполученої місцевості.

- Під час виконання дії переміщення, що починається на клітинці сполученої місцевості того ж типу, що й місцевість вашого активного оборонця, ви можете перемістити свого

ДІЯ: ПЕРЕМІЩЕННЯ (продовження)

лідера на будь-яку клітинку сполученої місцевості або на будь-яку сусідню клітинку, якщо на шляху переміщення немає перешкод.

- Під час виконання дії переміщення, що починається з клітинки, сусідньої зі сполученими клітинками того ж типу, що й місцевість вашого активного оборонця, ви можете перемістити свого лідера на будь-яку клітинку цієї сполученої місцевості, якщо на шляху переміщення немає перешкод.
- Ви можете переміщуватися по знищених заводах як частині з'єднаного сполучення місцевості, якщо стіни на шляху переміщення були проламані.
- Ви не можете переміщуватися через клітинки з мехами в рамках дії переміщення клітинками сполученої місцевості.



Приклади переміщення сполученою місцевістю. А) Гравець за Орден виконує 1 дію переміщення активним оборонцем з боліт для переміщення свого лідера по сполучених клітинках боліт. Б) Гравець виконує 1 дію переміщення активним оборонцем зі степів для переміщення свого лідера по сусідньому сполученню клітинок степів. В) Гравець виконує 1 дію переміщення активним оборонцем з лісів для переміщення свого лідера на клітинку, сусідню зі сполученням клітинок лісів.

ДІЯ: БУДІВНИЦТВО ТАБОРУ

Будівництво таборів — не тільки обов'язкова умова для перемоги, а й спосіб поповнення руки картами оборонців. Кожен табір також дає вам додаткове місце для перегрупування та зцілення (див. с. 15), а також для отримання предмета (див. с. 16).

Щоб виконати дію будівництва табору, витратьте 1 очко дій, візьміть табір, що займає наступну поділку на треку підтримки, яка визначає ваш максимальний рівень підтримки, і розмістіть його на клітинці, де перебуває ваш лідер. Оновіть ваш трек підтримки, перемістивши маркер на початкову поділку треку. Беріть карти з колоди оборонців, доки у вас на руці не буде стільки карт, скільки вказано на щойно відкритій поділці треку підтримки.

- На кожній клітинці може бути лише 1 табір.
- Ви можете будувати табори лише на клітинках рідної місцевості вашої фракції або на клітинках знищених заводів.
- Якщо ви збудували свій останній табір, ви виходите з гри. Поставте свій маркер підтримки на останню поділку треку підтримки та розмістіть лідера в центрі вашого диска фракції.



Приклад будівництва табору. А) Гравець за Орден досягнув максимального рівня на своєму треку підтримки. Б) Його організатор перебуває на клітинці лісів — це рідна місцевість Ордену. В) Гравець виконує 1 дію будівництва табору, щоб збудувати свій наступний табір. Він відкриває «6» на наступній поділці треку підтримки. Г) Гравець бере карти оборонців, щоб у нього було 6 карт на руці. Д) Маркер підтримки повертають на початкову поділку.

ДІЯ: ПЕРЕГРУПУВАННЯ

Дія перегрупування дає змогу перемістити лідера в будь-який із ваших таборів на полі. Щоб виконати дію перегрупування, витратьте 1 очко дій і перемістіть лідера на будь-яку клітинку, де збудований ваш табір. На відміну від дії переміщення, дія перегрупування не залежить від відстані чи перешкод. Також за допомогою цієї дії не можна отримати предмет.



Приклад перегрупування. Гравець за Орден виконує 1 дію перегрупування, щоб перемістити свого лідера на іншу клітинку зі своїм табором.

ДІЯ: ОЧИЩЕННЯ ЗАБРУДНЕННЯ +1 підтримка

Дія очищення забруднення дає змогу вилучити всі жетони забруднення або жетон отруєної ділянки з клітинки. Це один із способів отримати підтримку. Щоб виконати дію очищення забруднення, витратьте 1 очко дій і вилучіть усі жетони забруднення або жетон отруєної ділянки з клітинки, де перебуває ваш лідер. Очищення отруєної ділянки завдає 1 пошкодження гравцеві, який виконує цю дію.

Після очищення помістіть жетони забруднення назад у стос жетонів забруднення, а жетони отруєних ділянок — назад на диск отруєних ділянок. Перемістіть маркер підтримки вперед на 1 поділку по треку підтримки, якщо ви ще не досягли максимального рівня підтримки.

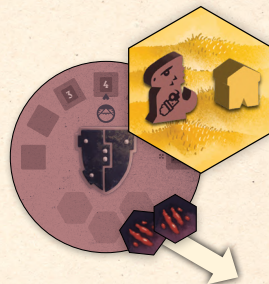


Приклади очищення забруднення. А) Гравець за Раду виконує 1 дію очищення, щоб вилучити 2 жетони забруднення з клітинки. Б) Гравець виконує 1 дію очищення, щоб вилучити 1 жетон отруєної ділянки з клітинки. Отруєна ділянка завдає гравцеві 1 пошкодження.

