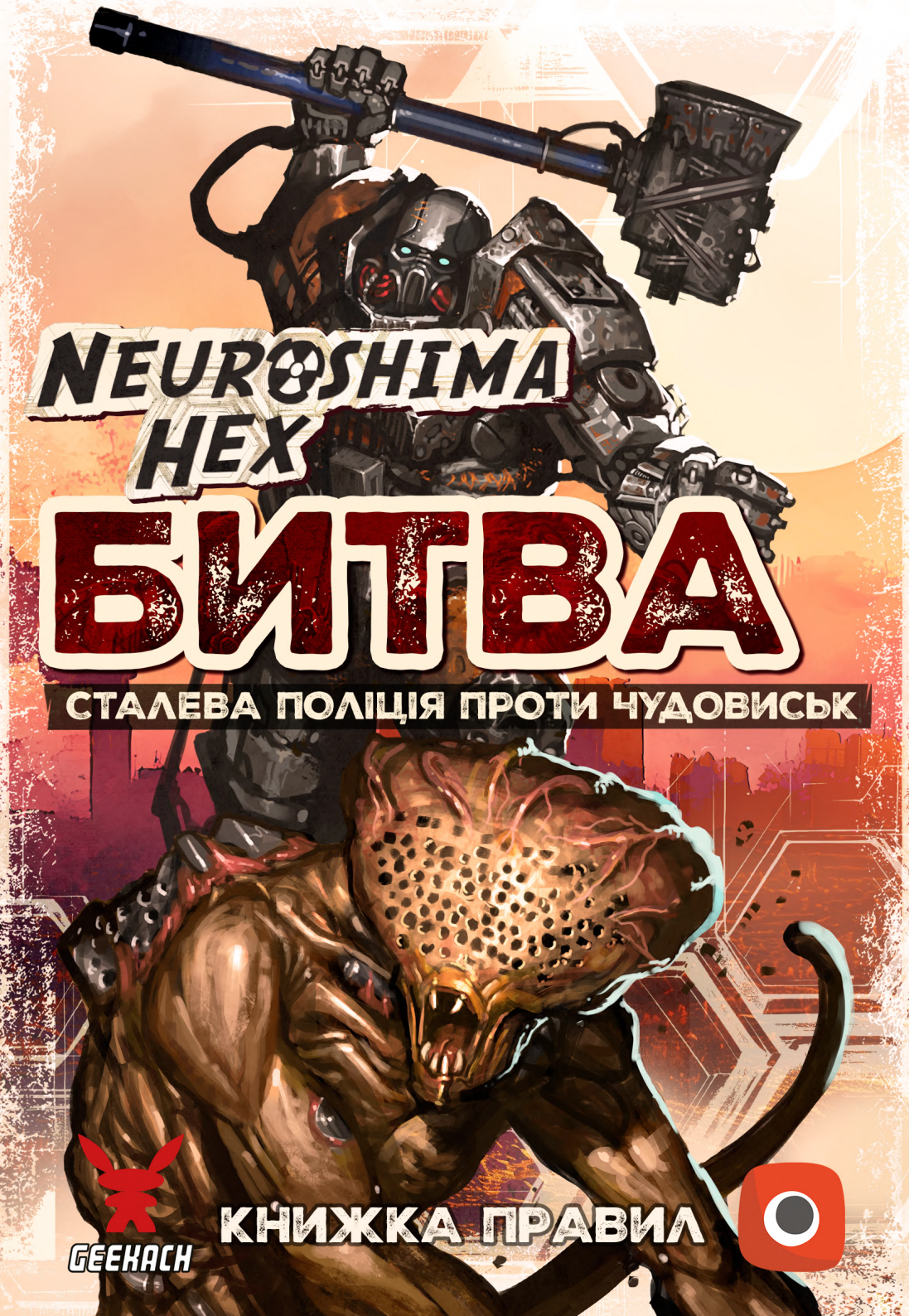


KUBIX



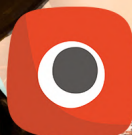
**NEUROSHIMA
HEX**

БИТВА

СТАЛЕВА ПОЛІЦІЯ ПРОТИ ЧУДОВИСЬК


GEEKACH

КНІЖКА ПРАВИЛ



ЗМІСТ

ВСТУП	2	Воїни	11
ВМІСТ ГРИ	3	Інші символи особливих здібностей	12
МЕТА ГРИ	4	Докладний опис	12
ПРИГОТУВАННЯ	4	Модулі	16
Звороти жетонів армій	5	Жетони миттєвої дії	18
ПОЧАТОК ГРИ	5	ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ	20
УЗЯТТЯ ЖЕТОНІВ	6	Використання сіток	20
ВИКОРИСТАННЯ ЖЕТОНІВ	6	Використання медиків	20
БИТВА	7	Докладніше про ініціативу	23
КІНЕЦЬ ГРИ	8	ЧУДОВИСЬКА	25
ПЕРЕМОГА	8	СТАЛЕВА ПОЛІЦІЯ	26
ОГЛЯД ПОЛЯ	9	ПРИКЛАД ГРИ	27
ІНІЦІАТИВА	10	ПЕРЕБІГ БИТВИ	30
АГОНІЯ	10	ТВОРЦІ	32
ЖЕТОНИ ЗАГОНІВ	11		
Штаби	11		

ПРИМІТКА. ЦЕ САМОСТІЙНА ГРА, ПОВНІСТЮ СУМІСНА З УСІМА НАБОРАМИ АРМІЙ І БАЗОВОЮ ГРОЮ, ЩО МІСТИТЬ 4 АРМІЇ.

ВСТУП

5 вересня 2020 року настав кінець того світу, який ми знали раніше. Машини повстали проти своїх господарів. Цілі нації згоріли у вогні масового знищення. Коли людство усвідомило, що насувається, було вже надто пізно.

На півночі Сполучених Штатів почала швидко розповзатися жаска маса заводів і різноманітних машин. Це був Молох, фортеця зі сталі, що виробляла безліч роботів-убивць.

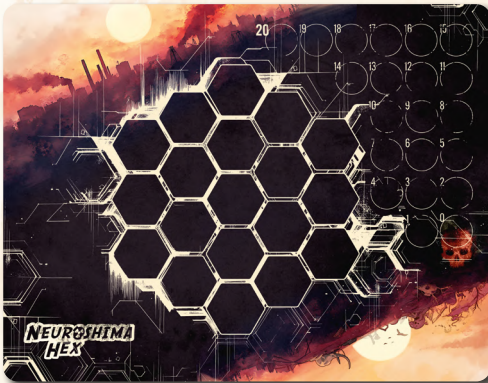
Залишки людства розділилися на ворожі угруповання, що боролися за виживання та останні крихти ресурсів. У пустках лилася кров і панував хаос.

Останній осередок порядку — Сталева поліція. Купка воїнів, закутих у міцну броню, з прототипами передової зброї. Усі вони пов'язані непохитним кодексом і фанатичною відданістю власним законам.

Однак на їхньому шляху стоять потворні мутанти — Чудовиська. Побічні продукти невдалих експериментів Молоха, а також домашні тварини, що перетворилися на диких хижаків.

Хто переможе в цій битві? І яка зброя ефективніша — ікла та пазурі чи захисні щити та електрошоків кийки?

