

ІНТЕНЦІЯ

ЕПОХА СПРАГИ

ВСТУП	2
КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ	3
ПОЧАТОК ГРИ	4
ФАЗИ ХОДУ	8
ІГРОВЕ ПОЛЕ	10
ЖЕТОН-ОКО	10
ТАБЛИЦЯ ХАРАКТЕРИСТИК ВИДІВ ІГРОВИХ ЖЕТОНІВ	12
КОЩАВІ	14
КРАСУНЧИКИ	15
РОЗУМНИКИ	16
ШВИДКОРОСИ	17
ДЖЕРЕЛО	18
БУНКЕР	20
ПРОМЕНЕВА ВЕЖА	22
«ОСТАННІЙ ОАЗИС»	24
РЕЖИМИ ГРИ	25

Вступ

Все змінилося. Це сталося так давно, що ніхто вже не пам'ятає причин. Відомі лише наслідки. У розквіті техногенного розвитку людства, Землю вразила ядерна війна. Життя на планеті було практично знищене. Атмосфера частково зруйнована. Температура на поверхні Землі стрімко піднялась вгору. Планета перетворилася на спекотну пустелю, практично позбавлену життя та води. Лише зрідка на поверхню пробиваються малі джерела з підземних надр. Вода стала найважливішим ресурсом і основною валютою в сучасному світі.

Люди, які змогли вижити, почали гуртуватися в кочові клани, які постійно переходили з місця на місце у пошуках води і їжі. Життєво важливих ресурсів на всіх не вистачає, а ті, що є, дуже швидко вичерпуються. За придатну для життя землю між кланами постійно ведеться запекла боротьба.

Люди стали цінним військовим ресурсом. З'явилися міста, де виникла торгівля людьми та *реліквіями минулої техногенно розвинутої цивілізації*. Секретна довоєнна військова технологія створення мутагену для перетворення людей у слухняних бойових монстрів почала використовуватись залишками цивілізації. Відомо лише, що для синтезу мутагену необхідна велика кількість води. У таких містах-базарах клани можуть придбати універсальних воїнів-мутантів, а також забезпечити торговців рабами водою для синтезу потужніших мутагенів задля своєї міжкланової боротьби за «живу землю». Міста-базари зберігають нейтралітет і забезпечують військовими ресурсами всіх, у кого є достатня кількість води.

На сьогоднішній день існує легенда, що напередодні ядерної війни одна військова організація минулої епохи передбачила (а може і втілила) подальший занепад життя на планеті, і створила добре захищене місце над грандіозним природним підземним водосховищем, з величезними свердловинами та законсервованими запасами ресурсів. Але вже багато поколінь байка передається від батька до сина, а сховище так і не було знайдене.

Ти – один з перших! До твоїх рук потрапила мапа з розташуванням легендарного сховища. Ти, як ватажок клану, зобов'язаний привести своїх людей до цієї плодючої землі з невичерпним доступом до води, до останнього оазису на цій згасаючій планеті. На жаль, ти не один, кому до рук потрапила мапа. Доведеться битися з іншими кланами за останній в світі оазис, придатний для нормального життя!



Мета гри: захопити центральний гекс «Останній оазис» та втримати його протягом декількох ходів.

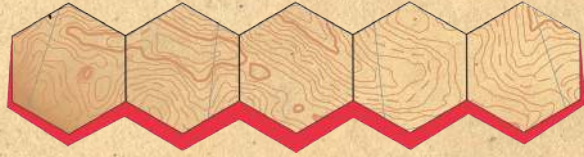
Комплектація гри

1. Ігрове поле. Складається з 4 частин
2. Колода видових карт – 72 карти
3. Колода джерел – 50 карт
4. Колода бункерів – 50 карт
5. Колода променевих веж – 50 карт
6. Ігрові жетони – 240 жетонів:
 - жетон-око \times 6 кольорів
 - жетони війська
(10 кошавих, 7 красунчиків, 5 розумників)
 \times 6 кольорів
 - жетони швидкоросів – 15 жетонів \times 6 кольорів.
7. Жетони валют
 - 54 бутлі по 1 gal води,
 - 36 відер по 2 gal води,
 - 18 каністр по 5 gal води
8. Книжка з правилами

Початок гри

Ти – ватажок одного з кланів, якому відоме місцезнаходження останнього оазису. Залишився останній ривок до цілі! Треба задіяти всі доступні сили для захоплення і захисту міста від ворогів!