ДІЯ: ЗЦІЛЕННЯ

Дія зцілення дає змогу вилучити всі пошкодження з вашого диска фракції, щоб зменшити ризик загибелі ваших оборонців. Щоб виконати дію зцілення, ваш лідер повинен перебувати на клітинці з табором будь-якої фракції. Витратьте 1 очко дій і вилучіть усі жетони пошкодження з вашого диска фракції.

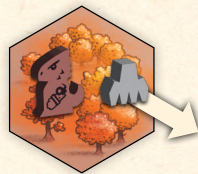
- Якщо для виконання дії зцілення треба зробити кидок на пошкодження, вилучіть усі жетони пошкодження перед кидком.



Приклад зцілення. Лідер гравця за Секту перебуває на клітинці з табором. Гравець виконує 1 дію зцілення, щоб вилучити 2 жетони пошкодження зі свого диска фракції.

ДІЯ: ЗНИЩЕННЯ МЕХА +1 підтримка

Знищення меха дає змогу вилучити меха з ігрового поля. Також це один із способів отримання підтримки. Щоб виконати дію знищення меха, витратьте 1 очко дій і вилучіть 1 меха з клітинки, де перебуває ваш лідер. Покладіть знищеного меха в запас до інших мехів. Перемістіть маркер підтримки вперед на 1 поділку по треку підтримки, якщо ви ще не досягли максимального рівня підтримки.



Приклад знищення. Гравець за Секту виконує 1 дію знищення меха, щоб вилучити 1 меха з клітинки.

ДІЯ: ПРОЛАМУВАННЯ СТІНИ +1 підтримка

Проламування стіни або стіни заводу дає змогу вам та іншим гравцям переміщуватися через проламану стіну. Також це один із способів отримання підтримки. Щоб виконати дію проламування стіни, витратьте 1 очко дій та розмістіть маркер проламування біля стіни на межі клітинки, де перебуває ваш лідер. Перемістіть маркер підтримки вперед на 1 поділку по треку підтримки, якщо ви ще не досягли максимального рівня підтримки. Якщо ви вже розмістили всі свої маркери проламування на ігровому полі, ви більше не можете виконати дію проламування.

ДІЯ: ПРОЛАМУВАННЯ СТІНИ (продовження)

Маркери проламування залишаються на своєму місці на ігровому полі, коли завод добудовується, а проламана стіна замінюється жетоном заводу (див. с. 19). Також вони залишаються на полі, коли знищується завод.



Приклади проламування стіни.

А) Гравець за Раду виконує 1 дію проламування, щоб розмістити маркер проламування біля заводу. Б) Гравець виконує 1 дію проламування, щоб розмістити маркер проламування біля стіни.

ДІЯ: ЗНИЩЕННЯ ЗАВОДУ +1 підтримка

Знищення заводу дає змогу перевернути жетон заводу на його знищену сторону. Також це один зі способів отримання підтримки. Для перемоги в грі ви повинні знищити всі заводи, збудовані машинами. Знищений завод не поширює забруднення, але на всіх 6 сторонах клітинки залишаються стіни. Будь-яка фракція може збудувати табір на знищеному заводі. Ви можете переміщуватися через клітинку зі знищеним заводом, яка сполучена з іншими клітинками місцевості, якщо стіни на шляху переміщення були проламані.

Для знищення заводу треба спершу очистити всі забруднення та знищити всіх мехів на цьому заводі. Щоб знищити завод, витратьте 1 очко дій і переверніть жетон заводу, на якому перебуває ваш лідер, на знищену сторону. Переконайтеся, що стрілка знищеного заводу вказує в тому ж напрямку, що й стрілка заводу до його знищення. Перемістіть маркер підтримки вперед на 1 поділку по треку підтримки, якщо ви ще не досягли максимального рівня підтримки.

- Гравці не можуть зайти на базу машин або знищити її.



Приклад знищення.

Після очищення заводу від мехів і забруднення гравець за Раду виконує 1 дію знищення, щоб перевернути жетон заводу на його знищену сторону, переконавшись, що напрямок стрілки заводу не змінився.

Предмети

ОТРИМАННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ ПРЕДМЕТІВ

Отримання. Кожна фракція пропонує особливий предмет (див. с. 17), який гравці можуть отримати, перемістившись у будь-який табір цієї фракції. На початку гри розмістіть ваші жетони предметів біля вашого диска фракції темною (використаною) стороною догори. Щоб отримати предмет фракції, вам треба завершити переміщення своїм лідером на клітинці з табором цієї фракції. Коли ви отримуєте предмет, переверніть відповідний жетон предмета на його кольорову (отриману) сторону, щоб позначити, що ви його отримали.

- Якщо ваш лідер уже перебуває на клітинці з табором, ви можете витратити 1 очко дії, щоб виконати дію та отримати предмет від цієї фракції.
- Завершення дії перегрупування на клітинці з табором не дає вам предмет.



Приклад отримання предмета.

Гравець за Орден виконує дію переміщення, щоб перемістити свого лідера на клітинку з табором, збудованим Радою. Гравець отримує хліб і перевертає свій жетон хліба на отриману сторону.

