

KUBIX

Stonemaier Games та Geekach представляють

КОСА

ПІДНЕСЕННЯ | ФЕНРІСА

АВТОРИ ГРИ: ДЖЕЙМІ СТЕГМАСР ТА РАЯН ЛОПЕС ДЕВІНАСПРЕ
ХУДОЖНИК: ЯКУБ РУЖАЛЬСЬКИЙ
РОЗРОБНИКИ АВТОМИ: МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН, ДЕЙВІД ДЖ. СТАДЛІ ТА ЛАЙНЗ ДЖ. ГАТТЕР

Засновано на персонажах і «Світі 1920+», створеному Якубом Ружальським.



«Піднесення Фенріса» завершує трилогію доповнень до гри «Коса» (хоча для самого «Піднесення Фенріса» не потрібні попередні доповнення). Це доповнення можна грати в **режимі кампанії** (8 послідовних епізодів, див. нижче) та/або в **модульному режимі** (11 різних модулів, які можна як завгодно комбінувати з базовою грою).

МОДУЛЬНИЙ РЕЖИМ

Модульні елементи цього доповнення відкривають протягом кампанії, але їх можна використовувати й поза межами кампанії. Ви також можете пропустити кампанію і перейти безпосередньо до модулів, зокрема кооперативного, який не входить у кампанію (докладніше читайте на с. 50).

РЕЖИМ КАМΠΑНІЇ

Кожен «епізод» цієї кампанії дає змогу гравцям пережити певну подію або переломний момент в історії світу «Коси». Якщо гравцям вдасться зосередитися на цілях поточного епізоду, а не на звичних шляхах до перемоги над суперниками, вони будуть винагороджені.

ЯК УНИКНУТИ СПОЙЛЕРІВ. Якщо хочете грати в режимі кампанії, не відкривайте й не перевертайте жодну з коробочок чи картонних листів. Для перевірки наявності всіх компонентів просто переконайтеся, що є всі коробочки (позначені латинськими літерами від А до Е) та картонні листи (з номерами від 1 до 6). Якщо будь-чого з цього бракує, будь ласка, напишіть нам на адресу stonemaiergames.com/about/replacement-parts. **Якщо ж ви все-таки вирішите переглянути вміст коробочок, то відкрийте їх усі, а не лише деякі з них, щоб пересвідчитися, що певного компонента справді бракує.**

«Піднесення Фенріса» — кампанія з 8 епізодів, яку можна проходити неодноразово (це не гра формату «спадок»). Оптимальний варіант — грати тим самим складом гравців протягом усієї кампанії, хоча це й не обов'язково. Якщо кількість гравців змінюється, виконайте таке:

- **Щоб додати гравця посеред кампанії,** дайте йому на вибір планшет тієї нації, яку ви не використовуєте, і надайте йому рівноправний статус у його журналі кампанії (щоб гравець увійшов у гру з усередненими параметрами решти гравців).
- **Щоб тимчасово вилучити гравця посеред кампанії,** просто відкладіть убік накопичені ним жетони й журнал кампанії, поки він не повернеться в гру.
- **Щоб назавжди вилучити гравця посеред кампанії,** поверніть його планшет нації та всі накопичені ним жетони в загальний запас.



ПЕРЕМОГА В КАМПАНІЇ

Переможцем кампанії стає гравець, який переміг у **фінальному епізоді** — кульмінації подій та прогресу націй на шляху до перемоги. Після завершення кожного епізоду (починаючи з 1-го) у вас з'являтимуться можливості отримувати невеликі бонуси, які поліпшать ваш результат кампанії.

Багатство, яке ви накопичуєте від партії до партії, можна використовувати лише для розвитку вашої нації та придбання поліпшень протягом кампанії. Пам'ятайте, що під час визначення переможця всієї кампанії рахують тільки монети, зароблені в останньому епізоді. Тому використовуйте свої ресурси та багатства, щоб створити сильну націю, здатну легко пристосовуватися до мінливих умов, і готуйтеся вирішувати долю Європи!

КІЛЬКА ІНШИХ ПРИМІТОК

ЯКЩО ВИ ГРАЄТЕ В «КОСУ» ВПЕРШЕ. Перед тим як починати кампанію, ми радимо новачкам зіграти кілька партій у базову гру. Перший епізод дуже схожий на базову гру, однак із самого початку деякі рішення матимуть важливий вплив на перебіг гри, тому буде ліпше, якщо всі гравці добре ознайомляться з «Косою».

СУМІСНІСТЬ. «Піднесення Фенріса» повністю сумісне із «Загарбниками з далеких країв». Деякі епізоди також сумісні з модулями «Вітроплави» та «Розв'язки» з доповнення «Вітровий гамбіт».

ПРО АВТОМУ

АВТОМА

У цій книжці описані правила, потрібні для гри з доповненням «Піднесення Фенріса» з використанням Автоми (соло-гра).

Ми наполегливо радимо не грати з цим доповненням у режимі Автоми, поки ви добре не знатимете правила Автоми з базової гри.

Кілька років тому на прохання гравців ми створили напівофіційний варіант правил для 3 або більше угасників, де будь-яку кількість гравців можна замінити Автомою. Ці правила надруковані в кінці цієї книжки.

Крім цього, у базових правилах є примітки про сумісність. Вони виділені курсивом і викладені в розділі з написом «Автома», як-от цей текст.

Зауважте, що ми досі вважаємо цей варіант напівофіційним, але зважаючи на його популярність, ми додали його в цю книжку.

Якщо вас цікавить лише стандартний варіант соло-гри проти однієї Автоми, ігноруйте секції, виділені курсивом.

ПОДРОБИЦІ КАМПАНІЇ

ІСТОРІЯ. Кожен епізод кампанії починається і завершується художнім текстом. Крім того, в описі епізоду також коротко викладений вступний текст. Якщо ви не хочете витратити час на читання повного художнього тексту, можете використовувати ці короткі тексти, щоб ознайомитися з ключовими елементами історії кожного епізоду.

ПЛАНШЕТИ НАЦІЙ. Кожен гравець використовує планшет тієї самої нації, поки в правилах не буде вказано інакше. Навіть якщо ви зміните націю, ваш журнал кампанії залишається без змін.

ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ. Як і в базовій версії «Коси», на початку кожного епізоду роздавайте гравцям випадкові **планшети гравців**.

КІСТКИ. Це доповнення містить 2 особливі кістки. Правила вкажуть вам, коли їх використовувати.

УМОВА ЗАКІНЧЕННЯ ПАРТІЇ. Умови закінчення партії такі самі, як і в базовій версії «Коси», якщо в розділі «Особливі правила» не вказано інакше.

БАГАТСТВО. Отримавши наприкінці епізоду монети за всіма категоріями підрахунку, додайте отриману суму до своєї загальної суми в розділі «Багатство» вашого журналу кампанії.

- Хоча багатство зберігається від партії до партії, його вважають глобальним ресурсом і воно не стосується окремої партії. Тому ви починатимете кожен новий епізод з тією кількістю монет, яка вказана на вашому планшеті гравця. Крім того, ви отримуєте **бонуси приготування** відповідно до вашого журналу кампанії.
- Витративши багатство, викресліть попередню суму й запишіть нову в журнал кампанії.

НАСЛІДКИ. У кожному епізоді є розділи наслідків і нагород. Читайте ці розділи тільки після завершення епізоду.

НАГОРОДИ. Кожен епізод міститиме різні модифікації та ставитиме перед гравцями нові цілі. Досягнення цих цілей може принести нагороди: від додаткових жетонів або бонусів до отримання вмісту однієї з коробочок. Ці нагороди переносяться з партії в партію, тому ви повинні позначати їх у своєму журналі кампанії. **Зберігайте нові отримані жетони в пластиковому пакуванні.**



ЖУРНАЛ КАМΠΑНІЇ

Кожен гравець повинен використовувати журнал кампанії, щоб відстежувати свій прогрес протягом кампанії. Якщо ви не хочете розкладати компоненти (зокрема модифікатори) кожного гравця по пакетиках, то можете просто позначати ці предмети у відповідних графах журналу.