В М І С Т Г Р И



1 ігровий килимок



4 маркери штабів
(по 2 для кожної армії)



14 жетонів пошкодженнь



5 жетонів сітки



1 жетон сталеві сітки



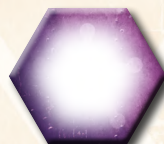
36 жетонів армії чудовиськ



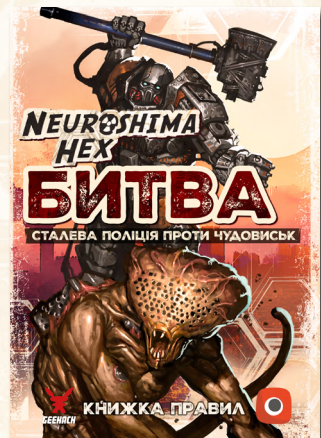
35 жетонів армії сталеві поліції



2 пам'ятки армій



1 жетон на заміну сталеві поліції



1 книжка правил

Ці правила призначені для звичайної гри вдвох. Зміни в правилах щодо гри втрьох або вчотирьох ви можете знайти на сайті geekach.com.ua.

МЕТА ГРИ

Мета кожного гравця — знищити штаб противника. На початку гри кожен штаб має 20 очок здоров'я. Якщо під час гри штаб гравця втрачає останнє очко здоров'я, то цей штаб знищено, а гравець зазнає поразки.

Якщо наприкінці гри (докладніше див. на с. 8) жоден штаб не був знищений, то гравці порівнюють свої поточні кількості очок здоров'я. Гравець із найбільшою кількістю здоров'я перемагає в грі.

ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть ігровий килимок на центр стола в межах досяжності всіх гравців. Гравець за Сталеву поліцію бере відповідні 35 жетонів армії, відкладає жетон свого штабу (він має відповідне зображення на звороті) і ретельно перемішує позосталі жетони. Так само гравець за Чудовиськ бере відповідні 36 жетонів армії, відкладає жетон свого штабу й жетон цербера (вони мають відповідні зображення на зворотах) і ретельно перемішує позосталі жетони. Потім покладіть жетони пошкоджень, сітки та сталеві сітки біля ігрового килимка.



Примітка. Обов'язково перемішуйте жетони перед кожною грою. Під час гри жетони скидають в окремі скиди. Якщо жетони не перемішувати, то у свій хід можна взяти кілька однакових жетонів, а це обмежить вас під час вибору варіантів дій.

ЗВОРОТИ ЖЕТОНІВ АРМІЙ



ЧУДОВИСЬКА



СТАЛЕВА ПОЛІЦІЯ

Перемішавши свої жетони, кожен гравець кладе їх перед собою стосом долілиць.

Потім кожен гравець кладе один зі своїх маркерів штабу на поділку «20» на треку здоров'я, що зображений праворуч на ігровому килимку. Ці маркери використовують для відстеження кількості очок здоров'я штабів гравців. Кожен гравець повертає в коробку свій другий маркер штабу.

ПОЧАТОК ГРИ

У будь-який зручний спосіб виберіть першого гравця.

Починаючи з першого гравця, кожен гравець розміщує свій жетон штабу на будь-якій вільній клітинці ігрового килимка (жетони штабів можуть бути суміжними).

Коли гравець за Чудовиськ розміщує свій штаб, він також відразу розміщує жетон цербера на вільну, суміжну зі своїм штабом клітинку.

Далі перший гравець бере **1** жетон зі свого стосу й кладе його горілиць перед собою (не на ігровий килимок!). Жетони завжди беруть з верху стосу. Тепер перший гравець може використати жетон (див. «Використання жетонів» на с. 6), зберегти на потім або скинути.

Потім другий гравець бере **2** жетони зі свого стосу й кладе їх горілиць перед собою. Він може використати кожен із цих жетонів, зберегти на потім або скинути.

Далі перший гравець бере до **3** жетонів. Якщо минулого ходу він зберіг на потім 1 жетон, то бере тільки **2** жетони, щоб у нього було загалом **3** жетони. Якщо минулого ходу він використав або скинув один жетон, то бере 3 жетони.

Тепер, коли перший гравець має 3 жетони, він повинен вибрати 1 із них і скинути. Кожен з 2 позосталих жетонів він може використати, зберегти на потім або скинути як завжди.

Другий гравець виконує ті самі кроки. Далі гра продовжується, як описано в розділі «Перебіг гри» на наступній сторінці.



УЗЯТТЯ ЖЕТОНІВ

У свій хід гравець бере до 3 жетонів і кладе їх горілиць перед собою — перед гравцем може бути щонайбільше 3 жетони під час його ходу.

Після взяття жетонів гравець повинен скинути 1 із 3 узятих жетонів. Потім гравець вирішує, що робити з двома позostalими жетонами — використати, скинути або зберегти на потім.

Гравець може скинути будь-яку кількість узятих жетонів. Усі взяті жетони повинні лежати горілиць. Кожен гравець повинен бачити взяті суперником жетони.

Якщо наприкінці гри будь-який гравець бере свій останній жетон, а перед ним менше ніж 3 жетони, то він не зобов'язаний скидати жетон.

Коли гравець закінчує свій хід — бере, використовує, зберігає на потім або скидає жетон, а також виконує всі вибрані дії, то він повідомляє про це й передає хід наступному гравцю.

НЕВДАЛЕ ВЗЯТТЯ ЖЕТОНІВ

Якщо **всі** взяті гравцем жетони — це жетони миттєвої дії (навіть 1 або 2 жетони на початку гри), то гравець може скинути їх усі й узяти нові. Гравець може використовувати це правило кілька разів протягом гри, навіть протягом одного ходу.

ВИКОРИСТАННЯ ЖЕТОНІВ

Після взяття жетонів, їх викладання горілиць і скидання 1 (того, який потрібен найменше), 2 позostalі жетони можна використати в грі.

У грі є два типи жетонів: жетони миттєвої дії (докладніше див. на с. 18) і жетони загонів (див. с. 11). Кожен жетон має позначення, яке визначає його тип. На жетонах миттєвої дії зображений великий темний символ. Жетони загонів містять більше інформації.

Ось кілька прикладів двох типів жетонів.

ЖЕТОНИ МИТТЄВОЇ ДІЇ

ЖЕТОНИ ЗАГОНІВ



Гравець може використовувати обидва типи жетонів тільки у свій хід. Свої жетони заборонено використовувати в хід іншого гравця.

Жетони миттєвої дії — це особливі дії. Їх не розміщують на ігровому килимку, а тільки показують супернику для застосування ефекту (див. «Жетони миттєвої дії» на с. 18). Потім використаний жетон миттєвої дії скидають.

Жетони загонів — це заgonи вашої армії. Кожна армія складається із 3 типів загонів: штаб, воїни та модулі. Щоб використати жетон загону, гравець розміщує його на будь-якій вільній клітинці на ігровому килимку.

Жетони загонів не можна розміщувати зверху будь-яких інших жетонів на ігровому килимку (на кожній клітинці повинен бути розміщений тільки 1 загін).

Після розміщення жетон не можна переміщувати або розвертати. Виняток — це особливі дії, які дозволяють переміщувати деякі жетони по ігровому килимку (див. с. 16, 18 та 19). Уже розміщений жетон залишають на відповідній клітинці до кінця гри або доки його не буде знищено й вилучено з ігрового килимка.