Використання. Ви можете використати отриманий предмет у будь-який момент свого ходу до того, як візьмете карту машин. Для використання предмета не треба витрачати очко дії. Коли ви використовуєте предмет, застосуйте його ефект і переверніть жетон предмета темною (використаною) стороною знову догори.



Отриманий предмет

Використаний предмет

ПРЕДМЕТИ (продовження)



ПРЕДМЕТ РАДИ: ХЛІБ

Використання хліба дає вам 1 додаткове очко дій, яке можна витратити на будь-яку дію.



ПРЕДМЕТ КОВЕНУ: ЗІЛЛЯ

Використання зілля дає вам змогу вилучити 1 жетон пошкодження з вашого диска фракції або очистити забруднення, не витрачаючи очко дій. Не кидайте кістку пошкоджень у разі використання зілля.



ПРЕДМЕТ СЕКТИ: РАКЕТИ

Використання ракет дає вам змогу знищити меха або проламати стіну, не витрачаючи очко дій. Не кидайте кістку пошкоджень у разі використання ракет.



ПРЕДМЕТ ОРДЕНУ: МАПИ

Використання мап дає вам змогу переміщуватися або перегруповуватися, не витрачаючи очко дій. Не кидайте кістку пошкоджень у разі використання мап.

Карти машин

Після виконання всіх дій у свій хід візьміть і розіграйте 1 карту машин для завершення свого ходу. Узавши й розігравши карту машин, покладіть її горілиць у скид. Після того як усі 7 карт машин будуть взяті й розіграні, перетасуйте стос скиду й покладіть його долілиць, щоб створити нову колоду машин.

- Завжди перевіряйте, чи ви розіграєте карту машин крок за кроком, у правильній послідовності.

Карти конструкторів

Карти конструкторів указують конструкторам просуватися по сторонах клітинок місцевості й будувати стіни.

КОНСТРУКТОРИ: КРОК 1. Конструктори просувуються двічі

Конструктори розташовуються на межах клітинок місцевості так, що одна клітинка лежить праворуч (символ  на правому боці конструктора), а друга — ліворуч (символ ). Кожен конструктор має зубчасту передню частину та рівну задню. Конструктори завжди просуваються вперед і ніколи не просуваються назад.



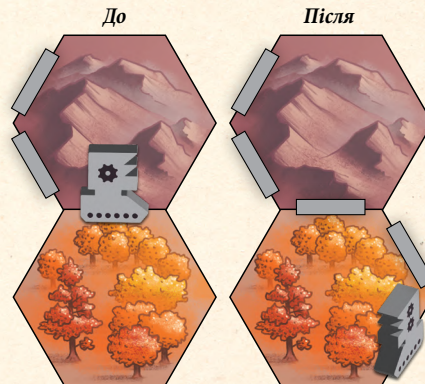
КОНСТРУКТОРИ: КРОК 1 (продовження)

Перевірте напрямок машин, щоб визначити, чи рухатиметься кожен конструктор праворуч  чи ліворуч . За кожне просування переміщуйте конструктора на 1 межу між клітинками вперед у вказаному напрямку й будуйте 1 стіну позаду конструктора на межі, звідки він почав переміщення. Просуньте кожного конструктора двічі.

Задня
частина



Передня
частина

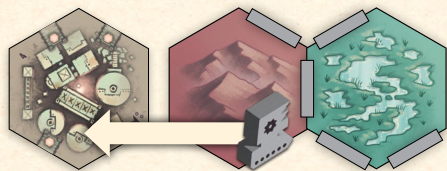


Приклад просування конструктора.

Встановлено напрямком машин «праворуч» . Конструктор двічі просувається на межу праворуч, будуючи 1 стіну на кожній межі, через яку він перемістився.

КОНСТРУКТОРИ: КРОК 1 (продовження)

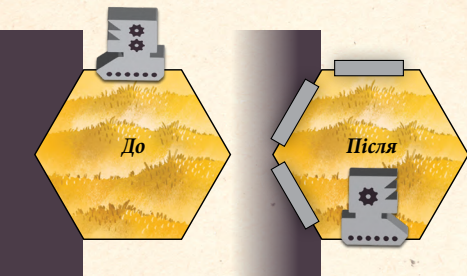
Перешкоди та перезапуск. Якщо конструктору вказано просунутися на межу, на якій є стіна, завод або інший конструктор, цей конструктор перезапускається. Візьміть конструктора й помістіть його на базу машин. Обов'язково збудуйте 1 стіну на межі клітинки, з якої конструктор перезапускається.



Приклад перезапуску конструктора.

Конструктору вказано просунутися на межу, де вже є стіна, тому він повертається на базу машин, будуючи на своїй межі 1 стіну

Просування вздовж межових сегментів поля. Конструктори ніколи не зупиняються на межі між клітинкою і сегментом ігрового поля. Конструктор, якому вказано просуватися вздовж межового сегмента, продовжує просуватися і будувати стіни на всіх межах цієї клітинки місцевості вздовж межового сегмента поля, доки не зупиниться на межі між двома клітинками. Просування по будь-якій кількості меж уздовж межового сегмента поля вважають лише 1 з 2 просувань конструктора.