У грі можуть брати участь від 2 до 6 гравців. Кожен гравець вибирає колір свого клану і сідає біля одного з шести країв ігрового поля, відміченого вибраним ним кольором.



У розпорядженні кожного гравця є 3 види воїнів-мутантів: **кошаві** – загони ближнього бою, **красунчики** – стрілецькі загони, **розумники** – мутанти, які наносять шкоду подумки на відстані, а також **швидкороси** – в'юнкові рослини з величезними шипами, як захисна перешкода від ворога.

Види військ закріплені за видовими картами і мають по 3 рівні сили мутації.

Інформація про вартість одного жетона, його бойові характеристики та посилення мутації до наступного рівня вказана на видових картах, а також у таблиці в правилах. Всі покращення і тимчасові здібності діють на вибраний вид військ (виду карту).

Рівень швидкоросів

Вартість 1 жетона



Кількість здоров'я (HP)

Вартість посилення мутації до наступного рівня

Рівень виду військ

Вартість 1 жетона



Вартість посилення мутації до наступного рівня

Дальність пересування
Дальність атаки





При цьому вибране покращення надається всім жетонам цього виду, які знаходяться на ігровому полі.

Швидкороси також відображені окремим видом (видовою картою) 3 рівнів посилення. Тимчасові покращення на них не діють.



Перед початком гри кожен гравець розкладає перед собою горілиць 4 стопки видових карт (по 3 видам жетонів військ та жетонам швидкоросів) від першого рівня до третього.



Бойові одиниці (жетони війська   ) та захисні перешкоди (швидкороси ), які знаходяться на ігровому полі, представлені ігровими жетонами із схематичним

зображенням, яке відповідає зображенню на відповідній видовій карті.



На початку гри у кожного гравця є 10 жетонів війська (5 кошавих, 3 красунчика і 2 розумника),

яких вони мають розкласти незаштрихованою стороною на 10 гексах власної бази у

довільному порядку. Бази гравців знаходяться з краю ігрового поля – 10 гексів, обмежені лінією кольору клану.



Також праворуч від місця висадки військ гравця знаходяться 4 кола кольору певного клану з номерами від «0» до «3». У комплекті гри є

6 жетонів-очей. Візьміть один з таких жетонів, кольору обраної фракції, і покладіть на коло з цифрою «0» праворуч від місця висадки ваших військ.



Перший хід не дає жодної тактичної переваги, тому гравці на свій розсуд вирішують, хто буде ходити першим. Всі інші будуть ходити за годинниковою стрілкою від першого гравця.

Для тих, кому принципово важливо ходити першим! Візьміть по одному ігровому жетону різного кольору. Кількість взятих ігрових жетонів має співпадати з кількістю гравців, але серед них обов'язково має бути червоний. Взяті жетони кладуться в коробку від гри, і всі по черзі всліпу тягнуть по одному жетону. Кожен грає кольором того жетону, який витягнув. Червоні завжди починають першими, далі – за годинниковою стрілкою.

Тепер все готово для гри!

ПОЧИНАЄТЬСЯ БІЙ ЗА «ОСТАННІЙ ОАЗИС»!





Фази ходу

ПЕРША ФАЗА ХОДУ (ТАКТИЧНА)

Кожен жетон війська гравця робить хід в 3 етапи.

ПЕРШИЙ ЕТАП. Спочатку гравець переміщує жетон (лише жетони війська), який знаходиться на полі, згідно його характеристик руху, вказаних на видовій карті.



Рівень виду військ

Вартість 1 жетона

ДРУГИЙ ЕТАП. Після того, як жетон війська походить, він може атакувати.



Коли жетон війська атакує, він залишається на місці. Якщо сила атаки по ворожому ігровому жетону дорівнює або перевищує кількість його здоров'я – ворожий жетон вибуває з поля.

! ЖЕТОН ВІЙСЬКА НЕ МОЖЕ ПЕРЕСУВАТИСЬ ПО ІГРОВОМУ ПОЛЮ ПІСЛЯ АТАКИ.

ТРЕТІЙ ЕТАП. Після того, як жетон війська був переміщений і атакував, він перегортається іншою стороною.



Дальність атаки
Дальність пересування

Вартість посилення мутації до наступного рівня

Ходити жетоном війська чи атакувати – не обов'язково. Можна пропустити хід чи атаку жетоном війська і одразу перегорнути його іншою стороною. Після цього починається хід наступним жетоном війська.