Якщо в будь-який момент гри ігровий килимок заповнений, тобто немає жодної вільної клітинки для розміщення жетона — починається битва (див. нижче).

БИТВА



**Жетон
битви**

У стосі жетонів армій (35 або 36 жетонів відповідно) кожного гравця є кілька жетонів битви — це жетони миттєвої дії.

Щойно такий жетон зіграно, хід гравця відразу закінчується і починається битва.

Жетон битви не можна використати, якщо один з гравців узяв останній жетон зі свого стосу.

Під час битви гравці застосовують ефекти кожного жетона на ігровому килимку.

Битви поділяються на фази ініціативи згідно зі значеннями ініціативи на жетонах загонів. Першими активують жетони з найбільшим значенням (зазвичай це — 3), потім з наступним меншим значенням і так далі за спаданням ініціативи. Останньою розігрують фазу ініціативи 0. Якщо на ігровому килимку немає жетонів з певним значенням ініціативи, цю фазу ініціативи пропускають.

Під час однієї битви можна розіграти навіть 5 або більше фаз ініціативи.

Під час кожної фази битви заgonи гравців з однаковою ініціативою активують одночасно.

Приклад. 2 заgonи з ініціативою 3 атакують один одного: обидва зазнають пошкоджень і гинуть. Або 2 заgonи з ініціативою 3 атакують один загін: ціль зазнає всіх пошкоджень і гине — вона не зазнає 1 зайвого пошкодження, яке вже ніяк не впливає на неї.

Знищені заgonи залишають на ігровому килимку до кінця фази ініціативи, у якій вони були знищені (переверніть їх долілиць, щоб не забути). Після виконання всіх дій у фазі ініціативи знищені заgonи вилучають і кладуть у скид відповідного гравця.

Якщо загін зазнав пошкоджень, але не був знищений (бо мав додаткові очки міцності), покладіть на нього жетон пошкодження для нагадування. Коли атакують штаб і він зазнає пошкоджень, перемістіть відповідно маркер штабу на треку здоров'я наприкінці фази ініціативи.



— на пошкоджені заgonи кладуть жетони пошкоджень.

Коли починається битва — внаслідок використання жетона битви або заповнення ігрового килимка — хід поточного гравця закінчується (битва — не частина ходу гравця). Щойно починається битва, інші жетони не можна використати чи навіть скинути.

Якщо після закінчення битви ігровий килимок досі заповнений, розіграйте наступні битви, доки на ігровому килимку не з'являться вільні клітинки або не закінчиться гра.

Приклад битви можна знайти в кінці книжки правил на с. 30.

Примітка. Ефекти знищених загонів діють, доки ці загоны не будуть вилучені з ігрового килимка наприкінці фази ініціативи, у якій вони були знищені.

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо один з гравців бере останній жетон зі свого стосу, він закінчує свій хід. Потім суперник закінчує свій хід і починається фінальна битва.

Примітка. Якщо гравець узяв свій останній жетон, битва може початися тільки внаслідок заповнення ігрового килимка.

Якщо битва починається внаслідок заповнення ігрового килимка після взяття одним з гравців останнього жетона, то гра продовжується, як описано вище. Коли ця битва закінчується, починається фінальна битва. Може так статися, що фінальна битва почнеться відразу після розіграшу битви через заповнення ігрового килимка.

ПЕРЕМОГА

Гра завершується після фінальної битви або коли кількість очок здоров'я певного штабу зменшилась до нуля.

Якщо один зі штабів знищено, то гра завершується перемогою гравця, чий штаб уцілів.

Примітка. Якщо під час фінальної битви один зі штабів знищено, то битва продовжується за звичайними правилами. Якщо інший штаб також знищено, то гра завершується нічиєю.

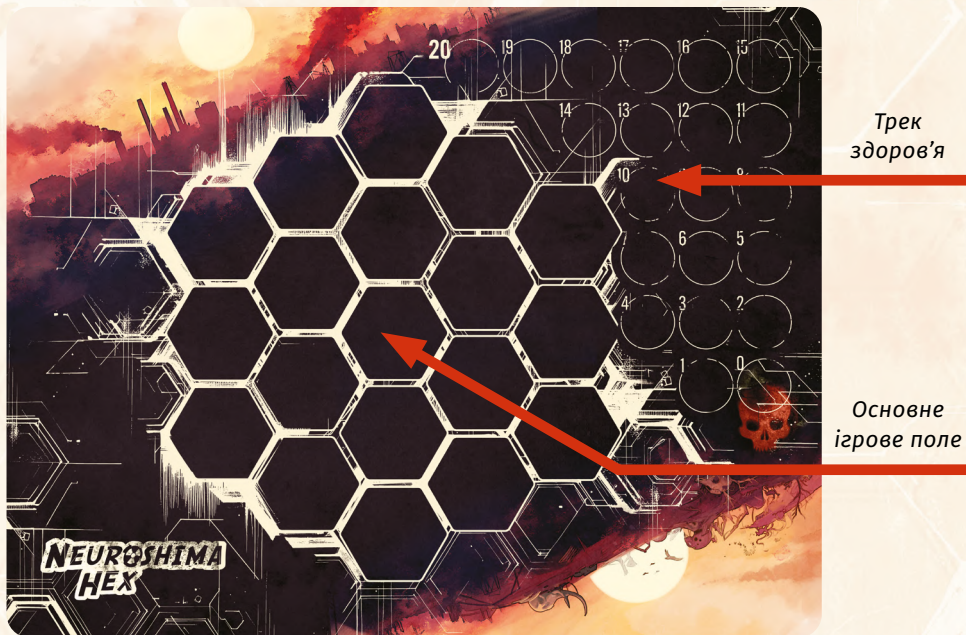
Якщо фінальна битва відбулася, а жоден зі штабів не був знищений, то перемагає гравець, чий штаб має більшу кількість очок здоров'я.

Якщо обидва штаби мають однакову кількість очок здоров'я, то кожен гравець виконує ще один хід так, ніби гра продовжується за звичайними правилами (якщо стос жетонів гравця вичерпався, то гравець може лише використовувати здібності жетонів на ігровому килимку, наприклад, мобільність загону тощо). Потім починається додаткова битва. Якщо після цієї додаткової битви обидва штаби все ще мають однакову кількість очок здоров'я, то гра завершується нічиєю.



ОГЛЯД ПОЛЯ

На ігровому килимку зображено 19 шестикутних клітинок (гексів). Також на ньому зображено трек, по якому гравці переміщують свої маркери штабів, щоб відстежувати поточну кількість очок здоров'я.



Трек
здоров'я

Основне
ігрове поле

АРМІЇ

Гра містить дві армії. Кожна армія складається з двосторонніх жетонів штабів і 34–35 інших жетонів. На звороті кожного жетона зображено символ відповідної армії.

ПОРАДИ ДЛЯ НОВАЧКІВ

Якщо гра здається надто непередбачуваною, рекомендуємо вам пограти більше однією з армій, щоб краще зрозуміти її особливості. Завдяки переліку загонів у пам'ятках армій ви зможете легко відстежувати, які жетони ще є в стосі. Це зробить вашу гру більш тактичною.