Приклад просування вздовж межових сегментів поля.

Конструктору вказано просуватися на межу ліворуч  уздовж межового сегмента ігрового поля. Конструктор продовжує просуватися й будувати стіни на всіх межах уздовж межового сегмента поля, перш ніж зупиниться на межі між двома клітинками. Це лише 1 з 2 його просувань.

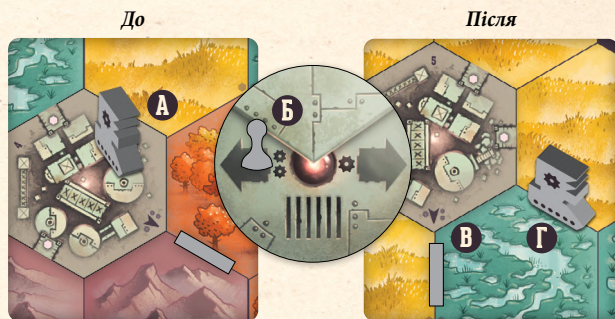
КОНСТРУКТОРИ:

КРОК 2. Розмістіть перезапущених конструкторів із заводу з найбільшим номером

Під час другого кроку карти конструкторів розміщуються конструктори, які перезапустилися на базу машин на попередньому кроці. Перезапущені конструктори завжди намагаються розміститися на 1 із 6 меж між клітинками, які відходять від жетона заводу або жетона знищеного заводу з найбільшим номером. Щоб визначити, на якій межі між клітинками розміщуватиметься перезапущений конструктор, знайдіть стрілку напрямку заводу на заводі або знищеному заводі з найбільшим номером. Якщо межа, на яку вказує стрілка, вільна, розмістіть на ній конструктора. Якщо ця межа вже заблокована стіною, стіною заводу або іншим конструктором, знайдіть наступну вільну межу, що відходить від цього жетона, рухаючись навколо жетона згідно з напрямком машин.

Якщо всі 6 меж, що відходять від жетона заводу чи знищеного заводу з найбільшим номером, уже заблоковано, перейдіть до меншого за номером жетона й повторіть ті самі кроки, щоб визначити, на якій межі, що відходить від цього жетона, треба розмістити конструктора.

- Якщо машини досі не збудували жодного заводу, верхній завод на базі машин вважають заводом з найбільшим номером.
- Завжди розміщуйте конструкторів задньою частиною до заводу, а передньою — від нього.
- Якщо обидва конструктори перезапущені на базу машин, розміщуйте конструкторів по одному.



Приклад розміщення конструктора. А) Перезапущений конструктор розташований на базі машин. Б) Встановлено напрямок машин «ліворуч» . В) Стрілка напрямку на заводі з найбільшим номером вказує на межу, де вже збудована стіна. Г) Отже, конструктор розміщується на наступній вільній межі, що відходить від цього заводу, ліворуч  від стрілки напрямку.

Карти заводів

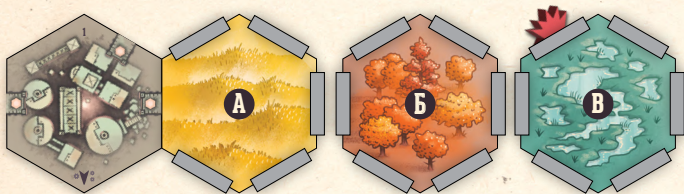
Карти заводів указують збудувати заводи на оточених стінами клітинках місцевості **або** поширити жетони забруднення із заводів.

ЗАВОДИ: КРОК 1.

Якщо є оточена стінами клітинка місцевості, збудуйте 1 завод

Перевірте, чи є оточена клітинка місцевості. Оточені клітинки місцевості мають стіни з усіх 6 сторін. Заводи та знищені заводи мають стіни з усіх 6 сторін — їхні стіни можуть одночасно частково оточувати сусідні клітинки місцевості. Якщо на полі немає повністю оточених клітинок місцевості, перейдіть до кроку 2.

- Проламани стіни та стіни зруйнованих заводів усе ще впливають на оточення сусідніх клітинок місцевості.
- Конструкторів не вважають частиною оточення сусідніх клітинок місцевості.



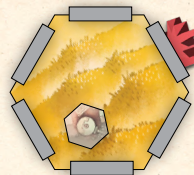
Приклади оточених клітинок місцевості. А) Стіни збудовані на 5 сторонах клітинки, а завод межує з шостою стороною. Б) Стіни збудовані на всіх 6 сторонах клітинки. В) Стіни розташовані на всіх 6 сторонах клітинки (зокрема проламана стіна, яка все ще впливає на оточення клітинки).

Будівництво заводу. Вилучіть усі стіни зі сторін клітинки. Візьміть жетон заводу з верху бази машин разом із усіма жетонами забруднення, жетоном отруєної ділянки та мехами, які вже є на жетоні, і розмістіть на цій клітинці місцевості. Не змінюйте напрямки стрілки на розміщеному жетоні заводу.

Розмістіть 2 снайперів на базі машин. Після будівництва нового заводу розмістіть 2 снайперів на розкритому жетоні заводу на базі машин.