- ПЕРЕМОГИ.** У розділі «Перемоги» ставте пташку в клітинці кожного епізоду кампанії, у якому ви перемогли.
- БАГАТСТВО.** У цьому розділі позначайте всі свої доходи й видатки протягом кампанії. Наприкінці кожної партії додавайте кількість зароблених протягом цього епізоду монет до попередньої суми в розділі «Багатство».
- МОДИФІКАТОРИ.** Тут записуйте отримані вами модифікатори мехів та інфраструктури для подальшого використання (вони з'являтимуться по ходу кампанії).
- БОНУСИ ПРИГОТУВАННЯ.** Отримувані в деяких епізодах нагороди можуть включати бонуси приготування, які ви позначаєте у своєму журналі кампанії. Позначте пташкою те, що ви хочете отримувати під час своїх приготувань на початку кожного наступного епізоду: 1 \$, 1 силу або 1 популярність. Кожен бонус приготування має ліміт, зазначений у журналі кампанії.
- ПЕРЕВАГИ.** Під час приготувань до епізоду гравці можуть витратити своє багатство на купівлю 1 переваги. Для цього треба відняти її вартість від суми багатства в журналі кампанії. Купивши перевагу, позначте її у своєму журналі кампанії й негайно отримайте вигоду.

- Ви можете використати кожну свою перевагу лише 1 раз за всю кампанію (і лише одну перевагу за епізод).
- Якщо гравцям важливо, які саме переваги отримують суперники, вибирайте їх у порядку ходів.
- Перевага «+2 ресурси» дає вам змогу викласти вибрані ресурси на одну зі своїх початкових територій.
- Перевага «+1 робітник» дає вам змогу розмістити робітника на одній зі своїх початкових територій.

- ТАБЛИЦЯ ТРІУМФУ.** Використовуйте таблицю тріумфу для позначення зірок, отриманих у кожному епізоді. Наприкінці кожної партії позначайте по 1 клітинці за кожну категорію, у якій ви виклали зірку на трек тріумфу. Ви можете позначити щонайбільше 1 клітинку, навіть якщо виклали кілька зірок у цій категорії. Виконавши зазначену умову вперше, позначте клітинку в першому ряді, виконавши вдруге — у другому ряді й так далі.

- Ви можете позначити зірку в певному стовпці лише один раз за епізод. Наприклад, якщо гравець за Саксонію викладає більше ніж 1 зірку за досягнення цілей, він може позначити лише 1 клітинку «Карт цілей» у цій партії.
- Повністю позначивши ряд чи стовець, ви щоразу відкриваєте бонус у 25 \$, які можна отримати лише після завершення останнього епізоду кампанії. До речі, це єдиний спосіб збільшити ваш підсумковий капітал перед визначенням остаточного переможця кампанії.
- Загальна кількість ваших зірок у таблиці тріумфу матиме велике значення наприкінці кампанії. Загальна кількість перемог і позостале багатство також зіграють свою роль, хоча й не таку значну.

The image shows a detailed view of the campaign journal form. It includes a header for 'НАЦІЯ:' and a table for 'ПЕРЕМОГИ' with 8 columns for episodes. A 'БАГАТСТВО' column is on the right. Below are sections for 'БОНУСИ ПРИГОТУВАННЯ' (with a 15\$ limit), 'ПЕРЕВАГИ' (with a 15\$ limit), and 'ТАБЛИЦЯ ТРІУМФУ' (a 6x6 grid for recording stars). On the right side, there are two sections for 'МОДИФІКАТОРИ ІНФРАСТРУКТУРИ' and 'МОДИФІКАТОРИ МЕХІВ', each with 6 rows. Numbered callouts 1-6 point to specific parts of the form: 1 to the victory table, 2 to the wealth column, 3 to the modifier tables, 4 to the bonus preparation section, 5 to the advantages section, and 6 to the triumph table.

ЗУПИНІТЬСЯ ТУТ

Не читайте наступні розділи про модифікатори мехів та інфраструктури, поки не отримаєте відповідної вказівки протягом кампанії.

Щоб розпочати кампанію «Піднесення Фенріса», переходьте до передісторії (с. 8) або відразу до епізоду 1 (с. 14). Якщо ви граєте з Автомою в соло-режимі, спершу прочитайте правила Автоми на с. 5.

ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА АВТОМИ

Автома використовує свій журнал кампанії зі змінами, описаними нижче.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Автома не купує і не використовує переваги.
2. Починаючи з епізоду 3 і далі, під час приготувань виконуйте таке:
 - А. Дайте Автомі все, що зазначено в розділах модифікаторів її журналу кампанії (див. «Модифікатори»).
 - Б. Отримане не може перевищувати ліміт предметів, якими Автома зазвичай володіє. Наприклад, вона не може отримати більше ніж 8 робітників, навіть якщо її модифікатори дають змогу це зробити.

ТРЕК ТРІУМФУ

У грі «Коса» Автома викладає зірки двома способами: або виконавши умови треку тріумфу (як це робить звичайний гравець), або досягнувши клітинки із зіркою на карті зірок. У доповненні «Піднесення Ферріса» Автома викладає всі свої зірки на трек тріумфу за такими правилами:

- У кожному епізоді Автома може викладати різні зірки. Вони вказані в розділі «Пропуск тріумфів». Пропускайте ці клітинки на треку тріумфу, коли викладаєте зірки завдяки карті зірок.
- Коли Автома викладає зірку завдяки карті зірок:
 - Киньте 2 шестигранні кісточки (або 1 кістку двічі) й виберіть найменше значення.
 - Перемістіть на вказану кількість клітинок на треку тріумфу зліва направо, пропускаючи будь-які клітинки в розділі «Пропуск тріумфів», а також будь-які з тих, де вже викладена зірка Автоми.
 - Викладіть зірку на ту клітинку, на якій ви завершили відлік.
 - Якщо ви досягли крайньої правої клітинки тріумфу, продовжуйте відлік із крайньої лівої допустимої клітинки тріумфу.

ПРИКЛАД. Вам треба викласти зірку Автоми за карту зірок. Ви кидаєте 2 кісточки й вибираєте найменше значення (5). Рахуйте зліва направо, починаючи з першої вільної клітинки й пропускаючи ті клітинки, де Автома вже має зірку, і ті, які виключені розділом «Пропуск тріумфів» цього епізоду. Дійшовши до останньої дозволеної клітинки, знову продовжуйте рахувати з першої клітинки. Це буде 5-та допустима клітинка. Викладіть туди зірку Автоми.

ТАБЛИЦЯ ТРІУМФУ

Як і ви, Автома веде облік своїх зірок у власній таблиці тріумфу. Коли вона викладає зірку за перемогу в бою, зробіть позначку в тому стовпці (☞) її таблиці тріумфу, де найбільше позначок, але ще є порожні клітинки.

У деяких епізодах гравці отримують зірки, за які можна позначити клітинки в будь-якій категорії. За кожен таку зірку заповніть першу порожню клітинку в журналі кампанії Автоми, дотримуючись порядку зліва направо та згори вниз у таблиці тріумфу.

БОНУСИ ПРИГОТУВАННЯ

Отримуючи бонуси приготування, Автома завжди вибирає грошовий бонус.

РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ

Ви можете змінювати рівень складності між епізодами, якщо він вам не підходить. Також можете використовувати цей варіант для автоматичного вибору складності.

Під час приготувань до кожного епізоду:

1. Відніміть кількість виграних Автомою епізодів від тих, у яких перемогли ви.
2. Перемістіть кубик карти зірок на таку ж кількість клітинок по треку (на додачу до будь-яких інших переміщень кубика).
3. Якщо результат від'ємний, може знадобитися один чи кілька ходів, щоб кубик потрапив на трек карти зірок. Використовуйте кубик модернізації Автоми для зручності підрахунку.

У грі з 3 або більше гравцями: якщо Автома закінчує гру з меншим рахунком, ніж її найближчий сусід, перемістіть кубик, викладений на її карту зірок, на 1 поділку вправо. Якщо рахунок Автоми більший, ніж у найближчого сусіда, перемістіть кубик, викладений на її карту зірок, на 1 поділку ліворуч. Якщо рахунок Автоми більший, ніж в одного сусіда, але менший, ніж в іншого, позиція кубика на карті зірок не змінюється.



МОДИФІКАТОРИ МЕХІВ



Модифікатори мехів — це постійні вдосконалення, які ставатимуть доступними в певні моменти кампанії. У грі є 41 жетон різних властивостей мехів, які можуть замінити стандартні властивості на вашому планшеті нації.