Не засмучуйтеся, якщо маєте відчуття, що одна армія слабша за іншу. Армії тестувалися протягом тисяч ігор, вони добре збалансовані. Просто деякі армії простіші, а інші складніші для вивчення.

Нічого страшного, якщо за один хід ви взяли тільки жетони миттєвої дії — пам'ятайте про правило невдалого взяття жетонів.

Також, якщо ви взяли тільки жетони модулів, їх завжди можна розмістити навколо штабу або одного з воїнів для посилення.

ІНІЦІАТИВА

0 1 2 3 4

На більшості жетонів загонів зображено символ зі значенням ініціативи в грі. Що більша ініціатива, то раніше загін атакує під час битви. Значення ініціативи коливається від 0 до 4. Значення вказує, у якій фазі загін виконує атаку (докладніше див. на с. 23–24).

На деяких жетонах зображено кілька символів ініціативи. Це означає, що під час битви загін може виконати свої атаки кілька разів — вказаних фазах битви.

Також є жетони без символів ініціативи. Дії цих загонів не залежать від певної фази під час битви. Жетон без символу ініціативи активний з моменту розміщення його на ігровому килимку й до моменту вилучення.

Приклади



Загін
з ініціативою 1



Загін
з ініціативою 1 та 0



Загін
без ініціативи

АГОНІЯ

A

Крім звичайного символу ініціативи, на жетонах деяких воїнів з армії Чудовиськ зображено символ особливої ініціативи — агонії. Вона активується, коли воїн зазнає кількості пошкоджень, потрібної для його знищення. Якщо агонія активується під час звичайної фази ініціативи воїна, він атакує лише один раз (ініціатива не накопичується, агонію ігнорують). Агонію активують тільки за умови, що воїн вилучили з битви під час фази ініціативи. Її не активують до або після фази ініціативи. Якщо воїн вилучили не під час битви (наприклад, завдяки ефекту жетона миттєвої дії), агонію не активують. Може так статися, що одна агонія активує агонію іншого воїна. Це спричинить ланцюговий ефект активації агонії.

Якщо загін з агонією виконав свою атаку під час своєї фази ініціативи, потім його ініціатива зменшилася, а під час цієї нової фази ініціативи загін було вилучено, агонію активують.

ЖЕТОНИ ЗАГОНІВ

На відміну від жетонів миттєвої дії, жетони загонів розміщують на ігровому килимку. Є 3 типи жетонів загонів: штаби, воїни та модулі.

ШТАБИ



Штаб Чудовиськ



Штаб Сталевої поліції

Штаб — це найважливіший жетон армії.

Кожен штаб має 20 очок здоров'я. Успішні влучання ворога зменшують кількість очок здоров'я. Якщо кількість очок здоров'я зменшується до 0 — штаб знищено.

Штаб кожної армії має особливі здібності. Вони описані в пам'ятці кожної армії.

Крім того, кожен штаб може завдати пошкоджень усім суміжним ворожим загонам ближньою атакою з силою 1. Однак штаб **ніколи не може** атакувати інший штаб, байдуже, приєднаний він до модулів чи ні.

Особлива здібність штабу не впливає на нього самого.

ВОЇНИ

На жетоні кожного воїна зображено відповідний малюнок і додаткові символи. Це типи дій, які може виконувати воїн. У грі є 5 основних символів:



Ближня атака



Дальня атака



Броня



Відбиття



Сітка

Ці символи зображені на одному або кількох (або навіть на всіх) краях жетона. Деякі символи вказують на дію, яку можна виконати тільки в певному напрямку. Край жетона з цим символом визначає напрямок.

Приклади



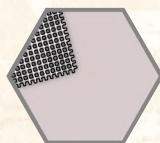
Ближня атака в 4 напрямках



Дальня атака у 2 напрямках



Броня захищає дві сторони загону



Сітка накинута в 1 напрямку

ІНШІ СИМВОЛИ ОСОБЛИВИХ ЗДІВНОСТЕЙ



Використання
сталевої сітки



Відштовхування



Заміна



Лігво



Міцність



Мобільність



Політ



Розвертання



Страда



Шукач

Приклади



Воїн з відштовхуванням



Модуль з розвертанням і міцністю

ДОКЛАДНИЙ ОПИС

БЛИЖНЯ АТАКА



Під час битви ближня атака завдає пошкоджень ворожому загону, який перебуває на суміжній із нападником клітинці. Край жетона, на якому зображено символ ближньої атаки, указує напрямок, в якому завдають пошкодження.

Якщо на жетоні більше ніж один символ атаки, то під час битви всі атаки відбуваються одночасно.

Символ також указує силу атаки.



Ближня атака
із силою 1



Ближня атака
із силою 2



Влучання у своїх із силою 1
у 5 напрямках

Атаки відбуваються автоматично. Гравці не можуть вирішити не атакувати.

Більшість загонів армії Чудовиськ мають особливу атаку — влучання у своїх. Воїни із символом влучання у своїх завдають пошкоджень суміжним загонам так само, як і під час звичайної ближньої атаки. Єдина відмінність — загін із символом влучання у своїх атакує **як ворожі, так і дружні** загони. Загони із символом влучання у своїх не вважають ворожими загонами.

ДАЛЬНЯ АТАКА



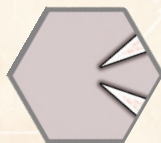
Дальні атаки завдають 1 пошкодження першому ворожому загону на лінії атаки, незалежно від відстані, на якій він перебуває.

Символ на жетоні вказує напрямки атаки (по прямій лінії від краю жетона). Якщо на жетоні зображено більше ніж 1 символ атаки, то під час битви всі атаки відбуваються одночасно.

Символ також вказує силу атаки.



Дальня атака з силою 2



Дальня атака з силою 1 у 2 напрямках

Атаки відбуваються автоматично. Гравці не можуть вирішити не атакувати.

Воїни стріляють через свої дружні загони. Якщо на лінії атаки перебувають ворожі загони, то дружні загони не заважають стрільбі (вважайте, що атаки проходять повз них або над ними!).

Приклад дальньої атаки



Кислотний плювач атакує загони Сталевої поліції (жетони, обведені голубим кольором). Він не завдає пошкоджень дружньому загону на лінії атаки (жетон, обведений зеленим кольором). Дальня атака завдає пошкодження ланцюговому псу, найближчому ворожому загону на лінії атаки. Атака не досягає штабу Сталевої поліції — його захистив дружній загін.



БРОНЯ

Броня зменшує силу всіх дальніх атак противника на 1 та повністю захищає від усіх дальніх атак з силою 1. Однак вона не захищає від ближніх атак. Сітка не впливає на броню.

Зауважте, що дальню атаку із суміжної клітинки все одно вважають дальньою, а не ближньою.

Символ броні на жетоні вказує, яка його сторона захищена. Якщо броньований загін атакований зі сторони без символу броні, то атака завдає пошкоджень.

Броня не захищає від пошкоджень, завданих іншим способом, наприклад, від ефектів жетонів миттєвої дії або особливих здібностей загону (як-от страта).

ВІДБИТТЯ

Відбиття захищає загін від усіх атак, направлених на край жетона із символом відбиття. Таку атаку відбивають у зворотному напрямку на одну клітинку. Також відбиття завдає пошкоджень ворожому жетону (воїну, штабу або модулю), якщо той перебуває на суміжній клітинці на лінії атаки. Відбиття не завдає пошкоджень загонам Сталевої поліції.