До



Після



Приклад будівництва заводу. Клітинка степів — єдина оточена стінами клітинка в момент узяття карти заводу. Усі стіни навколо клітинки треба вилучити, а верхній жетон заводу з бази машин розмістити на клітинці степів разом із 2 снайперами, які були на заводі. Жетон забруднення, який був на оточеній клітинці степів, розміщують на щойно збудованому заводі. Маркер проламування залишається на своєму місці.

Особливі випадки під час будівництва заводу

- Якщо будівництво заводу замінює проламану стіну, маркер проламування залишається на місці.
- Якщо завод будується на клітинці з табором, розмістіть табір на щойно збудованому заводі. Цей табір не може використовуватися як місце для перегрупування, зцілення чи отримання предметів, доки ви не знищите завод.
- Якщо завод будується на клітинці з лідерами, розмістіть лідерів на щойно збудованому заводі.
- Якщо завод будується на клітинці із забрудненням, розмістіть жетон забруднення на щойно збудованому заводі. Якщо кількість жетонів забруднення на заводі становить 3 або більше, вилучіть жетони забруднення й розмістіть на цій клітинці жетон отруєної ділянки. Якщо жетон отруєної ділянки вже є на заводі, вилучіть жетони забруднення.
- Якщо завод будується на клітинці з мисливцями, розмістіть мехів на щойно збудованому заводі. Ці мехи тепер снайпери.

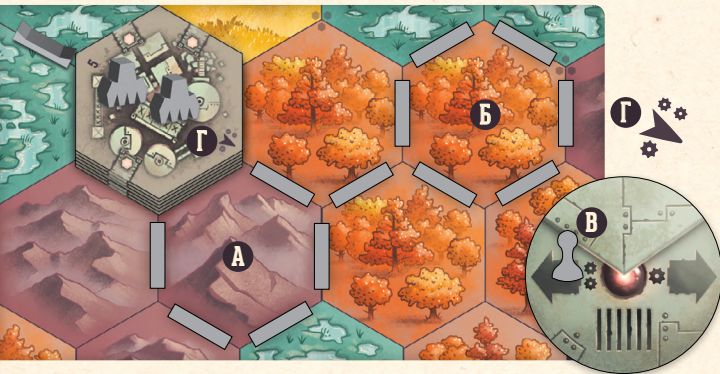
Якщо кілька клітинок місцевості оточені

Машини будують лише 1 завод за карту заводів. Щоб визначити, на якій оточеній клітинці будувати завод, перевірте спершу напрямки машин. Потім подивіться на стрілку верхнього жетона заводу на базі машин. Проведіть уявну лінію від стрілки заводу й повертайте її навколо бази машин у вказаному напрямку машин, поки ця уявна лінія не натрапить на оточену стінами клітинку.

ЗАВОДИ: КРОК 1 (продовження)

Збудуйте завод на цій клітинці.

- Якщо під час такого уявного обертання ви виявили 2 оточені клітинки, які розташовані на одній лінії, збудуйте завод на оточеній клітинці, ближчій до бази машин.



Приклад кількох оточених клітинок («ліворуч»). У момент узяття карти заводів оточені дві клітинки А і Б. В) Встановлено напрямок машин «ліворуч» ⚙️. Г) Уявна лінія від стрілки заводу на базі машин до меж поля повертається ліворуч і спершу натрапляє на клітинку Б. Завод будується на оточеній клітинці Б.



ЗАВОДИ: КРОК 2.

Заводи поширюють забруднення

Забрудню-
вальний
жолоб



Якщо завод був збудований на кроці 1, пропустіть крок 2. Якщо ні, переходьте до поширення забруднення. Знайдіть 3 забруднювальні жолоби на верхньому заводі на базі машин та на кожному збудованому заводі. Покладіть 1 жетон забруднення за кожен забруднювальний жолоб на клітинці, сусідній з кожним жолобом.



Отруєні ділянки. Якщо 3 або більше жетонів забруднення поширилися на одну клітинку, вона стає отруєною ділянкою. Вилучіть усі жетони забруднення і розмістіть на цій клітинці 1 жетон отруєної ділянки з диска отруєних ділянок.

- Завжди починайте поширювати забруднення із заводу з найбільшим номером. Потім повторіть цю дію із заводом у порядку спадання номерів і продовжуйте, доки всі заводи не поширять забруднення.

- Не поширюйте забруднення на клітинки, де вже є жетони отруєних ділянок — пропустіть їх і поширте забруднення в тому ж напрямку на наступну сусідню клітинку, проходячи через усі стіни та конструкторів.
- Якщо клітинка сусідня з кількома забруднювальними жолобами, розмістіть на цій клітинці по 1 жетону забруднення за кожен сусідній жолоб.
- Забруднювальні жолоби поширюють жетони забруднення на сусідні клітинки заводів і базу машин так само, як вони поширюють забруднення на клітинки місцевості.
- Жетони забруднення ніколи не розміщують за межами ігрового поля.