КУПІВЛЯ МОДИФІКАТОРІВ МЕХІВ (50 \$ ЗА КОЖЕН)

1. Ви можете купити модифікатори мехів наприкінці кожного епізоду після додавання отриманого капіталу до вашого багатства.
2. Кожен гравець бере із загального запасу 2 випадкові жетони модифікаторів мехів. Усі гравці повинні одночасно вирішити, які з них вони купуватимуть.
 - Якщо ви отримали дублікати жетонів, то скиньте їх і замініть новими (це також стосується збігів з раніше купленими модифікаторами та властивостями, зазначеними на вашому планшеті нації). Ви можете мати лише 1 модифікатор кожного типу.
 - Ви можете купити будь-які з узятих модифікаторів мехів, заплативши по 50 \$ за кожен. Можна не купувати жодного модифікатора.
 - Усі не куплені модифікатори повертають у загальний запас.
3. Кожен гравець може мати щонайбільше 6 модифікаторів мехів, як зазначено у вашому журналі кампанії. Куплені модифікатори мехів зберігаються від партії до партії (записуйте їх у своєму журналі кампанії та зберігайте в особистих пакетах гравців). Не куплені модифікатори мехів залишаються в загальному запасі.
4. Використовуйте ваше багатство для купівлі модифікаторів, переваг та інших бонусів. Пам'ятайте, що під час визначення переможця кампанії ваше багатство не має значення.

ВИКОРИСТАННЯ МОДИФІКАТОРІВ МЕХІВ

- Під час приготувань до гри *можете замінити* властивості мехів на вашому планшеті нації купленими раніше модифікаторами мехів. Відкладіть убік усе, що не плануєте використовувати в цій партії.
- На деяких модифікаторах мехів є символ . Він означає, що такі модифікатори не використовують проти фігурок, якими не керує людина.
- Після початку епізоду ви вже не зможете перемістити чи замінити вибрані модифікатори.

УТОЧНЕННЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ МОДИФІКАТОРІВ МЕХІВ

- **БРОНЯ.** Нападник вирішує, яку карту скинути.
- **МАНЕВР.** Після відкриття дисків сили ви повинні мати можливість втратити силу, рівну новому значенню. Ви не втрачаєте силу за початковим значенням.
- **ПОТАЙНІСТЬ.** Використовуючи «Потайність» разом з будь-якою властивістю переміщення (швидкість, карта Фабрики тощо), ігноруйте будь-які об'єкти на території, через яку хочете пройти. Ви не починаєте боїв, не змушуєте чужих робітників відступати й не отримуете штрафів за жетони, якщо повинні.
- **ТАКТИКА.** Можна використати щонайбільше 1 раз за бій.

МОДИФІКАТОРИ

Не використовуйте модифікатори інфраструктури «Шпигунство» в будь-якій грі проти Автоми.

Наприкінці кожного епізоду, крім першого, Автома купує стільки модифікаторів, скільки може собі дозволити. Автома може мати щонайбільше 6 кожного з розблокованих типів модифікаторів. На відміну від вас, Автома не отримує жетони модифікаторів на вибір. Натомість вона отримує винагороду за кожен отриманий нею модифікатор згідно з перерахованими нижче пунктами й таблиці винагород за модифікатори (див. наступний розділ).

1. Автома завжди використовує стовпець модифікаторів інфраструктури, якщо ці модифікатори доступні та їхня кількість у її журналі кампанії менша ніж 6.
2. Інакше вона вибирає стовпець модифікаторів мехів.
3. Автома більше не отримує модифікаторів, якщо має 6 модифікаторів мехів у журналі кампанії або якщо вони ще не доступні.
4. За кожен отриманий модифікатор Автома бере один випадковий жетон модифікаторів (інфраструктури або мехів, залежно від їхньої доступності) й вилучає його з кампанії.

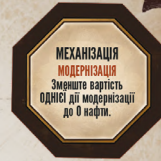
Щоразу, коли Автома отримує модифікатор, позначайте винагороду, зазначену в таблиці винагород за модифікатори, у відповідному рядку журналу кампанії Автоми, навіть якщо написано: «Немає ефекту».

ТАБЛИЦЯ ВИНАГОРОД ЗА МОДИФІКАТОРИ

Винагорода за отримані Автомою модифікатори залежить від типу модифікатора й від того, скільки модифікаторів цього типу Автома вже отримала. Кожен тип винагород описано в наступному розділі «Винагороди за модифікатори».

МОД	МОД ІНФРАСТРУКТУРИ	МОДИФІКАТОР МЕХІВ
1-й	Карта зірок +1	Отримайте нагороду
2-й	Отримайте нагороду	Немає ефекту
3-й	Вилучіть карту 4	Отримайте нагороду
4-й	Карта зірок +1	Немає ефекту
5-й	Отримайте нагороду	Отримайте нагороду
6-й	Вилучіть карту 15	Немає ефекту

МОДИФІКАТОРИ ІНФРАСТРУКТУРИ



Модифікатори інфраструктури — це постійні вдосконалення, які ставатимуть доступними в певні моменти кампанії. У грі є 32 жетони, кожен з яких дає змогу пришвидшити розвиток вашої економіки один раз за епізод.

КУПІВЛЯ МОДИФІКАТОРІВ ІНФРАСТРУКТУРИ (50 \$ ЗА КОЖЕН)

1. Ви можете купити модифікатори інфраструктури наприкінці кожного епізоду після додавання отриманого капіталу до вашого багатства.
2. Кожен гравець бере із загального запасу 2 випадкові жетони модифікаторів інфраструктури. Усі гравці повинні одночасно вирішити, які з них вони купуватимуть.
 - Якщо ви отримали дублікати жетонів, то скиньте їх і замініть новими (це також стосується збігів з раніше купленими модифікаторами). Ви можете мати лише 1 модифікатор кожного типу.
 - Ви можете купити будь-які з узятих модифікаторів інфраструктури, заплативши по 50 \$ за кожен. Можна не купувати жодного модифікатора.
 - Усі не куплені модифікатори повертають у загальний запас.
3. Кожен гравець може мати щонайбільше 6 модифікаторів інфраструктури, як зазначено у вашому журналі кампанії. Куплені модифікатори інфраструктури зберігаються від партії до партії (записуйте їх у своєму журналі кампанії та зберігайте в особистих пакутиках гравців). Не куплені модифікатори інфраструктури залишаються в загальному запасі.
4. Використовуйте ваше багатство для купівлі модифікаторів, переваг та інших бонусів. Пам'ятайте, що під час визначення переможця кампанії ваше багатство не має значення.

ВИКОРИСТАННЯ МОДИФІКАТОРІВ ІНФРАСТРУКТУРИ

- Під час приготувань до гри викладіть свої модифікатори інфраструктури горілиць перед собою.
- Кожен модифікатор інфраструктури можна використати ОДИН РАЗ за партію (після застосування поверніть його). Ви зберігаєте модифікатор для використання в наступних епізодах.
- У грі відбуватимуться певні події, кожна з яких даватиме змогу використати той чи інший модифікатор. Кожен модифікатор можна використати лише в зазначений момент.

УТОЧНЕННЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ МОДИФІКАТОРІВ ІНФРАСТРУКТУРИ

- **Механізація, конвеєр, реконструкція та мобілізація** дають змогу гравцям безплатно виконувати дії нижнього ряду. Модифікатори не дають бонусних дій. Ви як завжди просто виконуєте дію нижнього ряду, але вам не треба оплачувати її вартість.
- **Автоматизація** подвоює виробництво ресурсів роботниками та млином лише в той хід, коли ви застосовуєте цей модифікатор.
- **Шпигунство, пропаганда та кіннота** активуються іншими діями. Якщо ви хочете скористатися «Шпигунством», то повинні оголосити про це на самому початку бою.

ВИНАГОРОДИ ЗА МОДИФІКАТОРИ

ВИЛУЧИТЬ КАРТУ X. Вилучіть карту з указаним номером з колоди Автоми до кінця кампанії. Примітка: номер карти зазначений на зеленій половині в правому верхньому куті, як показано на малюнку.



ОТРИМАЙТЕ НАГОРОДУ:

- Візьміть карту Автоми.
- У відповідному рядку модифікаторів у журналі кампанії позначте нагороду, указану в рядку нагороди Автоми на схемі I цієї карти (зелена половина). Ігноруйте будь-які нагороди, що стосуються певної нації.
- Автома отримуватиме ці винагороди під час фази приготувань кожного епізоду до кінця кампанії.



КАРТА ЗІРОК +1. Під час приготувань до гри перемістіть кубик карти зірок на 1 клітинку праворуч за кожне +1, записане в журналі кампанії. Ви робите це на додачу до інших ефектів, які можуть призвести до переміщення кубика карти зірок під час приготувань до гри.

НЕМАЄ ЕФЕКТУ. Цей модифікатор не дає Автомі ніяких винагород, але його все одно вважають отриманим модифікатором. Запишіть «Немає ефекту» у відповідній клітинці модифікаторів журналу кампанії.