! ДОЗВОЛЕНО БИТИ ПО СВОЇМ ЖЕТОНАМ ВІЙСЬКА ТА ЖЕТОНАМ ШВИДКОРОСІВ.

Жетон-око займає неігрову зону, його атакувати не можна!

Після того, як гравець походить жетонами війська і атакував жетони суперників, у всіх жетонів на полі повністю відновлюється здоров'я!

Наприкінці тактичної фази ходу всі жетони війська гравця, розташовані на ігровому полі, мають бути перегорнуті іншою стороною в порівнянні з тим, як вони лежали на початку тактичної фази.

ДРУГА ФАЗА ХОДУ (ВИДОБУВНА)

Гравець бере карти джерел, бункерів та променевих веж, якщо його жетони війська займають відповідні гекси на мапі.



ДРУГА ФАЗА СКЛАДАЄТЬСЯ З 3 ЕТАПІВ.

ПЕРШИЙ ЕТАП. Спочатку гравець бере карти джерел і міняє їх на жетони валют.

ДРУГИЙ ЕТАП. Гравець бере карти бункерів. Вони мають бути використані одразу. Гравець кладе карту бункера поверх однієї з трьох видів карт жетонів війська. Вибраний вид військ, з цього моменту і до наступної видобувної фази даного гравця, отримує вказане на карті покращення.

ТРЕТІЙ ЕТАП. Карти променевих веж гравець бере не показуючи іншим гравцям і може скористатись ними у будь-який момент свого ходу.



ТРЕТЯ ФАЗА (ЕКОНОМІЧНА)

У третю фазу ходу (економічну) гравці витрачають накопичені жетони валют: купують нові жетони війська (не більше 5 за хід, так як гексів висадки військ лише 5), покращують видові карти, вирощують швидкоросів, а також користуються послугами чорного ринку.

Після закупки жетонів війська гравець розташовує їх на гексах висадки, помічених кольором обраного з початку гри клану. Пересуватись вони зможуть лише в першу фазу вашого наступного ходу.





Після закупки швидкоросів гравець розташовує їх жетони на гексах, суміжних з гексами, на яких вже знаходяться жетони війська гравця. Жетон швидкороса не є жетоном війська!

! КАРТИ ДЖЕРЕЛ, БУНКЕРІВ ТА ПРОМЕНЕВИХ ВЕЖ ОБМІНУ І ПРОДАЖУ НЕ ПІДЛЯГАЮТЬ!

Ігрове поле

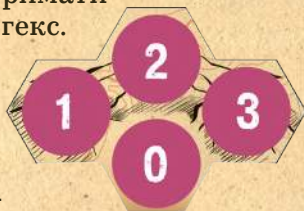
Ігрове поле — це гексо-мапа, у центрі якої знаходиться місто-сховище «Останній оазис» (центральный гекс). 6 країв мапи помічені різними кольорами, такими ж як і жетони 6 різних кланів (5 гексів на краях ігрового поля). Ці гекси є місцями висадки нових військ гравців.



-  Місця висадки нових військ
-  Останній оазис
-  Бункери
-  Променеві вежі



! КОЛА З ПОЗНАЧКАМИ «0», «1», «2» І «3» НЕ Є ІГРОВОЮ ЗОНОЮ. НИМИ МОЖЕ ПЕРЕСУВАТИСЬ ЛИШЕ ЖЕТОН-ОКО!



На мапі розташовано 12 гексів з позначками джерел, 6 гексів з позначками бункерів та 6 гексів променевих веж. За ними закріплені три колоди відповідних карт (джерело, бункер, променева вежа).

Доки жетон війська гравця знаходиться на одному з гексів джерел, бункерів чи променевих веж, він бере по одній карті з відповідних колод один раз за хід. Чим більше гравець займає таких гексів — тим більше візьме карт за хід!

На ігровому полі гравці пересувають жетони війська, атакують ігрові жетони суперників чи свої особисті, добувають потрібні їм ресурси, зрощують швидкоросів та намагаються першими досягти центру і втримати центральний гекс.

ЖЕТОН-ОКО



Жетон-око знаходиться в неігровій зоні ігрового поля та виконує функцію лічильника переможних ходів.

Жетон-око не приймає участі в тактичній фазі ходу гравців (детальніше в розділі «Останній оазис»).