До



Після



Приклад поширення забруднення заводами. Узятя карта заводів: забруднення поширюється на кожну клітинку, сусідню із забруднювальними жолобами. А) 1 жетон забруднення розміщується на клітинці без забруднення. Б) На клітинці вже є 2 жетони забруднення, тому розміщувати третій жетон не треба: два жетони вилучають, а на клітинці розміщують жетон отруєної ділянки. В) На сусідній із заводом клітинці вже є жетон отруєної ділянки, тому цю клітинку пропускають, а жетон забруднення розміщують на наступній клітинці в тому ж напрямку.

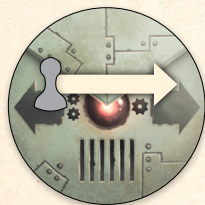
Карта перезавантаження

Карта перезавантаження схожа на карту заводів, але вона ще й змінює напрямки машин.

ПЕРЕЗАВАНТАЖЕННЯ: КРОК 1.

Змініть напрямки машин

Змініть напрямки машин, перемістивши маркер напрямку машин на комірку протилежного напрямку на диску напрямку.



Приклад зміни напрямку. Узятя карта перезавантаження: напрямки машин змінюється з напрямку «ліворуч» із символом 2 на напрямку «праворуч» із символом 1.

ПЕРЕЗАВАНТАЖЕННЯ: КРОКИ 2 і 3. Якщо є оточена стінами клітинка місцевості, збудуйте 1 завод. Інакше заводи поширюють забруднення

Після зміни напрямку машин виконайте ті самі 2 кроки, що й на картах заводів (див. с. 19–20).



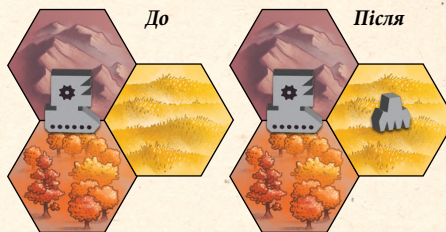
Карти мехів

Карти мехів указують розмістити мехів-мисливців і змушують мисливців переслідувати гравців.

МЕХИ: КРОК 1.

Кожен конструктор розміщує 1 мисливця

Знайдіть клітинки місцевості по прямій лінії перед кожним конструктором і розмістіть 1 мисливця на кожній з цих клітинок. Якщо конструктор впирається в мезовий сегмент ігрового поля, завод або знищений завод, розмістіть меха-мисливця на клітинці місцевості праворуч або ліворуч від конструктора відповідно до напрямку машин.



Приклад розміщення мисливця. Конструктор розміщує 1 меха-мисливця на клітинці місцевості по прямій лінії перед собою.

МЕХИ: КРОК 2.

Мисливці переслідують активного гравця у межах 2 клітинок місцевості, а інших — у межах 1

Мисливці спершу переслідують активного гравця, а потім уже намагаються по черзі переслідувати кожного іншого гравця за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця, що сидить ліворуч від активного гравця. Коли мисливець переслідує гравця, він переміщується зі своєї початкової позиції в бік клітинки місцевості, де перебуває лідер переслідуваного гравця. Якщо лідери гравців не перебувають у межах досяжності мисливця, він залишається на своїй позиції.

- Мисливці не можуть переслідувати через стіни (а також через проламані стінами) й ніколи не переслідують на заводах чи знищених заводах.
- Мисливець, який уже перебуває на клітинці місцевості з лідером будь-якого гравця, залишається на своїй позиції й не переслідує нікого.

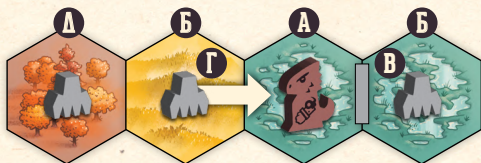
МЕХИ: КРОК 2 (продовження)

Переслідування активного гравця. Мисливці переслідують активного гравця, чий лідер перебуває в межах 2 клітинок. Якщо є мисливці, що перебувають на відстані 2 клітинок або ближче від лідера активного гравця, перемістіть цих мехів на клітинку місцевості, де перебуває лідер.



Приклад переслідування активного гравця. А) Гравець за Орден — це активний гравець. Він узяв карту мехів. Б) 2 мисливці перебувають в межах 2 клітинок від лідера гравця. Обидва переслідують гравця, переміщуючись на клітинку місцевості з лідером. В) Снайпер не переслідує лідера гравця.

Переслідування інших гравців. Мисливці переслідують інших гравців, які не є активними гравцями, чий лідери перебувають у межах 1 клітинки. Рухаючись за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця, що сидить ліворуч від активного гравця, перевірте, чи є мисливці на відстані 1 клітинки місцевості від лідера гравця, і перемістіть таких мехів на клітинку місцевості, де перебуває лідер.



Приклад переслідування інших гравців. А) Гравець за Секту не є активним гравцем на момент узяття карти мехів. Б) 2 мисливці перебувають на відстані 1 клітинки від лідера гравця. В) 1 із цих мехів заблокований стіною. Г) Незаблокований мисливець переслідує гравця та переміщується на клітинку місцевості, де перебуває лідер. Д) Лідер перебуває поза межами досяжності третього мисливця, тому той залишається на місці.