АВТОМА

АВТОМЕТА (ЛЕГКО)			
I →	★	★	★
★	★	★	★
★	★	★	★
★	★	★	★
★	★	★	★

ПЕРЕДІСТОРІЯ

XIX століття добігало кінця. Промислова революція була в самому розпалі — інженери й науковці випробовували граничні можливості енергії, виробленої паром, вугіллям і нафтою. Країни по всьому світу прагнули відкрити найнадійніші та найефективніші способи використання цієї енергії. Здавалося, ніби щороку в тій чи іншій галузі відбувається технологічна революція. Сільське господарство, лісозаготівлі, видобуток корисних копалин — кожна галузь зазнала змін, ставши ефективнішою і прибутковішою. У розпал цих технологічних перегонів науковець на ім'я Нікола Тесла наважився витратити всі свої заощадження, а також кошти багатьох інвесторів на будівництво Фабрики завбільшки з місто в самому серці Трансильванії. Незабаром після завершення будівництва з Фабрики поповзли чутки про божевільні експерименти та химерні машини незрозумілого призначення і сумнівної цінності.

Потім, у 1901 році, емісар Фабрики попросив аудієнції в імператора Саксонії, запропонувавши тому нагоду «першим побачити новітній винахід геніального розуму пана Ніколи Тесли, ще ніколи не бачене людством творіння, що змінить світ». Знавши, що за Теслою закріпилася репутація безтурботного мрійника, імператор був здивований зухвалістю прохання і погодився прийняти емісара — швидше з допитливості, ніж через віру в його заяви. Місяць по тому емісар прибув у супроводі невеликої групи осіб і привіз великий дерев'яний ящик. Від цих людей віяло не лише певною театральністю, а й упевненістю, притаманною тим, хто володіє неоцінен-

ною таємницею. Цікавість імператора ще більше розпалася, і він навіть нахилився вперед у передчутті. Звісно, він розумів, що все дійство аж надто театральне, але не міг упоратися з інтригою, що захопила його.

— Якщо вони збираються гаяти наш час, то мене тішить, що вони принаймні знають, як це зробити цікаво! — усміхнувся він своїй дружині. Вона відповіла поблажливою усмішкою, спостерігаючи, як люди емісара готують ящик до грандіозного відкриття. Чоловік змусив її залишити звичне товариство, щоб узяти участь у цьому фарсі, тому вона тільки й мріяла, щоб усе якнайшвидше закінчилося.

Передню стінку ящика трохи розхитали, емісар підійшов до нього ближче й повернувся до імператора, вказуючи стриману шанобливість. Потім, без заведених у таких випадках фанфар, емісар урочисто виголосив:

— Вельмишановний імператоре великої саксонської нації! Смиренно представляю на ваш розгляд і схвалення першу в світі автоматичну самохідну машину.

Без зайвої допомоги передня стінка ящика впала додолу, і звідти з'явилася зловісна чотиринога машина. Вона була заввишки з людину й пересувалася на лапах, схожих на павучі. Машина завмерла, повернулася, потім поповзла сходами до імператора й нарешті зупинилася перед ним. Запанувала тиша, у якій було чути лише слабке гудіння механізмів усередині. Усі присутні з захопленням розглядали машину. Навіть дружина імператора, немов заворожена, завмерла від побаченого.



— Великий науковець Нікола Тесла витратив останні п'ять років життя і цілий статок на вдосконалення автомашини, — сказав емісар зі спокійною впевненістю людини, яка не має звички ніяковіти поряд із впливовими можновладцями. — Ми маємо в наявності як великі механізовані спорядження на ручному керуванні, так і малі самохідні автомашини, схожі на представлену. Пан Тесла приборкав енергію в усіх її формах, відомих людству. Незабаром він також зуміє використати й невідомі досі форми. Тесла всіляко показав себе видатним науковцем і винахідником. Власне кажучи, усі нинішні технології можна досі вважати корисними, але тепер вони стануть застарілими. У надрах Фабрики народжується майбутнє. Автомашини — це майбутнє. Тесла — майбутнє.

Імператор стояв приголомшений. *«Я лише дитина, — думав він. — Усе, що я знав раніше, нічого не варте»*. Він повільно відвернувся від автомашини й глянув на цього посланця від «майбутнього», який за кілька секунд перевернув увесь його світогляд.

— Дякую за те, що ви показали мені сьогодні, — нарешті зміг вимовити він, опанувавши себе лише завдяки багаторічній практиці придворного етикету. — Я вражений.

— Це лише дослідний зразок, — заявив емісар. — Поки ми розмовляємо, пан Тесла продовжує вдосконалювати свої проекти й відкривати нові способи змінити світ.

— Зрозуміло, — відповів імператор, — а ці... автомашини, як ви їх називаєте. Вони зможуть замінити все те обладнання, яким ми користуємося сьогодні?

— Якщо завдання прості, то автомашини можуть по-різному ставати в нагоді. Для складніших робіт, таких як

лісозаготівля чи видобуток корисних копалин, ефективнішими будуть великі механізовані спорядження, для яких потрібен оператор. Їх можна сконструювати для виконання будь-яких завдань.

— Будь-яких завдань? — перепитав імператор.

Ледь помітна усмішка з'явилася на обличчі емісара:

— Будь-яких завдань.

Розум імператора напрочуд швидко пристосувався до нового світового порядку. Обіцянка, що ці машини придатні для будь-яких завдань, розпалила його уяву, яка помчала вперед, малюючи картини майже безмежних можливостей.

— Чи шукає вельмишановний пан Тесла нових інвесторів? — поцікавився імператор. Усмішка емісара стала ще помітнішою.

— Пан Тесла відкритий до нових ділових відносин, — відповів він.

— І я перший споглядав цей винахід? — жадібність почала опановувати імператором. Емісар кивнув. — Чи ви плануєте познайомити ще когось із цією машиною?

— Ми вже організували кілька таких показів. Інші емісари везуть прототипи по всій Європі. Уже в найближчі дні й тижні вони зустрінуться з главами інших держав.

«Отже, часу в мене небагато», — подумав імператор. Він усміхнувся своєю найдипломатичнішою усмішкою.

— Ще раз дякую вам за цей неймовірний показ. Для мене буде великою честю, якщо ви приєднаєтеся до мене за обідом, щоб продовжити обговорення цих питань.



Демонстрації автомашин досягли бажаного ефекту. Хоча надіслані європейським правителям прототипи були переважно новинками, вони вразили всіх, хто їх бачив, а також багатьох тих, кому побачити їх не вдалося. Чутки поширилися швидко, і хвилювання переросло в одержимість цією новою, здебільшого невідомою та малозрозумілою технологією. Кожен правитель побачив у цих механічних чудесах можливості для своєї країни. Незабаром усі обговорювали контракти з Фабрикою. Представники всіх країн на місці наглядали за розробленням замовлених унікальних автомашин і механізованих споряджень, спроектованих для виконання особливих завдань і з урахуванням національних особливостей. Із самого початку було очевидно, що ці технології забезпечать зростання продуктивності в будь-якій галузі, однак саме оборонний потенціал машин найбільше вразив голів багатьох країн. І саме це змушувало їх розщедритися.



Механізовані спорядження, або «мехи», були універсальнішими, потужнішими й разючішими, тому уряди країн, які прагнули захистити свої народи від справжніх або вигаданих ворогів, сконцентрували свою увагу саме на них. Після виконання Фабрикою перших замовлень Тесла збагнув, що самостійно буде важко впоратися з дедалі більшим попитом. Тож йому довелося прислухатися до поради дочки й продавати патенти замовникам. Утім, він категорично наполягав на тому, щоб продавати лише ранні найпримітивніші проекти, а досконалі механізми й автомашини розсудливо приберіг для себе. Завдяки цим ліцензованим патентам кожна нація почала випускати армії незграбних мехів, тоді як Тесла продовжував накопичувати статки, які, за чутками, були більші за скарбниці деяких країн.

Усього за кілька років присутність мехів та автомашин стала буденністю навіть у найвіддаленішій і найідилічній сільській місцевості. Збільшення виробництва привело до зменшення вартості старіших і менших мехів, яких використовували для різних робіт. Тож не дивно, що багато заможних європейських землевласників вже мали цілі стайні мехів, що працювали в сільському господарстві, на лісозаготівлі та в шахтах. Однак таке здешевлення стало можливим лише завдяки виробництву готових до бою чудовиськ, кількість і розміри яких постійно збільшувалися. Народ дуже швидко звик як до нових знарядь праці, так і до громіздких військових машин. І хоч більшість так і не змогла збагнути суті машин, але мехи постійно були на виду, тож їх почали сприймати як звичну річ. Хтось скаржився на шум, запах або мастило, що забруднювало ґрунт. Хтось обстоював «старі способи», стверджуючи, що швидше й потужніше не завжди означає краще. Запряжені у плуги воли, ручні пилки, кіннота на справжніх конях — усе це викликало відчуття гордості й честі, а ці нові машини символізували темне й похмуре майбутнє, повне жажливих невідомостей. Однак голоси цих людей лунали занадто тихо або ж не мали жодної ваги для можновладців.