Видові карти



Кожен гравець має 3 види жетонів війська та 1 вид оборонних споруд (жетони швидкоросів).



Кожен вид жетонів війська та жетони швидкоросів мають три рівні покращень і свої унікальні характеристики позначені на видових картах. Видові карти характеризують закріпленій за ними вид військ; це означає, що всі ігрові жетони одного виду мають характеристики відповідної видової карти. Всі покращення, карти бункерів і деякі карти («параліч», «сліпота», «божевілля») променевих веж діють на видові карти.



Рівень виду військ








Вартість 1 жетона

Дальність пересування
Дальність атаки

Вартість посилення мутації до наступного рівня



Видові карти жетонів війська та жетонів швидкоросів мають по 3 рівні покращення. На видовій карті вказана вартість покращення до наступного рівня. Гравець може за один хід підняти рівень виду військ з першого до третього, але повинен сплатити вартість покращення другого і третього рівнів. Якщо всі ігрові жетони якогось виду військ або жетони швидкоросів, що знаходяться на ігровому полі, були знищені, цей вид жетонів автоматично стає першого рівня.

Жетони війська (жетони кощавих, красунчиків, розумників) мають 1 одиницю здоров'я і 1 одиницю атаки. Всі додаткові бонуси до атаки чи здоров'я надходять з бункерів і діють протягом одного ходу. Через це на видових картах відсутні показники здоров'я і атаки. На видовій карті військ вказуються: дальність пересування жетона , дальність атаки жетона , вартість одного жетона , а також вартість покращення виду військ до наступного рівня . На третьому рівні у красунчиків і розумників з'являється додаткове вміння .

На видових картах швидкоросів вказується вартість одного жетона та вартість покращення до наступного рівня. Рівень карти відповідає рівню здоров'я одного жетона швидкоросів.

Таблиця характеристик

КОЩАВІ



РІВЕНЬ	ДАЛЬНОСТЬ ПЕРЕСУВАННЯ	ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ	ВАРТІСТЬ ЖЕТОНА	ПОКРАЩЕННЯ РІВНЯ	ДОДАТКОВЕ ВМІННЯ
					
1	1 гекс	1 гекс	1 gal води	3 gal води	-----
2	2 гекси	1 гекс	2 gal води	8 gal води	-----
3	3 гекси	1 гекс	3 gal води		-----

КРАСУНЧИКИ



РІВЕНЬ	ДАЛЬНОСТЬ ПЕРЕСУВАННЯ	ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ	ВАРТІСТЬ ЖЕТОНА	ПОКРАЩЕННЯ РІВНЯ	ДОДАТКОВЕ ВМІННЯ
					
1	1 гекс	2 гекси	2 gal води	5 gal води	-----
2	2 гекси	3 гекси	3 gal води	10 gal води	-----
3	2 гекси	3 гекси	4 gal води		Навісний постріл

видів ігрових жетонів

РОЗУМНИКИ



РІВЕНЬ	ДАЛЬНОСТЬ ПЕРЕСУВАННЯ	ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ	ВАРТІСТЬ ЖЕТОНА	ПОКРАЩЕННЯ РІВНЯ	ДОДАТКОВЕ ВМІННЯ
					
1	1 гекс	2-3 гекси	3 gal води	8 gal води	—
2	1 гекс	2-4 гекси	4 gal води	15 gal води	—
3	2 гекси	2-4 гекси	5 gal води		Всепроникний промінь

ШВИДКОРОСИ



РІВЕНЬ	ЗДОРОВ'Я	ВАРТІСТЬ ЖЕТОНА	ПОКРАЩЕННЯ РІВНЯ
			
1	1	1 gal води	2 gal води
2	2	2 gal води	4 gal води
3	3	3 gal води	—

Кошаві



Спочатку кожен гравець викладає на ігрове поле 5 жетонів кошавих. Максимально на ігровому полі може знаходитись 10 жетонів кошавих одного кольору.

Дальність пересування кошавих



Рівень 1

Рівень 2

Рівень 3

Це жетони ближнього бою. На видовій карті написані їхні характеристики, вартість одного жетона і вартість покращення рівня. На третьому рівні кошаві не набувають додаткового вміння.

! КОШАВИ МОЖУТЬ АТАКУВАТИ ШВИДКОРОСІВ

Красунчики



Спочатку у гравця є 3 жетони красунчиків. Максимально на ігровому полі можуть знаходитись 7 красунчиків одного кольору.