Карти машин підвищеної складності

Під час приготувань до гри ви можете підвищити складність, узявши навмання від 1 до 6 карт машин із позначкою «підвищена складність»:

- **середня:** 1–2 карти
- **експертна:** 3–4 карти
- **надзвичайна:** 5–6 карт

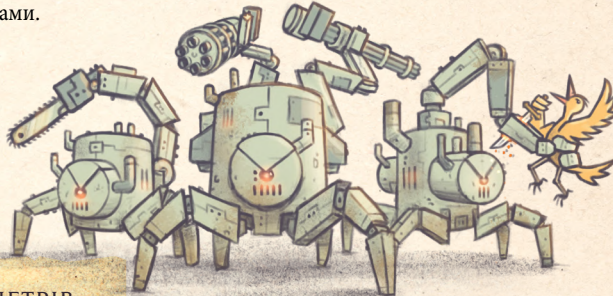
Кожна взята карта підвищеної складності замінює відповідну базову карту з такою ж назвою. У будь-якому разі ви матимете 7 карт у колоді машин. Покладіть у коробку решту базових карт і карт підвищеної складності.

ДОКЛАДНІШЕ ПРО КАРТИ ПІДВИЩЕНОЇ СКЛАДНОСТІ

Конструктори підвищеної складності. Крок 1 карт конструкторів підвищеної складності вказує 1 конструктору просунутися тричі, а крок 2 вказує іншому конструктору просунутися двічі. Для визначення конструктора, який просувається тричі, перевірте спершу напрямок машин. Потім подивіться на стрілку жетона заводу на базі машин. Проведіть уявну лінію від стрілки заводу до межового сегменту поля й повертайте її навколо бази машин у вказаному напрямку машин, поки лінія не натрапить на конструктора. Просуньте цього конструктора тричі, а іншого — двічі.

Заводи підвищеної складності. На кроці 2 карт заводів підвищеної складності забруднення поширюється завжди, незалежно від того, чи на кроці 1 був збудований завод.

Мехи підвищеної складності. До всіх карт мехів підвищеної складності додається третій крок, який завдає 1 пошкодження кожному гравцеві, чий лідер перебуває на клітинці з мехами.



Кінець гри

ПЕРЕМОГА

Щоб знищити базу машин, здобути перемогу в цій вирішальній битві та виграти гру, усі гравці повинні збудувати всі свої табори й зруйнувати всі заводи, збудовані машинами. Якщо в будь-який момент ходу гравця всі гравці збудували всі свої табори, а всі заводи, збудовані машинами, були знищені, гра закінчується, і всі гравці перемагають. Вилучіть базу машин з поля і розмістіть усіх лідерів у центрі поля, щоб відсвяткувати перемогу.

Звістки про вашу перемогу, наче іскри, розлітаються по всьому Спільнолісу, розпалюючи вогонь надії та натхнення. Деякі оборонці залишаться в цій місцевості, щоб допомогти з тривалим процесом очищення і відновлення землі за допомогою збудованої вами мережі таборів. Інші пропонують свої навички та досвід на інших фронтах війни проти машин, яка все ще триває.

Усе пов'язане! Ніщо не вічне!

ПОРАЗКА

Є три умови, за яких гравці програють у грі «Оборонці нетрів».

Завершене будівництво бази машин: якщо 5 заводів вже збудовані, а карта заводів чи перезавантаження вказує машинам збудувати ще один, усі гравці програють.

Екологічна катастрофа: якщо утворилося 6 отруєних ділянок, а машини отримують наказ утворити ще 1, усі гравці програють.

Різанина: якщо 2 оборонці з однієї місцевості загинули, усі гравці програють.



ОБОРОНЦІ НЕТРІВ

Соло-режим

«Оборонці нетрів» були створені як гра для кількох гравців, але в неї може грати й один гравець, дотримуючись наведених нижче змін у правилах.

Грайте за 2 фракції з 1 рукою оборонців

Дотримуйтеся правил приготувань для 2 гравців із такими змінами:

- ваша початкова рука із 3 карт оборонців може складатися з будь-якої комбінації оборонців з колоди оборонців будь-якої з 2 фракцій;
- покладіть у коробку маркер першого гравця.

Зміни в перебігу гри

Ігноруйте всі обмеження щодо обговорень. Щодо вибору ви можете вибрати будь-якого оборонця на своїй руці як активного оборонця незалежно від фракції. Покладіть активного оборонця у стос скиду біля диска фракції цього оборонця. Виконуйте хід, використовуючи компоненти фракції, які відповідають фракції активного оборонця. Обов'язково беріть і розігруйте карту машин після кожного ходу.