Приклад відбиття



Кислотний пловач (обведений зеленим кольором) атакує в напрямку судді Сталевої поліції. Суддя відбиває цю дальню атаку й завдає пошкодження штабу Чудовиськ, бо штаб перебуває на лінії атаки й на суміжній із суддею клітинці.

Кислотний пловач (обведений червоним кольором) атакує в напрямку судді. Суддя відбиває атаку, але не завдає пошкоджень жодному загонові — на суміжній клітинці на лінії атаки немає жетона ворога.

Відбиття захищає від усіх типів атак: дальніх, ближніх тощо. Сила й ініціатива відбитих атак не змінюється. Відбиту атаку виконують відразу після відбиття, застосовуючи всі бонуси (наприклад, від суміжних модулів), які посилили атаку ворога. Не застосовують тільки здібності дальніх атак — атаку відбивають у зворотному напрямку на лінії атаки, і вона завдає пошкодження ворожому загонові на суміжній клітинці.

Гравець за Сталеву поліцію не може посилити відбиту атаку в будь-який спосіб (наприклад, завдяки власним суміжним модулям).

Відбиття не захищає від сіток. Якщо загін зі здібністю відбиття нейтралізований сіткою, відбиття не спрацює.

Якщо загін відбиває атаку ворожого штабу, то відбита атака не завдає пошкоджень ворожому штабу (згідно з правилом, що штаби не можуть завдавати пошкоджень штабам).

СІТКИ

Сітки нейтралізують загони, на які вони накинуті — ці загони не можуть атакувати, переміщуватися, відштовхувати, посилювати інші загони або виконувати інші дії.

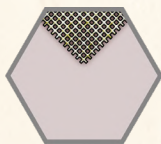
Сітки не впливають на броню і міцність.

Символи сітки вказують напрямки, у яких її накидають. Тільки ті жетони, краї яких суміжні з символом сітки, вважають нейтралізованими.

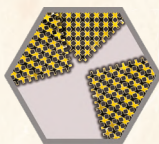
Сітки нейтралізують ворожі загони з моменту розміщення на ігровому килимку, а не тільки під час битви. Сітки також впливають на ворожі штаби.

Сітки діють постійно. Гравці не можуть відмовитися використовувати сітки, якщо вони розміщені на ігровому килимку.

Ви можете покласти жетон сітки на нейтралізований загін для нагадування. Вилучіть жетон, коли на цей загін перестане діяти сітка (якщо це відбулося під час битви, то вилучіть жетон наприкінці фази ініціативи, протягом якої цей загін звільнився від сітки).



*Сітка накинута
в 1 напрямку*



*Павутиння накинута
в 3 напрямках*



Жетон сітки

Павук з армії Чудовиськ має особливу сітку — павутиння. Воно нейтралізує як ворожі, так і дружні загони.

МІЦНІСТЬ

Якщо на жетоні загону (крім штабу) немає символу міцності, то його вилучають після зазнавання 1 пошкодження.

Кожен символ міцності означає додаткове пошкодження, яке може витримати загін перед знищенням. Тобто загін з 1 символом міцності повинен зазнати 2 пошкоджень, перш ніж буде вилучений з ігрового килимка, а загін з 2 символами міцності — 3 пошкоджень.

Кожне завдане загону пошкодження позначають жетоном пошкодження, поклавши його зверху на жетон загону.

Сітка не впливає на міцність. Нейтралізований сіткою загін із символом міцності все ще може витримати додаткове пошкодження перед знищенням.



Загін із символом міцності



Жетон пошкодження

МОБІЛЬНІСТЬ



Загін може переміщуватися на 1 клітинку та/або розвертатися під час свого ходу (навіть після використання обох жетонів). Загін можна переміщувати тільки на вільну клітинку.

Гравець може перемістити мобільний загін до або після розміщення своїх нових жетонів на ігровому килимку. Битву не вважають частиною ходу гравця. Щойно почалася битва — для жодного жетона вже не можна застосувати мобільність.

РОЗВЕРТАННЯ



Один раз за хід загін зі здібністю розвертання може розвернутися в будь-якому напрямку. Загін не можна перемістити на суміжну клітинку.

ВІДШТОВХУВАННЯ



Один раз за хід, загін зі здібністю відштовхування може відштовхнути 1 суміжний ворожий загін (див. «Відштовхування» на с. 18).

Решта здібностей описані в пам'ятках армій.

МОДУЛІ

Жетони модулів розміщують на ігровому килимку так само, як інші загони. Вони залишаються на ігровому килимку до кінця гри або доки не будуть знищені. Вони не можуть переміщуватися або розвертатися. Виняток — використання жетона переміщення, відштовхування тощо.

Модулі починають впливати на суміжні загони (приєднані до модулів) відразу — не тільки під час битви. Модулі завжди активні й ніколи не можуть бути деактивовані.

Зображений на краю жетона символ модуля вказує напрямок, у якому модуль може бути приєднаний до іншого загону. Якщо модуль має кілька таких символів, то він впливає на загони в усіх вказаних напрямках.

Модулі можуть бути знищені, як будь-які інші загони. Деякі модулі також мають додаткові очки міцності або броню.

Якщо до 1 загону приєднано кілька модулів, то їхні ефекти додаються.

Також модулі впливають на штаби.

Ефект модуля не вважають дією. Його не можна поліпшити жетоном, який дає додаткову дію (наприклад, сержантом Сталевої поліції).

Модулі не впливають на ворожі загони (якщо в описі не вказано інакше).



— символ приєднання модуля

Приклад використання модулів



Воїн Сталевої поліції посилений модулем, який збільшує його значення ініціативи (обведений жовтим кольором). Суміжний модуль також збільшує значення ініціативи (обведений червоним кольором), але він не впливає на цього воїна.

ОФІЦЕР

Модуль офіцера збільшує силу атак (ближніх або дальніх) дружніх загонів.



Цей модуль збільшує силу ближніх атак на 1 та діє в 1 напрямку.



Цей модуль збільшує силу дальніх атак на 1 та діє в 3 напрямках.

РОЗВІДНИК

Модуль розвідника збільшує значення ініціативи загонів, до яких він приєднаний.



Цей модуль збільшує значення ініціативи на 1 та діє в 3 напрямках.

МЕДИК



Якщо приєднаний дружній загін зазнає пошкоджень від атаки ворожого загону (або жетона миттєвої дії), медик поглинає пошкодження, після чого сам знищується.

Примітка. Щоб впливати на загін, модуль повинен бути безпосередньо приєднаний до нього. Модулі не можуть впливати на загоны через інші загоны або модулі.

ЖЕТОНИ МИТТЕВОЇ ДІЇ

Крім жетонів загонів, кожен гравець має певну кількість особливих жетонів миттєвої дії. Усі вони описані нижче.

Ці жетони не можна використати, коли починається битва. Їх використовують тільки тоді, коли гравець розміщує свої загани на ігровому килимку.

Жетони миттєвої дії не розміщують на ігровому килимку, а скидають після використання.

БИТВА



Якщо гравець використав цей жетон, починається битва (див. «Битва» на с. 7).

Цей жетон не можна використати, якщо один із гравців узяв останній жетон зі свого стосу. Після використання жетона битви хід гравця закінчується. Він не може виконати жодної іншої дії.