Це стрілецькі жетони, у яких з'являється додатковий параметр — дальність атаки. Красунчики можуть стріляти тільки по прямій лінії гексів. Вони не можуть стріляти через стик двох гексів.

Красунчики можуть атакувати швидкоросів, але не можуть стріляти через чи крізь них.

На третьому рівні у красунчиків з'являється додаткове вміння — навісний постріл.

Дальність пересування красунчиків



Рівень 1

Рівень 2 та 3

НАВІСНИЙ ПОСТРІЛ. Вміння, яке дозволяє красунчикам перестрілювати через інші підрозділи. Гравець може зробити постріл красунчиком третього рівня по ворожому жетону навіть якщо між ними знаходяться ще один чи два жетони військ. При цьому красунчики не можуть перестрілювати через жетони швидкоросів.

Дальність атаки красунчиків



Рівень 1

Рівень 2 та 3

Навісний постріл



Розумники



Спочатку у розпорядженні гравця є 2 жетони розумників. Максимально на ігровому полі можуть знаходитись 5 жетонів розумників одного кольору. На відміну від красунчиків, розумники атакують на відстані по радіусу (тобто можуть стріляти як прямо, так і огинаючи перешкоди).

Через те, що розумники фізично кволі, атакувати впритул до ворожих юнітів вони не можуть.

Розумники вражають мозок цілі на відстані, через це вони не можуть атакувати швидкоросів. Але можуть їх огинати, якщо дозволяє дальність пострілу.

Дальність пересування розумників



Рівень 1 та 2

Рівень 3

ВСЕПРОНИКНИЙ ПРОМІНЬ. На третьому рівні покращення розумники здобувають додаткове вміння – всепроникний промінь. Тепер вони можуть стріляти крізь хащі швидкоросів, не огинаючи їх, але не завдаючи жетонам швидкоросів шкоди.

Дальність атаки розумників



Рівень 1

Рівень 2 та 3

Всепроникний промінь



Швидкороси



Швидкороси – це дуже швидко зростаючі під дією мутагену величезні чагарники з шипами, які на ігровому полі виступають в якості стаціонарних, небойових жетонів. У них є тільки показник сили росту (здоров'я).

На ігровому полі кожному гравцю можна виростити максимум 15 швидкоросів. Хтось повинен сіяти насіння в ґрунт! Тож ставити жетони швидкоросів можна лише на гексах, суміжних з гексами, які займають ваші жетони війська. Швидкоросів не можна ставити на гексах джерел, бункерів та променевих веж, а також на центральному гексі «Останньому оазисі».

! РОЗУМНИКИ НЕ МОЖУТЬ ЗАШКОДИТИ ШВИДКОРОСАМ.

! НА ВИДОВІ КАРТИ ШВИДКОРОСІВ НЕ ДІЮТЬ КАРТИ БУНКЕРІВ ТА ПРОМЕНЕВИХ ВЕЖ.

Де дозволено і заборонено
сіяти швидкоросів



Джерело



Світ «Епохи спраги» – це пустеля, яка практично позбавлена води. Вода – основна валюта, а також необхідний інгредієнт для синтезу мутагену. Під «Останнім оазисом» знаходиться величезне природне сховище води. Поблизу нього в декількох місцях на поверхню пробиваються невеличкі виточки, де гравці можуть поповнювати запаси води. На ігровому полі вони відмічені 12 гексами джерел.

Якщо в кінці вашого ходу один з ваших жетонів війська знаходиться на гексі-джерелі, ви берете верхню карту з колоди джерел і одразу обмінюєте її на еквівалентну кількість жетонів валюти.



В залежності від того, скільки гексів-джерел зайнято вашими жетонами війська, стільки карт «Джерело» ви берете в кінці кожного свого ходу.

Джерела майже висохли і дають дуже незначну кількість води, яка, в залежності від погодних умов, коливається від 1 до 3 галонів (gal) води за хід. Жетон війська, який знаходиться на гексі з джерелом, займається видобутком води (при цьому він не втрачає бойових здібностей): набирає воду в ємності, проводить розкопки поблизу джерела у пошуках «водяних кишень», обладнує невеликі ручні насоси.