Утім, були й винятки. Кримський хан усвідомлював ту вигоду для сільського господарства, яку давали ці нові машини, але він побоювався надмірної залежності від них. А от його відважна й честолюбна дочка була зачудована машинами. Спостерігаючи, як їхні сусіди посилено вдосконалюють свої знаряддя війни, вона побоювалася безнадійно від них відстати. Хан любив свою дочку сильніше за старі традиції, тож зрештою поступився її наполегливому бажанню «модернізуватися». Юна володарка бачила неймовірний потенціал цих мехів. Її нація кинулася назустріч неминучому кінцю всіх технологічних революцій.



У 1910 році цар Русветського Союзу дивом вижив після замаху. Убивця втік, але Григорій Распутін, довірений радник царя, стверджував, що бачив його й послав наздогін своїх людей. Кілька днів по тому Распутін представив тіло людини та знайдені в нього документи з печаткою Республіки Поланії. За словами Распутіна, перед стратою ця людина зізналася в спробі замаху. Поланія заперечувала ці «мерзенні та безпідставні звинувачення». По всьому Союзу кипіло обурення через замах на царя й зухвалі заперечення Поланією своєї причетності до цього, аж поки через пару тижнів солдати Русвета застрелили кількох поланських інженерів біля Фабрики. Отоді Республіка Поланія люто відреагувала на цей акт агресії. Незабаром народні ополченці почали провокувати сутички між двома націями: люди жадали помсти.

Для Європи настав переломний момент. Майже десятиліття процвітання і нестримне бажання випробувати всю міць своїх нещодавно створених бойових машин розпалювали конфлікти, які в одну мить оживили страхи жителів усього континенту. Народний патріотизм сколихнув серця у відповідь. Сутички на кордонах усе частішали. Будь-який незначний і навіть надуманий прояв неповаги між представниками сторін ставав питанням національного престижу, безпеки та процвітання. Будь-яка можливість випробувати нову зброю чи заявити права на новий клаптик землі перетворювалися в ключову операцію заради захисту нації. Усього через кілька місяців після спроби замаху на царя Русвета почалася Велика війна.

На початках оці всі сутички видавалися доволі привабливими, але ніхто не був готовий до того, що все перейде на глобальний рівень. Відчайдушно бажаючи випробувати нову зброю і тактики, європейські генерали не врахували масштабів і наслідків своїх дій. У перші місяці війни все, що бачив народ, являло собою зразки героїзму та тріумфу. Нова зброя була видовищною, викликала захоплення й жах водночас. Мехи спричиняли руйнування, які розум не міг навіть усвідомити. На той момент, коли всі зрозуміли, у якому становищі опинилися, нації були настільки залякані жажливою зброєю своїх ворогів, що ніхто не наважувався відмовитися від використання власної.

Так війна тягнулася рік за роком. Кількість загиблих становила десятки тисяч, потім сотні тисяч. Мирні громадяни не могли нічого вдіяти — лише з жахом стежили за тим, що відбувається, сподіваючись, що доля не дасть їм опинитися на шляху цих гігантів-убивць.

Коли весна 1916 року поступилася літу, ситуація загострилася знову. Однак цього разу панувало відчуття близького завершення війни. Воно охопило всіх — від військовиків високого рангу до селян, які працювали в полях. І хоча відмінність не була зримою, вона відчувалася фізично, повітря немов просякло рішучістю. Народи, армії та їхні лідери втомилися воювати. Основні учасники Великої війни готувалися до її кульмінації, зібравши залишки сил. Потім, немов у відповідь на якийсь невидимий сигнал, вони кинулися в останню запеклу битву, що стала передсмертним хрипом Великої війни. Коли густий дим розсіявся, навколо панувало одне лише спустошення, а вцілілі поповзли додому, байдужі та зломлені.





Велика війна скалічила всі нації, які брали в ній участь. Виснажений народ зустрів закінчення війни з величезним, хоч й обережним полегшенням. У перші тижні після припинення вогню більшість людей чекали відновлення бойових дій будь-якої миті. Поступово всім ставало спокійніше, зажеврїла надія на мир. Через кілька тижнів після закінчення боїв були укладені перші формальні перемир'я між деякими націями.

Тоді здавалося, що правителі й політики наситилися війною, а їхні народи будуть нескінченно раді почати відновлення своїх країн. Проте військові лідери не забувають отриманих уроків, і нові технології, що розвинулися протягом Великої війни, не будуть збирати пил в арсеналах.

Із самого початку Тесла знав, що його машини мають смертоносний і руйнівний потенціал. Утім, через прагнення випробувати власні винаходи й після стількох років поневірянь і фінансових втрат отримати нарешті з них прибуток він просто не міг досягнути до кінця всю нищівну потужність плодів свого геніального розуму.

На його думку, здатність машин до руйнування була у найгіршому випадку теоретичною ймовірністю. У своєму бажанні дослідити власну нову технологію він випереджав світових лідерів. Там, де вони шукали посилення влади, Тесла просто шукав межі своїх здібностей.

Можливо, він просто уявляв, як один мех стає в бойову стійку проти іншого у шляхетному бою, такий собі дуелі лицарів у вимашеній мастилом механізованій броні, де втрати обчислювалися б деталями на заміну та плямами мазуту, і лише іноді — випадково загиблим оператором. Можливо, Тесла взагалі ніколи не уявляв їх у справжньому бою. Однак він вочевидь не передбачав, що ці бойові машини підуть проти істот із плоті та крові.



Хай що уявляв собі Тесла, воно не відповідало дійсності. Його мехи, безумовно, брали участь у боях, але замінити солдатів і кінноту вони так і не змогли. Вони доповнювали їх. І вони їх перемагали.

Тесла не міг до кінця повірити в перші доповіді своїх емісарів, які розповідали про руйнування, спричинені його машинами. Хто міг відправити солдатів у бій разом із цими чудовиськами? Невже всі збожеволіли? Перші військові рапорти доповідали про безліч солдатів, убитих у лічені миті.

За роки війни військова тактика адаптувалася до участі мехів у бойових діях, проте рідко коли піхоті чи кінноті вдавалося вистояти принаймні в кількох битвах проти мехів. Однак саме жертви серед цивільного населення підкосили дух Тесли. Армії не були обережними у використанні новітніх машин смерті, і незабаром посилалися нескінченні рапорти про атаковані ферми, про жителів довколишніх сіл, які просто потрапили під перехресний вогонь.

Зрештою Тесла вирішив сам у всьому переконатися. Залишивши свою роботу й Фабрику, він вирушив у сільську місцевість.

Він побачив тіла всюди.

Солдати.

Коні.

Селяни.

Сім'ї.

Діти.

І усвідомив, що це були лише ті загиблі, тіла яких не встигли прибрати. Вони лежали в полях, ярах, струмках, коморах і будинках.

Це доконало Теслу. Деякі кажуть, що він збожеволів. Хай там як, він повернувся на Фабрику, зупинив усе виробництво та звільнив робітників. Забравши із собою дочку, він замкнув двері Фабрики, після чого вони обоє зникли.

Звідси й починається історія «Коси». Спершу з'явилася основна гра, її доповнили «Загарбники з далеких країв», а потім у «Вітровому гамбіті» здійнялися в небо вітроплавці. Настав час завершити трилогію доповнень до цієї гри.

ЗУСТРІЧАЙТЕ «ПІДНЕСЕННЯ ФЕНРІСА».



ЕПІЗОД 1. НОВА ЕПОХА

БЕРЕЗЕНЬ 1921 р.

Народи Європи гіплялися за крижкий мир після завершення Великої війни. Іноді траплялися дрібні сутички між сусідніми країнами, але загалом панував мир, а кожен народ зосередився переважно на відновленні своєї економіки, політичної системи та армії.

Місто-держава Фабрика залишалася закритим, хога більша його частина була доступною. Тесла зник надто швидко, залишивши на Фабриці гимаало цікавинок, які допитливий перехожий міг роздобути без проблем. Тож не дивно, що за останні роки дехто вже встиг там пожитися. Однак великий внутрішній простір Фабрики залишався надійно замкненим, і нікому не вдалося проникнути за зачинені двері.