ВІДШТОВХУВАННЯ



Цей жетон дає змогу одному з дружніх загонів відштовхнути суміжний ворожий загін, створивши між цими загонами проміжок у 1 клітинку.

Ворожий загін можна відштовхнути тільки на вільну клітинку й тільки на відстань однієї клітинки. Якщо вільних клітинок більше ніж одна, то власник ворожого загону сам вирішує, на яку клітинку перемістити жетон свого загону.

Відштовхнутий загін **не може** розвертатися під час відштовхування.

Якщо неможливо створити проміжок в 1 клітинку між загонами, то жетон відштовхування не можна використати.

Загони, нейтралізовані сіткою, не можуть відштовхувати або бути відштовхнутими.

Приклад відштовхування



Один із загонів Сталевої поліції (обведений білим) оточений 2 воїнами Чудовиськ (обведені зеленим і голубим). Гравець за Сталеву поліцію вирішує використати свій жетон відштовхування. Обведеного зеленим воїна відштовхнути не можна, бо обидві клітинки за ним зайняті, а єдина вільна клітинка суміжна з загоном, який виконує відштовхування. Однак можна відштовхнути воїна, обведеного голубим. Крім того, гравець за Чудовиськ може вибрати, на яку клітинку перемістити свій загін.

ПРИТЯГУВАННЯ



Цей жетон дозволяє будь-якому дружньому загону гравця (зокрема штабу) притягнути ворожий загін, який перебуває на відстані 1 клітинки. Перемістіть ворожий загін на клітинку, суміжну із загonom, який вивонав притягування.

Загін, який притягують, можна перемістити тільки на 1 клітину. Якщо вільних клітинок більше ніж 1, то власник ворожого загону сам вирішує, на яку клітинку перемістити жетон свого загону. Гравець, який контролює притягнутий загін, **може** розвертати його під час цього переміщення.

Загони, які нейтралізовані сіткою, не можуть притягувати ворожі загони або бути притягнутими.

Приклад притягування



Гравець за Чудовиськ грає жетон притягування на свій загін (обведений зеленим). Він може притягнути одного з двох воїнів Сталевої поліції (обведені жовтим і голубим). Він вибирає ланцюгового пса (обведеного жовтим). Для гравця за Сталеву поліцію є тільки 1 клітинка для переміщення, але він може розвертати свій загін під час цього переміщення.

ПЕРЕМІЩЕННЯ



Цей жетон дозволяє гравцеві перемістити дружній загін на суміжну вільну клітинку та/або розвернути його будь-якою стороною.

ТЕРОР



Якщо ви використовуєте цей жетон, то суперник не може розміщувати жоден загін на ігровому килимку під час свого наступного ходу (проте він може використовувати жетони миттєвої дії, переміщувати загони тощо).

ПОЛЮВАННЯ



Цей жетон дозволяє гравцеві вибрати дружній загін, перемістити його, а потім атакувати одним з країв жетона.

Переміщення й атака не обов'язкові, але ви не можете змінити цей порядок — якщо ви вирішили переміститися, то повинні зробити це до атаки.

ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

ВИКОРИСТАННЯ СІТОК

Якщо бійця із сіткою знищено, то його сітка нейтралізовує інші загони до кінця фази ініціативи, доки жетон бійця з сіткою не буде вилучений з ігрового килимка. Нейтралізовані сіткою жетони не можуть виконувати свої дії до кінця фази ініціативи, у якій знищено бійця із сіткою. Звільнені жетони почнуть виконувати дії тільки в наступній фазі (якщо можливо).

Нейтралізований загін не можна перемішувати, тому його не можна відштовхнути.

Бійця із сіткою можна відштовхнути ворожим загonom, який не нейтралізований його сіткою (тобто не тим загonom, який він сам нейтралізував).

Боець із сіткою може нейтралізувати іншого бійця з сіткою — нейтралізований боець із сіткою не може нейтралізовувати будь-які інші загони.

Якщо два бійці з сітками накидають сітки один на одного, то вони не нейтралізують один одного. Іншими словами, дві направлені одна на одну сітки не мають ефекту — обидва бійці з сітками не стають нейтралізованими (наприклад, вони можуть перемішуватися за допомогою жетона переміщення, як зазвичай).



ВИКОРИСТАННЯ МЕДИКІВ

Ефект медика діє постійно. Його не можна деактивувати.

Медик поглинає всі пошкодження, завдані атакою тільки 1 ворожого загону (атака з одного краю жетона під час однієї фази ініціативи). Якщо кілька ворогів завдали пошкоджень загону з приєднаним модулем медика, то власник цього загону вирішує, яка атака буде поглинута.



ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

Якщо медик приєднаний до кількох загонів, і всі ці загони зазнають пошкоджень, то гравець вибирає, який загін «вилікувати» модулем медика.



Якщо до одного загону приєднано 2 або більше модулів медика, то власник цих модулів вибирає, який з них поглине завдане пошкодження.



Якщо медик і приєднаний загін зазнають пошкоджень одночасно, то медика знищують першим, тому він не може «вилікувати» загін.



ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

Якщо загін приєднаний до модуля медика, а до нього приєднаний інший медик (але модулі не приєднані обопільно), то завдані загону пошкодження поглинає останній медик.



Якщо 2 медики приєднанні один до одного (символи приєднання направлені один на одного), то власник цих модулів вибирає, який із них поглине пошкодження.



ДОКЛАДНІШЕ ПРО ІНІЦІАТИВУ

Ініціатива жодного загону не може бути нижчою за 0. Якщо дії будь-якого загону повинні зробити значення ініціативи від'ємним, вважайте, що ініціатива дорівнює 0.

Під час збільшення значення ініціативи обмежень немає.

Якщо на жетоні загону зображено кілька символів ініціативи, а до нього приєднаний модуль, який збільшує значення ініціативи, поліпшення впливає на всі символи ініціативи цього загону.



Якщо загін, атакуючи в кількох напрямках (байдуже, однаковий це тип атак чи різний), може виконати свої атаки під час більше ніж однієї фази ініціативи, то він виконує ці атаки в кожній фазі ініціативи.



Загін може виконати атаку тільки під час фази, що відповідає його поточній ініціативі. Наприклад, воїн зі значенням ініціативи 3 нейтралізували сіткою під час фази 3 — у цій фазі сітку знищують. Під час фази 2 воїн звільнився, але він не може виконувати дії, бо його ініціатива 3, а ця фаза вже завершилася.

Загін не може виконувати кілька атак під час однієї битви, якщо змінилося значення його ініціативи.

Приклади зміни значення ініціативи



Кислотний плювач зі значенням ініціативи 2 отримує +1 до ініціативи завдяки приєднаному модулю (значення ініціативи збільшується до 3) — він може виконати атаку під час фази 3. Якщо в цій фазі модуль знищують, а ініціатива загону знову знижується до 2, то цей загін не може виконати ще одну атаку під час фази 2.



Диверсant (особливий модуль Сталевої поліції) впливає на кислотного плювача зі значенням ініціативи 2 й зменшує її на 1 (тепер вона зменшується до 1). Він не може атакувати під час фази ініціативи 2. Під час фази ініціативи 2 диверсанта знищують. Кислотний плювач відновлює своє початкове значення ініціативи — 2, але починається фаза ініціативи 1. Кислотний плювач не може атакувати до кінця битви.