КОЛОДА ДЖЕРЕЛ НАРАХОВУЄ 50 КАРТ:



30 карт «посушливих днів», які дають по 1 галону води



10 карт «вологих днів», які дають по 2 галони



5 карт «щедрих днів», які приносять 3 галони



3 карти «насосів», які дають по 1 галону кожний хід



2 карти «водяних кишень», які збільшують кількість знайденої за хід води вдвічі

ВОДЯНА КИШЕНЯ: карта «водяна кишень» збільшує приріст води в поточний хід в 2 рази. Вона діє лише на карти джерел, які гравець бере в поточному ході, а також на карту «насос», якщо вона вже є. «Водяна кишень» не подвоює кількість води, яка в гравця вже накопичена у вигляді жетонів валют.

НАСОС: якщо гравець бере карту «насос», вона залишається у гравця на столі і кожен хід приносить йому 1 галон води. Коли закінчується колода джерел, карти насосів необхідно покласти до скиду. Після цього скид перемішується і знову викладається на стіл долілиць.

Кarti джерел гравці беруть відкрито, і одразу обмінюють на відповідну кількість жетонів валюти, які використовують для придбання і посилення жетонів війська та жетонів швидкоросів. Після обміну на жетони валют необхідно покласти до скиду горілиць. Гравець може накопичувати жетони валют та витратити їх у будь-який свій хід.

Бункер



Неподалік від «Останнього оазису» знаходяться старі покинуті бункери, збудовані у ті ж часи коли і місто-сховище. В них знаходяться склади з медикаментами і різноманітними припасами, необхідними для виживання в суворому світі після ядерної війни.

На ігровому полі знаходяться 6 гексів бункерів. Гекси бункерів виконують ту ж функцію, що й гекси джерел. Доки ваш жетон війська знаходиться на гексі бункеру, кожний свій хід ви берете карту з відповідної колоди.



КОЛОДА БУНКЕРІВ

Колода бункерів нараховує 50 карт трьох видів: регенеративні ін'єкції (+ здоров'я), ін'єкції з нейронним стимулятором (+ атака), анаболічні ін'єкції (+ швидкість пересування):



20 карт «розведених регенеративних ін'єкцій»
здоров'я +1



10 карт «концентрованих регенеративних ін'єкцій»
здоров'я +2



10 карт «розведених ін'єкцій нейростимулятора»,
які спрямовують діяльність мозку на підвищення
витривалості та швидкості атаки
атака +1



5 карт «концентрованих ін'єкцій нейростимулятору»
атака +2



5 карт «анаболічних ін'єкцій»
дальність пересування +1 гекс

Карти бункерів гравці беруть відкрито зверху колоди і використовують миттєво. Діє така карта до наступної видобувної фази ходу гравця.

Карту бункера гравець кладе поверх видової карти жетонів війська і діє вона лише на вибраний вид військ (гравець сам вирішує на які види військ і в якій кількості використовувати карти бункерів).



Карти бункерів не можна використовувати для посилення жетонів швидкоросів, адже вони не являються жетонами війська.

На один чи декілька видів військ можна накладати будь-яку кількість карт бункерів.

Після отримання нових карт бункерів, карти, які залишилися з попереднього ходу, відправляються до відповідного скиду горілиць.

ЧОРНИЙ РИНОК – це можливість купувати карти бункерів у контрабандистів.

Серед жителів вашого племені можна розшукати торговців стародавніми реліквіями. Ці авантюристи знаходять і продають за великі гроші технологічні артефакти доядерного періоду.

За 10 галонів води гравець може (навіть не займаючи гекс з бункером) придбати одну карту бункеру за хід – передивіться скид бункерів і виберіть потрібну вам карту. Ця карта так само має бути використана миттєво.

В режимах довгої та бліц-гри, коли гравець знаходиться на центральному гексі, при придбанні карти бункерів на «чорному ринку», він отримує додаткові карти бункерів (докладніше про це в розділі «Останній оазис»).

Коли колода бункерів закінчується, скид перемішується і знову викладається на стіл долілиць.

Променева вежа



Навколо «Останнього оазису» розташовані оборонні споруди – променеві вежі, які ніхто ніколи не використовував, але вони все ще функціонують. Ви зіткнулися з невідомою вам технологією. Ваших знань замало для того, щоб досконало впоратись з керуванням променем вежі. Ви навчилися накопичувати і координувати його, але здається, що атака з променевої вежі викликає різні ефекти на жетони війська суперника.

На ігровому полі ближче до центру знаходяться 6 гексів променевих веж.

Займаючи такий гекс своїм жетоном війська, гравець кожний свій хід бере верхню карту з колоди променевих веж.