Утім, вітри долі мінливі, і понівечені народи Європи знають, що ніщо не може гарантувати вічного миру. Вони тільки-но погали повертатися до спокою після багатьох років млявого відновлення. Однак без остаточного перемоги у Великій війні в Європі немає тіткого напрямку подальшого розвитку, а міжнародна напруженість усе одно зростає.


Ніхто не бажає брати на себе відповідальність за розпалювання нової війни, більшість сутичок залишаються поодинокими випадками, які намагаються приховати. Ходять тутьки про дивних солдатів зі світними очима, але мало хто звертає на це увагу, вважаючи все вигадками селян, які придумують проблеми ти шукають уваги. Лідери націй набагато більше зосереджені на тому, щоб зажити власної слави. Європа стоїть на порозі нової ери, але її остаточна доля залишається невизначеною.

КОРОТКИЙ ВИКЛАД

Після Великої війни народи Європи чіпляються за крихке перемир'я, продовжуючи відновлення зруйнованого світу. Чутки про солдатів зі світними очима переважно ігнорують, поки кожна нація намагається відродити як економіку, так і обороноздатність. Європа на роздоріжжі, а її остаточна доля залишається невизначеною.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Приготуйтеся до гри як завжди: виберіть або роздайте випадкові планшети націй і роздайте випадкові планшети гравців. У цьому епізоді не використовуйте доповнення «Вітровий гамбіт».
2. Відкрийте з колоди 1 випадкову карту цілі й покладіть її біля треку тріумфу. Гравці можуть досягти цієї цілі (викласти зірку на цю карту) на додачу до власної цілі, за яку викладають зірку на трек тріумфу.

3. Викладіть по 1 жетону впливу (картонний лист 1) на кожному з 10 клітинок треку тріумфу. Також викладіть 1 жетон впливу  на карту цілі, відкриту під час кроку 2.
4. Лише в цьому епізоді всі гравці можуть безплатно використати 1 перевагу.
 - A. Кожну перевагу можна використати лише один раз за всю кампанію. Позначте вибрану вами перевагу у вашому журналі кампанії та негайно отримайте її.
 - B. Протягом усієї кампанії, що складається з 8 епізодів, кожен гравець зможе використати лише 7 переваг на вибір.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

Першим виклавши зірку в певній категорії, візьміть жетон впливу з відповідної клітинки треку тріумфу й покладіть на свій планшет нації. Наприкінці партії ці жетони допоможуть визначити, яким шляхом розвиватиметься наступний епізод.

Жетони впливу за перемоги в боях може здобути той самий або різні гравці, які першими викладуть зірки у відповідні категорії (у прикладі нижче і синій, і червоний гравці здобули жетони впливу, вигравши бої).

ЦІЛІ ЕПІЗОДУ

- Здобути жетони впливу
- Перемогти в грі



ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НЕГАЙНО, КОЛИ ГРАВЕЦЬ ВИКЛАДАЄ СВОЮ 6-ТУ ЗІРКУ НА ТРЕК ТРІУМФУ.

ЕПІЗОД 1 ПРОПУСК ТРІУМФІВ



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- Додаткова карта цілі стає першою клітинкою треку тріумфу, коли викладають зірки, отримані завдяки карті зірок.
- Автома отримує жетони впливу так само, як і ви.
- Вигравши бій, Автома викладає свою зірку на ту клітинку бою треку тріумфу, де є жетон впливу (якщо це можливо).

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

Автома отримує 1 додатковий жетон впливу за звичайними правилами й голосує залежно від кількості своїх жетонів впливу:

1. Якщо вона має парну кількість жетонів, то використовує їх усі й голосує за ВІЙНУ (епізод 2а).
2. Інакше Автома голосує за МИР (епізод 2б).

АВТОМА

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

1. Кожен гравець позначає у своєму журналі кампанії всі викладені зірки й підсумковий капітал. Переможець також позначає свою перемогу.
2. Якщо ви виклали зірку на загальну карту цілі, позначте 1 клітинку будь-якої категорії у вашій таблиці тріумфу.
3. Дайте кожному гравцеві по 1 жетону впливу (на додачу до жетонів, здобутих за викладання зірок протягом епізоду). Якщо через велику кількість гравців вам бракує жетонів впливу, замініть їх монетами вартістю 1 \$.
4. Тепер гравці використовують свої жетони впливу, щоб проголосувати за напрям наступного епізоду. Ви вирішуєте: прагнуть нації Європи ВІЙНИ чи МИРУ?
 - Якщо в наступній партії ви хочете зосередитися на боях і взаємодії, голосуйте за ВІЙНУ (для цього сховайте жетони в лівому кулаці).
 - Якщо в наступній партії ви хочете зосередитися на розвитку економіки, голосуйте за МИР (для цього сховайте жетони в правому кулаці).
 - Ви можете сховати жетони в обох кулаках.
5. Після голосування поверніть усі жетони впливу в загальний запас. У гравців не повинно залишитися жетонів впливу.
6. У цьому епізоді немає особливих нагород.

Усі гравці роблять свій вибір таємно, а потім одночасно розкривають кулаки. Якщо більшість жетонів вказує на вибір ВІЙНИ, переходьте до епізоду 2а. Якщо більшість жетонів вказує на вибір МИРУ, переходьте до епізоду 2б. У разі нічної переможець епізоду 1 вибирає напрям наступного епізоду — ВІЙНА або МИР.



ЕПІЗОД 2А. ВІЙНА

ЖОВТЕНЬ 1921 р.

Зростання добробуту націй принесло комфорт у життя європейців, але через це вони втратили пильність. Люди більше не відчували смертельної загрози й насолоджувалися герговим раптовим економічним поліпшенням. Їхні пріоритети потали змінюватися, і поступово розповіді про Велику війну набули мітичного, романтичного характеру. Утім, уряди країн усе ще побоювалися один одного, а можливість стати жертвою атаки потихеньку затьмарювала уроки минулого. Сутинки все гасніше перетворювалися на бої. Тепер війна знову здається неминутою.

Багато країн жаждала перспектива швидкої гергової війни. Однак деякі уряди не взаговувалися і всіляко підштовхували до активних дій. Загальна загроза змінила ці страхи нагальнішими проблемами. І знову Європа опинилася на межі війни.

КОРОТКИЙ ВИКЛАД

У розпал найдраматичнішого розвитку в історії Європи спогади про жахи Великої війни почали затихати. Страх стати жертвою агресора знову підштовхує світ до війни.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Приготуйтеся до гри як завжди, зберігши попередні планшети націй і роздавши випадкові планшети гравців. У цьому епізоді не використовуйте доповнення «Вітровий гамбіт».
2. Вилучіть карти цілей 7, 13, 15, 20, 22, 23 і 27 для цього епізоду.
3. Покладіть трек воєнного тріумфу поверх треку тріумфу.
4. Розмістіть по 1 додатковому робітнику на кожній з ваших початкових територій.
5. Розмістіть по 1 будь-якій споруді на кожній з ваших початкових територій.
6. Виконайте 3 модернізації на свій вибір на вашому планшеті гравця.
7. Додайте 4 до своєї початкової популярності.
8. Якщо хочете, можете для цієї партії придбати перевагу, заплативши за неї 15 \$ зі свого багатства (також позначте це у своєму журналі).
9. Переходьте до правил модуля «Конкуренти».

ЦІЛІ ЕПІЗОДУ

- Розмістити мехів
- Виграти бої
- Перемогти в гри

КОНКУРЕНТИ

ПРИГОТУВАННЯ. Після завершення всіх попередніх кроків приготувань можете оголосити своїх «конкурентів», виклавши від 1 до 4 своїх зірок на бази інших гравців. Ви також можете викласти кілька зірок на ту саму базу. Усі гравці роблять це одночасно.

ПЕРЕБІГ ГРИ. Гравця вважають вашим конкурентом, поки на його базі лежить принаймні 1 ваша зірка. Якщо ви виграли бій з конкурентом, вилучіть 1 з ваших зірок з бази цього гравця і перемістіть її на трек тріумфу, а потім отримайте 5 \$.

- Вигравши бій, ви можете забрати 1 свою зірку з бази БУДЬ-ЯКОГО конкурента й викласти її на трек тріумфу. Однак бонус у 5 \$ ви отримуєте лише тоді, коли забираєте зірку з бази конкурента, переможеного в бою.
- Зірки з бази конкурента можна забирати й викладати на трек тріумфу лише після бою.