Кислотного плювача зі значенням ініціативи 2 посилили модулем. Він отримує +1 до ініціативи. Однак модуль тимчасово нейтралізували сіткою (значення ініціативи кислотного плювача знову 2). Фаза ініціативи 3 завершується. Під час цієї фази миротворця знищено — значення ініціативи кислотного плювача знову стає 3. Утім, фаза 3 завершилася, тому кислотний плювач не може атакувати до кінця битви.

ЧУДОВИСЬКА



ПЕРЕДМОВА

Ті, кого раніше називали дивом природи, зникли. Лише поодинокі особини змогли пристосуватися і пережити муки голоду та ядерної зими. Нерозважливі експерименти в лабораторіях Молоха призвели до жакливиx мутацій і народження чудовиськ. Ці злісні створіння блукали по руїнах цивілізації, з неймовірною жорстокістю загарбуючи території. І тепер, коли вони мають власні володіння, чудовиська розірвуть і роздеруть кожного, хто наблизиться до них — і друга, і ворога.

СТОС АРМІЇ

Чудовиська — це дуже агресивна армія, зосереджена на контролі більшості клітинок на ігровому килимку. Однак це палиця на два кінці — Чудовиська будуть також атакувати свої власні загони. Ви повинні бути ще уважнішими, ніж зазвичай, коли розміщуєте свої загони. Якщо дружні загони будуть розміщені занадто близько — Чудовиська почнуть атакувати одне одного. Також Чудовиська мають найвище значення ініціативи серед усіх інших армій — 4 у воїна та 1 у штабу. Ще однією важливою особливістю Чудовиськ є модулі, які дозволяють їм пристосовуватися під час битви до швидких і міцних загонів.

ПОРАДИ ЩОДО ТАКТИКИ

Якщо під час приготувань ви розмістите свій штаб у кутку ігрового килимка, а цербера — поруч, це залишить без захисту лише 2 сторони вашого штабу. Якщо ви розміщуєте свій штаб після суперника, то можете розмістити цербера так, щоб він атакував ворожий штаб уже з самого початку гри. Здібність влучання у своїх дозволяє вам створити ланцюговий ефект із загонів з агонією для швидкого знищення віддалених цілей.

ПОРАДИ ДЛЯ СУПЕРНИКІВ

Головне для перемоги над Чудовиськами — це змусити їх завдавати пошкоджень власним загонам. Розміщуйте своїх воїнів і штаб так, щоб Чудовиська не могли зосередити свої атаки винятково на вас. Намагайтеся мати перевагу на ігровому килимку, захищаючи свої загони від знищення й уникайте передчасного початку битви.

Якнайшвидше знищуйте найважливіші загони Чудовиськ: цербера, альфу й стерв'ятників. Утрата цих загонів значно послабить армію Чудовиськ. Якщо ви граєте за армію, зосереджену на обороні, уникайте того, щоб ваш штаб був витягнутий на центр ігрового килимка.





СТАЛЕВА ПОЛІЦІЯ

ПЕРЕДМОВА

Сталева поліція — це мандрівна бригада фанатиків закону й порядку, закута в довоєнну експериментальну силову броню. Хімічні речовини, що виділяються з броні, та кібернетичні вдосконалення підвищують можливості їхнього організму за рахунок психіки. Офіцери Сталевої поліції автоматично реагують на будь-що, ідентифіковане програмою як загроза чи злочин. Вони з'являються нізвідки й під гуркіт вибухів і безперервні черги пострілів швидко угамовують правопорушників. Диктат законності, який ці автоматизовані машини насаджують усюди, змушує людей на відвойованих землях сумувати за старими часами хаосу й анархії.

ОПИС АРМІЇ

Переваги цієї армії — високий потенціал для створення сильних атакувальних позицій (завдяки модулям, які збільшують силу й кількість атак) і мобільні загони, здатні відбивати атаки ворога. Також здібність штабу легко захищає від найнебезпечніших атак.

Основні недоліки цієї армії — не дуже високе значення ініціативи й лише один жетон миттєвої дії переміщення.

ПОРАДИ ЩОДО ТАКТИКИ

Штаб Сталевої поліції не бажано розмішувати в центрі ігрового килимка. Краще розмістити його в кутку й оточити загонами для захисту. Сталеву сітку краще накидати на жетони ворогів, які будуть знищені під час наступної битви. У такому разі сталева сітка швидше повернеться до гравця. Також зверніть увагу, що армія Сталевої поліції не містить жетонів миттєвої дії, які можуть урятувати її від неприємностей (наприклад, снайпер або авіаудар). Замість них є кат, якого можна скинути на ворога згори.

ПОРАДИ ДЛЯ СУПЕРНИКІВ

Армія Сталевої поліції містить невелику кількість загонів, але їх важко знищити. Тому ваша головна ціль — це контроль на ігровому килимку. Насамперед зосередьтеся на знищенні суддів. Це непросто зробити, але потім їхня відсутність на ігровому килимку значно послабить Сталеву поліцію.

Не дозволяйте Сталевій поліції формувати лінії із загонів, які ховаються один за одним. Зверніть увагу, що модулі Сталевої поліції зазвичай мають лише два символи приєднання — вам легше буде зайняти клітинки, які вони посилюють. Пам'ятайте, що Сталева поліція має двох диверсантів, які можуть уповільнити навіть ваших найшвидших воїнів.



ПРИКЛАД ГРИ

РОЗМІЩЕННЯ ШТАБІВ



Михайло, який грає за Чудовиськ, починає гру першим. Він розміщує свій **штаб** у самому центрі ігрового килимка й відразу розміщує **цербера** на суміжній клітинці.

Іван, який грає за Сталеву поліцію, розміщує свій **штаб** у кутку для кращого захисту в майбутньому.

ХІД 1 — ЧУДОВИСЬКА



УЗЯТІ ЖЕТОНИ:

розвідник

(Перший гравець узяв тільки 1 жетон, він не зобов'язаний скидати жодного.)

ЗІГРАНІ ЖЕТОНИ:

Спершу Михайло переміщує **цербера** на 1 клітинку, а потім розміщує **розвідника** на суміжній із **цербером** клітинці. Це створює швидкий і мобільний загін біля його **штабу** для кращого захисту.

ХІД 2 — СТАЛЕВА ПОЛІЦІЯ



УЗЯТІ ЖЕТОНИ:

пес війни **офіцер**

(Другий гравець узяв 2 жетони, він не зобов'язаний скидати жодного.)

ЗІГРАНІ ЖЕТОНИ:

Іван розміщує **пса війни** поруч зі своїм **штабом**, займаючи важливу клітинку, щоб націлитися на **цербера**. Потім Іван розміщує **офіцера** так, щоб посилити **пса війни** й залишити в кутку гарне місце для загону з дальньою атакою. Хоча **офіцер** буде знищений **штабом** Чудовиськ, до того часу він устигне посилити загони Сталевої поліції.



переміщення, **кислотний плевач**, **жук**. Михайло повинен скинути 1 жетон. Він скидає **переміщення**.

ЗІГРАНІ ЖЕТОНИ:

Михайло розміщує **жука** на клітинці, заздалегідь залишений його суперником. Хоча **жук** не атакуватиме під час своєї фази ініціативи, бо буде знищений **псом війни** раніше, його знищення активує агонію, що приведе до атаки на **штаб** Сталевої поліції.