КОЛОДА ВЕЖ СКЛАДАЄТЬСЯ З 50 КАРТ:



20 карт «психічний удар»

-1 здоров'я будь-якому жетону війська за вибором гравця, незалежно від його місцезнаходження на ігровому полі



10 карт «психічний вибух»

-2 здоров'я будь-якому жетону війська за вибором гравця, незалежно від його місцезнаходження на ігровому полі



5 карт «психічний колапс»

-3 здоров'я будь-якому жетону війська за вибором гравця, незалежно від його місцезнаходження на ігровому полі



5 карт «параліч»

на 1 хід позбавляє ворожих кощавих можливості пересуватись по ігровому полю. Але при цьому вони можуть атакувати суперника



5 карт «сліпота»

на 1 хід позбавляє ворожих красунчиків можливості стріляти. при цьому вони можуть пересуватись по ігровому полю



5 карт «божевілля»

на 1 хід позбавляє ворожих розумників можливості як атакувати, так і пересуватися

Кarti «параліч», «сліпота» і «божевілля» діють, як і бункери, на видові карти (але на відміну від бункерів, вони застосовуються для впливу на видові карти суперника). Строк дії карт «параліч», «сліпота» і «божевілля» закінчується на початку видобувної фази гравця, до якого вони застосовувались.

! ПРОМЕНЕВІ ВЕЖІ НЕ ДІЮТЬ НА ЖЕТОНИ ШВИДКОРОСІВ!

Гравець бере карти променевих веж закрито і може їх використувати в будь-який момент свого ходу. На руках можна тримати не більше 5 карт. Якщо сума карт на руках і тільки-но взятих перевищує 5 карт, гравець зобов'язаний позбутися зайвих (або миттєво їх використати, або скинути до скиду).

Після використання карта променевої вежі кладеться до відповідного скиду горілиць. Коли колода променевих веж закінчується, скид перемішується і знову викладається на стіл.

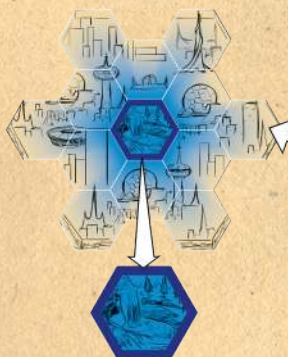
«Останній оазис»

МЕТА ГРИ – ЗАЙНЯТИ «ОСТАННІЙ ОАЗИС» – ЦЕНТРАЛЬНИЙ ГЕКС ІГРОВОГО ПОЛЯ.

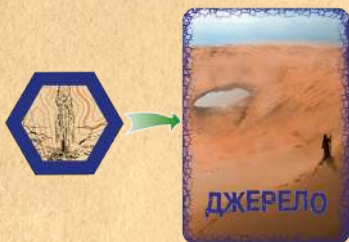
В центрі ігрового поля знаходиться місто-сховище, збудоване ще в доядерну епоху. Його побудували в стародавні часи з метою зробити місце, де могли б вижити залишки людства після ядерного апокаліпсису. В центрі міста-сховища знаходиться «Останній оазис» – величезне природне підземне водосховище з неймовірними запасами води.

«Останній оазис» – це центральний гекус. Доки ваш жетон війська знаходиться на центральному гекусі, кожний свій хід у видобувну фазу ви додатково берете кількість карт джерел відповідну кількості ваших гравців-суперників.

Місто-сховище



Останній оазис



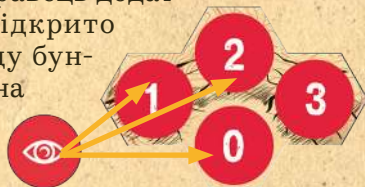
× Кількість гравців-суперників



Мапа

В режимах «Довга гра», «Бліц-гра» та під час командної гри в режимі «довга гра», Якщо гравець користується послугами «чорного ринку», коли його жетон війська займає центральний гекус, гравець додатково відкрито зі скиду бун-

керів бере кількість карт, відповідну цифрі на колі, яке займає його жетон-око (крім кола з цифрою «3», бо це переможне коло).



Жетон-око відображає самого гравця. Ви – воєначальники свого племені, які за допомогою своєї психічної сили керують діями своїх воїнів-мутантів (жетонів війська).