ТРЕК ВОЄННОГО ТРІУМФУ

Трек воєнного тріумфу має кілька відмінностей від звичайного треку тріумфу:

- Викладіть зірку за 6 модернізацій АБО за будівництво 4 споруд. Ви не можете викласти зірку і за те, і за те.
- Кожен гравець може викласти до 4 зірок за виграні бої. Саксонія, як і раніше, може викладати необмежену кількість зірок за виграні бої і досягнення цілей.
- Викладіть зірку, якщо наприкінці свого ходу ви маєте на руці 8 карт бою.
- На треку воєнного тріумфу не передбачено отримання зірок за розміщення всіх 8 робітників чи накопичення максимальної популярності.



ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НЕГАЙНО, КОЛИ ГРАВЕЦЬ ВИКЛАДАЄ СВОЮ 6-ТУ ЗІРКУ НА ТРЕК ВОЄННОГО ТРІУМФУ.

НАСЛІДКИ

Досить швидко жати війни нагадали про себе кожному європейцю яскравими, кривавими картинками. Щойно спалахнули воєнні дії, навіть ті, хто найбільше марили славою, дуже швидко перестали багити Велику війну в рожевих кольорах.

Цього разу для повернення до нормальних міжнародних відносин знадобиться ще більше часу. Багато хто з державних можновладців дивувалися тому, як швидко конфлікт розгорівся знову. Страх і недовіра вкоренились у свідомості людей, поки лідери держав намагалися вгадати наміри своїх суперників по всьому континенту. Чутки про якесь по-жвавлення всередині та навколо Фабрики тільки посилювали підозри.

НАГОРОДИ ЕПІЗодУ

1. Кожен гравець позначає у своєму журналі кампанії всі викладені зірки й підсумковий капітал. Переможець також позначає свою перемогу.
2. Якщо ви виклали зірки за виконання нових умов треку воєнного тріумфу, позначте по 1 будь-якій клітинці вашої таблиці тріумфу за кожну нову категорію. Це стосується таких досягнень: 2 додаткові перемоги в боях, 8 карт бою на руці та будівництво 4 споруд або виконання 6 модернізацій.
3. **МОДИФІКАТОРИ МЕХІВ.** Прочитайте правила використання модифікаторів мехів на с. 6, а потім витисніть ці же-

чимало непроханих гостей проникло за її двері з моменту закриття, але велика частина Фабрики все ще була недоступна. Ця таємнистість лише підживлювала різні страхи та породжувала погосло.

Занепокоєння людей підігрівалося тим фактом, що ніхто не знав, куди подівся Тесла, і звичайна цікавість поступово перетворювалася на одержимість міжнародного масштабу. Аж ось одного разу до лідерів держав, що мали справу з Теслою напередодні Великої війни, погали прилітати поштові голуби.

тони з картонних листів. Цього разу гравцям доступні лише модифікатори мехів.

- A. Візьміть 2 випадкові модифікатори мехів і додатково по 1 модифікатору за кожного меха, якого ви розмістили в цьому епізоді. Ви можете залишити собі безплатно 1 з цих модифікаторів, а інші купити за ціною 50 \$ за кожен.
 - B. Пам'ятайте, що багатство, зароблене в епізодах 1–7, не використовують для визначення переможця кампанії, тому витрачайте його на розвиток своєї імперії!
4. Трек воєнного тріумфу та правила модуля «Конкуренти» не використовують у наступних епізодах.

ЕПІЗОД 2А. ВІЙНА

Для сумісності з модульними правилами в кінці цієї книжки деякі з наведених тут правил мають позначки **КОНКУРЕНТИ** або **ТРЕК ВОЄННОГО ТРІУМФУ**.

ТРЕК ВОЄННОГО ТРІУМФУ **ПРОПУСК ТРІУМФІВ**



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Викладіть фішку популярності Автоми на поділку «14» треку популярності (так вона отримає більше монет).
- Розмістіть 2 робітників на її базі на додаток до 2 робітників, уже розміщених на полі.
- Розмістіть 1 меха на базі Автоми.
- Просуньте кубик на карті зірок на 3 поділки вперед.
- Візьміть 3 випадкові карти Автоми:
 - Дайте Автомі все, що зазначено в рядку нагороди Автоми на схемі II кожної з карт (червона половина), ігноруючи нагороди, що стосуються певної нації.
 - Після цього перетасуйте колоду Автоми.

КОНКУРЕНТИ Викладіть 2 зірки Автоми на вашу базу.

У грі з 3 або більше гравцями: викладіть по 1 зірці кожної Автоми на базу кожного з двох її сусідніх суперників.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

Трек тріумфу

ТРЕК ВОЄННОГО ТРІУМФУ Автома не викладає зірку за володіння 8 картами бою (зірку туди можна викласти за карту зірок під час кидка кісток).

КОНКУРЕНТИ Автома отримує 5 \$, коли викладає зірку з вашої бази.

АВТОМА

У грі з 3 або більше гравцями: якщо на базі переможеного Автомою гравця немає зірки, візьміть зірку з найближчої бази за годинниковою стрілкою від бази цього гравця.

КОНКУРЕНТИ **Переміщення**

Для всіх дій переміщення, коли ви вибираєте територію призначення з кількох можливих, насамперед скористайтеся наведеним нижче способом вибору, а вже потім застосовуйте інші:

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (0). Вибирайте територію, найближчу до будь-якої фігурки гравця, на чий базі лежить зірка Автоми.

КОНКУРЕНТИ **Пригода або Фабрика**

1. Якщо Автома має зірку на базі конкурента і 5 або більше сили, натомість переміститься з атакою бойової фігурки цього конкурента.
2. Якщо Автома грає за Альбїон або Тоґаву й виграє бій, вона виставляє прапор / пастку, навіть якщо використовувала меха.
3. Якщо крок 1 не призвів до бою, Автома виконує дію пригоди чи Фабрики , як завжди.

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

- Автома отримує 1 безплатний модифікатор на додачу до тих, які купить звичайним способом (див. «Модифікатори» на с. 6).
- Якщо Автома виклала зірку на клітинку треку воєнного тріумфу, позначте в її таблиці тріумфу клітинку за модернізацію або за споруди (виберіть ту категорію, де найбільше позначок, але водночас категорія не заповнена повністю). Якщо результати однакові, виберіть .

ЕПІЗОД 2Б. МИР

ЖОВТЕНЬ 1921 Р.

На якийсь час запанував мир. Люди дуже добре пам'ятали про жахи війни, і нікому не хотілося повернутися в ті часи.

Дехто намагався знову розв'язати війну, однак більшість усвідомлювала моторошний потенціал смертельно небезпечних машин. Отже, жорстокі провокації не завершилися успіхом. Зрештою охотих до війни було мало, а ціна конфлікту виявилася зовсім велика, тому навіть незначні сутинки гасилися досить швидко.

Замість війни лідери світових держав зосередили свою увагу на збільшенні обсягів виробництва та розвитку інфраструктури. Вони визначили нові національні ідеї. Основним пріоритетом стало встановлення зв'язків із місцевим населенням. Економіки стрімко розвивалися, і це породжувало впевненість у майбутньому та створення нових альянсів. Здається, що справді можна досягти епохи миру й процвітання...

КОРОТКИЙ ВИКЛАД

Народам Європи вдалося стриматися від відновлення військових дій. Натомість уряди країн зосереджуються на зростанні добробуту й розвитку інфраструктури завдяки використанню цих нових машин.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Приготуйтеся до гри як завжди, зберігши попередні планшети націй і роздавши випадкові планшети гравців. У цьому епізоді не використовуйте доповнення «Вітровий гамбіт».
2. Витисніть жетони альянсів з картонних листів.

3. Покладіть трек мирного тріумфу поверх треку тріумфу.
4. Якщо хочете, можете для цієї партії придбати перевагу, заплативши за неї 15 \$ зі свого багатства.

ЦІЛІ ЕПІЗОДУ

- Будувати споруди
- Перемогти в грі

Альянси

ПРИГОТУВАННЯ. Кожен гравець отримує жетон альянсу із зображенням його нації з однієї сторони та написом «-10 \$» з іншої. Решту жетонів альянсів поверніть у коробку.

ПЕРЕБІГ ГРИ. У будь-який момент свого ходу ви можете запропонувати альянс іншому гравцеві, якщо ви обоє зберегли жетони альянсу своєї нації. Якщо він згоден, обміняйтеся жетонами з цим гравцем й візьміть із загального запасу стільки монет, скільки вказано на отриманому жетоні. Відтепер ви обидва володієте двома властивостями націй — власною та отриманою внаслідок альянсу.