- Якщо у вас на руці немає карт оборонців однієї з фракцій, ви можете взяти верхню карту з цієї колоди оборонців як свого активного оборонця на цей хід.
- Вибираючи оборонця з особливою здібністю «розкриття» як активного оборонця на хід, відразу застосовуйте цю здібність.
- Особливі здібності, позначені як «постійні», продовжують впливати на перебіг гри, доки оборонець із такою здібністю — верхній у стосі використаних карт.
- Особлива здібність оборонця впливає лише на його фракцію, якщо не вказано, що вона впливає й на інших гравців.
- Ви можете додавати лише оборонців з тієї ж фракції, що й ваш активний оборонець.
- Виконуючи дію будівництва табору, беріть карти з колоди оборонців фракції вашого активного оборонця.
- Якщо одна з ваших фракцій зазнає пошкоджень, що призводять до перевищення максимальної кількості пошкоджень (3 жетони), перетасуйте карти на руці й навмання виберіть оборонця, якого буде вбито.
- Коли ви збудуєте останній табір фракції, покладіть усіх оборонців цієї фракції з вашої руки у стос використаних карт. Ця фракція виходить з гри. Продовжуйте грати за іншу фракцію.

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ ОБОРОНЦІВ

Здібності «розкриття» розігруються під час фази планування і ніколи не вимагають кидка на пошкодження. Отримайте 1 підтримку за знищеного меха, проламану стіну та очищену від забруднення клітинку. Гравці можуть розігравати кілька здібностей «розкриття» в довільному порядку.

• Ви зобов'язані розіграти особливу здібність.

• Особливі здібності впливають лише на вас, якщо не вказано інакше.

• Ігноруйте перешкоди під час розіграшу особливих здібностей, які стосуються сусідніх клітинок.

«Постійні» здібності змінюють дії під час ходів гравців. Усі правила, що стосуються виконання дій, зокрема ті, що стосуються кидків на пошкодження та отримання підтримки, залишаються незмінними, крім змін, указаних у «постійній» здібності.



ОРДЕН

- **Друг Ордену.** *Розкриття:* маркер першого гравця передається гравцю ліворуч.
- **Архіви.** *Розкриття:* отримайте мапи.
- **Друк альманаху.** *Розкриття:* всі гравці отримують мапи.
- **Контрольоване полум'я.** *Розкриття:* очистьте забруднення на всіх сусідніх клітинках.
- **Відчуття вогню.** *Постійна:* отримуйте 1 підтримку щоразу, коли зазнаєте будь-якої кількості пошкоджень.
- **Піроманія.** *Розкриття:* зазнайте 1 пошкодження.
- **Маніфест.** *Розкриття:* +2 підтримки.
- **Мандрівна бібліотека.** *Розкриття:* перемістіть 1 збудований вами табір на будь-яку клітинку лісів.
- **Притулок.** *Постійна:* кожен гравець може перегрупуватися в табір будь-якого гравця, не кидаючи на пошкодження.



РАДА

- **Друг Ради.** *Розкриття:* маркер першого гравця передається гравцю ліворуч.
- **Польова кухня.** *Розкриття:* отримайте хліб.
- **Розділити хліб.** *Розкриття:* всі гравці отримують хліб.
- **Продовольство.** *Постійна:* отримуйте 1 підтримку після того, як будь-який гравець буде табір.
- **Щедрий урожай.** *Розкриття:* візьміть 2 карти оборонців.
- **Караван.** *Постійна:* всі гравці можуть переміщуватися по сполучених клітинках будь-якого типу місцевості.
- **Стійкість.** *Постійна:* ігноруйте  на кістці пошкоджень.
- **Стрілець.** *Розкриття:* знищте 1 меха на сусідній клітинці.
- **Польовий шпиталь.** *Розкриття:* кожен гравець вилучає по 1 жетону пошкодження.



КОВЕН

- **Друг Ковену.** *Розкриття:* маркер першого гравця передається гравцю ліворуч.
- **Вариво з бульбашками.** *Розкриття:* отримайте зілля.
- **Аптекар.** *Розкриття:* всі гравці отримують зілля.
- **Ухилиння.** *Постійна:* ігноруйте  на кістці пошкоджень.
- **Засідка.** *Розкриття:* знищте 1 меха на своїй клітинці.
- **Таємні стежки.** *Розкриття:* кожен гравець може переміститися на сусідню клітинку.
- **Гриби-помічники.** *Постійна:* у разі переміщення на клітинку очистьте забруднення з цієї клітинки.
- **Гржавий дощ.** *Розкриття:* замініть 1 меха на 1 жетон забруднення на будь-якій клітинці, крім отруєної ділянки.
- **Лікарські трави.** *Розкриття:* вибраний вами гравець вилучає всі свої жетони пошкоджень.



СЕКТА

- **Друг Секти.** *Розкриття:* маркер першого гравця передається гравцю ліворуч.
- **Арсенал.** *Розкриття:* отримайте ракети.
- **Фестиваль феєрверків.** *Розкриття:* всі гравці отримують ракети.
- **Гакерська атака.** Не беріть карту машин цього ходу.
- **Шукач брухту.** *Постійна:* отримуйте 1 додаткову підтримку щоразу, коли знищуєте меха.
- **Вимкнення живлення.** *Постійна:* всі гравці можуть переміщуватися через стіни.
- **Тунелі.** *Розкриття:* перемістіться на будь-яку клітинку гір.
- **Балістика.** *Постійна:* ви можете використовувати ракети, щоб знищити меха на сусідній клітинці.
- **Руйнування.** *Розкриття:* проламайте будь-яку стіну.