Нарешті, Михайло розміщує **кислотного**
плювача на суміжній із **ПСОМ ВІЙНИ** клітинці.

ХІД 4 – СТАЛЕВА ПОЛІЦІЯ



битва , миротворець , суддя .

Іван повинен скинути 1 жетон. Він скидає **биту** (через несприятливу ситуацію на ігровому килимку грати битву зараз було б нерозумно).

ЗІГРАНІ ЖЕТОНИ:

Іван розміщує **миротворця** так, щоб накинути сітку на **кислотного плювача**. Потім він застосовує особливу здібність свого **штабу**, щоб накинути сталеву сітку на **жука**, зазнавши під час цього 1 пошкодження. Іван розміщує **суддю** на останній вільній, суміжній зі своїм **штабом** клітинці, і закінчує свій хід.

ХІД 5 – ЧУДОВИСЬКА



притягування , **стерв'ятник** , **копач** . Михайло повинен скинути 1 жетон. Він скидає **притягування**.

ЗІГРАНІ ЖЕТОНИ:

Михайло розміщує **стерв'ятника** й **копача**. Тепер його **штаб** має здібність притягування, але Михайло вирішує, що зараз не найкращий час для її застосування.

ХІД 6 — СТАЛЕВА ПОЛІЦІЯ



УЗЯТІ ЖЕТОНИ:

хижак , **офіцер** , **сержант** .
Іван вирішує скинути **офіцера**.

ЗІГРАНІ ЖЕТОНИ:

Потім Іван розміщує **хижака** й **сержанта** на стратегічних клітинках, щоб провести потужну атаку на **штаб** Чудовиськ, ще більше послабити оборону Михайла й поставити **штаб** суперника в небезпечне положення.

ХІД 7 — ЧУДОВИСЬКА



УЗЯТІ ЖЕТОНИ:

притягування , **переміщення** , **битва** .

Михайло взяв 3 жетони миттєвої дії. Він вирішує використати правило невдалого взяття жетонів. Михайло скидає всі 3 жетони й бере нові. Цього разу він бере жетон **альфи**  та 2 жетони **вуликів** .

ЗІГРАНІ ЖЕТОНИ:

Михайло скидає 1 жетон **вулика**, а інший зберігає на потім. Потім він розміщує **альфу**, направивши його на **хижака**.

ХІД 8 — СТАЛЕВА ПОЛІЦІЯ

УЗЯТІ ЖЕТОНИ:

кат , **суддя** , **битва** .

Іван повинен скинути 1 жетон. Він скидає **суддю**.

ЗІГРАНІ ЖЕТОНИ:

Іван зменшує здоров'я свого **штабу** на 1, щоб використати особливу здібність **ката**. Він розміщує його на **альфу**, знищує цей жетон і скидає з ігрового килимка.

Третій узятий жетон — це **битва**. Момент здається слушним, щоб використати цей жетон. Чекати на кращий момент було б ризиковано. Іван грає цей жетон. Його хід закінчується, починається **битва**!

ПЕРЕБІГ БИТВИ

ФАЗА ІНІЦІАТИВИ 3



Єдиний загін на ігровому килимку з ініціативою 3 — **щербер** (обведений червоним). Він атакує **суддю** і свого **розвідника** (обведений голубим).

Суддя (обведений жовтим) відбиває атаку **щербера**. **Щербер** і **розвідник** зазнають по 2 пошкодження — їх знищено.

ФАЗА ІНІЦІАТИВИ 2



Усі загони з ініціативою 2 (обведені червоним) атакують одночасно:

Пес війни знищує **жука** (агонію не активують, бо **жук** нейтралізований сіткою).

Хижак атакує **штаб** Чудовиськ і завдає 2 пошкодження.

Кислотний плювач (обведений зеленим) не атакує — він нейтралізований сіткою.

ФАЗА ІНІЦІАТИВИ 1



Усі загони з ініціативою 1 (обведені червоним) атакують одночасно:

Стерв'ятник атакує і знищує **суддю**.

Кат атакує і знищує **копача**.

Хижак, завдяки приєднаному модулю **сержанта**, атакує знову й завдає 2 пошкодження **штабу** Чудовиськ.

Штаб Чудовиськ атакує і знищує **сержанта** й **офіцера**.

ФАЗА ІНІЦІАТИВИ 0



Лише **штаб** Сталевої поліції має ініціативу 0, але не має жодного суміжного з ним ворожого загону, тому він не атакує.

НАСЛІДКИ



Після битви Михайло може перемістити **стерв'ятника** на будь-яку вільну клітинку. Він вирішує перемістити його на клітинку, суміжну зі **штабом** Сталевої поліції.

Зараз Сталева поліція має перевагу на ігровому килимку й більше очок здоров'я штабу (18 проти 16 у суперника). Однак це тільки початок гри. Михайло матиме багато можливостей, щоб змінити хід битви.

Хід переходить до Михайла.



ТВОРЦІ

АВТОР АРМІЇ «СТАЛЕВА ПОЛІЦІЯ»: Міхал Орач

АВТОР АРМІЇ «ЧУДОВИСЬКА»: Йоанна Киянка

ПРАВИЛА ГРИ: Ян Маурицій, Міхал Орач,

Ігнацій Тшевічек

РЕДАГУВАННЯ: Тайлер Браун

ХУДОЖНИК: Матеуш Бельський

ДИЗАЙН ЖЕТОНІВ ПОШКОДЖЕНЬ: Якуб Яблонський

ДИЗАЙН ПОЛЯ ТА ЖЕТОНІВ: Міхал Орач

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, ХУДОЖНЯ ПІДТРИМКА:

Радослав Давід, Матеуш Копач

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Ян Маурицій

ВИРОБНИЦТВО: Даміан Мазур, Гжегож Полевка

ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Міхал Вальчак, Рафал Шима

PORTAL GAMES.

Portal Games Sp. z o.o.

ul. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów, Poland

portal@portalgames.pl

<https://portalgames.pl/en/>

©2025 Portal Games sp. z o. o. Neuroshima Hex & Portal Games. Усі права застережено. Жодна частина гри «Neuroshima Hex!» не може бути скопійована або відтворена в будь-який механічний, хімічний або електронний спосіб без дозволу видавця.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ВИДАВНИЦТВА: Олександр Ручка

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Володимир Рибаків

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Алла Костовська

ПЕРЕКЛАДАЧ: Філіпп Головнін

РЕДАКТОР: Сергій Лисенко

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко



Українське видання

© 2025 Geekach LLC

Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.

info@geekach.com.ua

www.geekach.com.ua

КОРИСНІ ПОСИЛАННЯ

<https://discord.gg/aWrFcUjbb>

Неофіційний, але дуже активний сервер Discord, присвячений грі. Тут ви знайдете десятки гравців (переважно з Польщі, але також є розділ для гравців з інших країн), багато змістовних дискусій, фанатські доповнення, запрошення на події та іншу корисну інформацію.



Офіційний
мобільний
застосунок
доступний
у **GOOGLE PLAY.**



Офіційний
комп'ютерний
застосунок
доступний
у **STEAM.**



Офіційний
мобільний
застосунок
доступний
в **APPSTORE.**