Режими гри

ЗВИЧАЙНА ГРА (1-1,5 ГОДИНИ)



На початку гри ваш жетон-око знаходиться на колі з цифрою «0». Якщо після тактичної фази вашого ходу ваш жетон війська займає центральний гекс «Останній оазис», пересуньте жетон-око на коло з наступною цифрою.

Виграє той, хто перший поставить жетон-око на коло з цифрою «3»!

ДОВГА ГРА (3-4 ГОДИНИ)

На початку гри ваш жетон-око знаходиться на колі з цифрою «0». Якщо на початку вашого ходу (перед тактичною фазою) ваш жетон війська займає центральний гекс «Останній оазис», пересуньте жетон-око на коло з наступною цифрою.

Виграє той, хто перший поставить жетон-око на коло з цифрою «3»!

БЛІЦ-ГРА (30 ХВИЛИН)

На початку гри ваш жетон-око знаходиться на колі з цифрою «0». Якщо на початку вашого ходу (перед тактичною фазою) ваш жетон війська займає центральний гекс «Останній оазис», пересуньте жетон-око на коло з цифрою «1».

Виграє той, хто перший поставить жетон-око на коло з цифрою «1»!

КОМАНДНА ГРА (2Х2; 3Х3; 2Х2Х2)

Гравці діляться на 2 (2х2; 3х3) або 3 (2х2х2) команди. Команда може складатися лише з гравців, які вибрали сусідні фракції. У випадку гри 3х3 команди мають лише 6 варіацій формування: чорні-червоні-жовті, червоні-жовті-білі, жовті-білі-сині, білі-сині-фіолетові, сині-фіолетові-чорні, фіолетові-чорні-червоні.

Гравець, чий жетон війська займає центральний гекс «Останній оазис», бере кількість карт джерел, відповідну кількості гравців команд-суперників.

Якщо жетон війська гравця був вибитий з центрального гекса «Останній оазис» після того, як його жетон-око зайняв коло з цифрою «1», цей гравець більше не може зайняти центральний гекс іншими своїми жетонами війська!

КОМАНДНУ ГРУ МОЖНА ГРАТИ В ДВОХ РЕЖИМАХ:

ЗВИЧАЙНА ГРА: якщо наприкінці тактичної фази ходу гравця (перед видобувною фазою) його жетон війська займає центральний гекс «Останній оазис», гравець пересуває жетон-око на коло з цифрою «1». Виграє та команда, в якій у всіх гравців жетони-око займають кола з цифрою «1»!

ДОВГА ГРА: якщо на початку ходу гравця (перед тактичною фазою) його жетон війська займає центральний гекс «Останній оазис», гравець пересуває жетон-око на коло з цифрою «1». Виграє та команда, в якій у всіх гравців жетони-око займають кола з цифрою «1»!

ГРА ВП'ЯТЬОХ (2Х3)

Це командна гра. Гравці розбиваються на дві команди (перша команда – два гравці, друга команда – три гравці).

Гравці першої команди обирають кольори своїх фракцій таким чином, щоб на ігровому полі вони розташовувалися по боках від місця висадки фракції, яка не приймає участі у грі.



ПРИКЛАД. КОМАНДА «ЖОВТО-СИНИ»

! ФРАКЦІЯ БІЛОГО КОЛЬОРУ НЕ ПРИЙМАЄ УЧАСТІ У ГРІ

На початку гри гравці другої команди (три гравці) з 10 початкових жетонів війська (5 кошавих, 3 красунчика, 2 розумника) вибирають будь-яких 9 і розташовують їх на гексах власної бази, крім найближчого до центру гексу.

Гравець, чий жетон війська займає центральний гекс «Останній оазис», бере кількість карт джерел, відповідну кількості гравців команди-суперника.



Так як гра вп'ятьох – це вид командної гри, вона так само грається в двох режимах: звичайна гра або довга гра (докладніше про це в підрозділі «Командна гра»).

Виграє та команда, в якій у всіх гравців жетон-око займає коло з цифрою «1»!

**ТЕПЕР ВИ ГОТОВІ ПОБОРОТИСЯ
ЗА «ОСТАННІЙ ОАЗИС» У СВІТІ,
ПРАКТИЧНО ПОЗБАВЛЕНОМУ ЖИТТЯ
В «ЕПОХУ СПРАГИ»!**

ПРИЄМНОЇ ГРИ!

ДРУГА РЕДАКЦІЯ

АВТОР ГРИ ОЛЕКСАНДР ГВЯЗДОВ

КИЇВ 2023