В іграх з непарною кількістю гравців, коли ви стаєте «третім зайвим», то натомість отримуєте 5 \$.

Якщо в будь-який момент гри ви атакуєте гравця, який має жетон альянсу вашої нації, або змушуєте його робітників покинути територію, то повинні перевернути наявний у вас жетон. Ви розірвали альянс, тому більше не можете використовувати властивість цієї нації (ваш колишній союзник далі тримає ваш жетон стороною з властивістю догори).

Якщо під час підрахунку капіталів наприкінці епізоду жетон лежить перед вами стороною «-10 \$» догори, ваш підсумковий капітал зменшується на 10 \$.

ТРЕК МИРНОГО ТРІУМФУ

Якщо ви використовуєте трек мирного тріумфу, вилучіть карту цілі 23 з колоди цілей. Саксонія починає епізод з 3 картами цілей замість 2 (це компенсація за скасування додаткових зірок за бої).

На треку мирного тріумфу є такі зміни:

- Викладіть зірку або за розміщення 4 мехів, або за вербування 4 рекрутів (але не за обидва досягнення).
- Усі гравці можуть викладати зірки за 2 карти досягнутих цілей. Виклавши першу зірку за карту досягнутої цілі, не скидайте другу, а візьміть додаткову карту цілі (якщо така є). Не перетасовуйте скинуті карти цілей, щоб знову їх використати.
- Викладіть зірку за отримання 3 жетонів пригод.
- Викладіть зірку за здобуття 13 очок популярності.
- Викладіть зірку за отримання карти Фабрики (викладіть зірку в той хід, коли отримуєте карту Фабрики).
- Викладіть зірку, якщо ви контролюєте 16 ресурсів (ці ресурси можуть перебувати на різних територіях).
- Ви не викладаєте зірок за виграні бої або накопичення 16 очок сили.



ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НЕГАЙНО, КОЛИ ГРАВЕЦЬ ВИКЛАДАЄ СВОЮ 6-ТУ ЗІРКУ НА ТРЕК МИРНОГО ТРІУМФУ.

НАСЛІДКИ

Духовне піднесення в Європі тривало, і поступово економіка кожної країни відновилася. Багатство й особиста безпека завжди сприяли поліпшенню настрою людей. Поки складалося враження, що мир протримається й далі, народи Європи розслабилися, занурилися у принади безпечної буденності.

Фабрика залишалася закритою. Час від часу хтось забирався всередину й обстежував її, знаходячи що-небудь із останніх напрацювань Тесли. Попри госткову недоступність Фабрики, багато непроханих гостей поверталося звіти з якоюсь технологічною дивовижою.

Ніхто не мав уявлення про місцезнаходження Тесли. Цікавість з цього приводу перетворилася на міжнародну одержимість. Аж ось одного разу до лідерів держав, що мали справу з Теслою напередодні Великої війни, погали прилітати поштові голуби.

КІНЦЕВИЙ ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ

Якщо протягом партії ви розірвали альянс, відніміть 10 \$ від вашого підсумкового капіталу. Ваш капітал ніколи не може бути менший за 0.

НАГОРОДИ ЕПІЗодУ

1. Кожен гравець позначає у своєму журналі кампанії всі викладені зірки й підсумковий капітал. Переможець також позначає свою перемогу.
2. Якщо ви виклали зірки за виконання нових умов треку мирного тріумфу, позначте по 1 будь-якій клітинці вашої таблиці тріумфу за кожну нову категорію. Це стосується таких досягнень: 16 ресурсів, отримання карти Фабрики, 3 пригоди, досягнення другої карти цілі та розміщення 4 мехів або вербування 4 рекрутів.
3. **МОДИФІКАТОРИ ІНФРАСТРУКТУРИ.** Прочитайте правила використання модифікаторів інфраструктури на с. 7, а потім витисніть ці жетони з картонних листів. Цього разу гравцям доступні лише **модифікатори інфраструктури**.
 - А. Візьміть 2 випадкові модифікатори інфраструктури й додатково по 1 модифікатору за кожну споруду, яку ви збудували в цьому епізоді. Ви можете залишити собі безплатно 1 з цих модифікаторів, а інші купити за ціною 50 \$ за кожен.
 - Б. Пам'ятайте, що багатство, зароблене в епізодах 1–7, не використовують для визначення переможця кампанії, тому витрачайте його на розвиток своєї імперії!
4. Трек мирного тріумфу та правила модуля «Альянси» не використовують у наступних епізодах.

ЕПІЗОД 25. МИР

АВТОМА

Для сумісності з модульними правилами в кінці цієї книжки деякі з наведених тут правил мають позначки **АЛЬЯНСИ** або **ТРЕК МИРНОГО ТРІУМФУ**.

ТРЕК МИРНОГО ТРІУМФУ ▶ **ПРОПУСК ТРІУМФІВ**



АЛЬЯНСИ ▶ **ПРИГОТУВАННЯ**

Під час приготувань можете укласти альянс із Автомою. Правила альянсів застосовуйте до себе як завжди, але не до Автоми. Вона не отримує бонусів від жетона альянсу, натомість дайте їй 8 \$.

У грі з 3 або більше гравцями: вирішуйте, чи укласти альянс із Автомою, у зворотному порядку ходів.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

ТРЕК МИРНОГО ТРІУМФУ ▶ **Трек тріумфу**

Автома викладає зірку й за те, що вилучає 3 жетони пригод, і за отримання карти Фабрики.

АЛЬЯНСИ ▶ **Альянси**

● Після приготувань Автома не укладає альянсів.

У грі з 3 або більше гравцями: правило «третього зайвого» застосовують до єдиного гравця-людини, що не має жетона альянсу.

● Автома не втрачає 10 \$ за розривання свого альянсу.

● Якщо Автома грає за Тогаву й у вас її жетон, викладений активною стороною догори, вона не виставляє пасток.

● Автома не перемикається на схему II, поки жетон альянсу в неї викладений стороною з власністю догори, а її власний жетон альянсу також не перевернутий. Це також відкладає і перетасування колоди, яке відбувається одночасно з перемиканням схеми.

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

● Автома отримує 1 безплатний модифікатор на додачу до тих, які купить звичайним способом (див. «Модифікатори» на с. 6).

● Якщо Автома виклала зірку на клітинку треку мирного тріумфу, позначте у її таблиці тріумфу клітинку за мехів або за рекрутів (виберіть ту категорію, де найбільше позначок, але водночас категорія не заповнена повністю). Якщо результати однакові, виберіть .

ЕПІЗОД 3. ПРОХАННЯ ВЕСНИ

БЕРЕЗЕНЬ 1922 р.

Високоповажний покровителю і друже Ніколи Тесли!

Мене звали Весна, я дочка Ніколи Тесли. Пишу Вам, благодаючи про допомогу. Прошу зрозуміти, що я не турбувала б Вас без крайньої потреби. Не хочу зловживати взаєминами, які склалися у Вас із моїм батьком. Він і я — люди кмітливі й винахідливі, це, я впевнена, Ви й так знаєте. Утім, я опинилася в такому становищі, з якого не бату виходу.

Відколи закрилася Фабрика, ми з батьком жили в одному безпечному приміщенні всередині, працюючи над новою технологією, яка, як сподівається батько, стане його порятунком. Незабаром після Нового року банді найманців вдалося проникнути в це приміщення і захопити нас у полон. Вони тримають нас окремо, і, як я розумію, хочуть, щоб мій батько завершив роботу над своїми новітніми найпотужнішими мехами.

Мій батько ніколи б не погодився на таке, навіть якби від цього залежало його життя. Натомість вони погрожують розправою мені. Батько не допустить моєї смерті.

Я прошу вашої допомоги не для себе, а для мого батька. Якщо йому вдасться втекти, тоді він не завершить роботу над цими жахливими машинами. Я знаю, що, крім моєї безпеки, це його найбільше бажання. Мені невідомо, коли я зможу надіслати це повідомлення нашими поштовими голубами, тому гас дуже важливий. Хоча, можливо, уже надто пізно.

З глибокою повагою і надією на мир,

Весна Тесла, 23 січня 1922 р.

КОРОТКИЙ ВИКЛАД

Весна, дочка Ніколи Тесли, опинилася в пастці на Фабриці разом з батьком. Вирушіть на Фабрику й відшукайте її!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Приготуйтеся до гри як завжди, зберігши попередні планшети націй і роздавши випадкові планшети гравців. У цьому епізоді не використовуйте доповнення «Вігровий гамбіт».
2. Якщо ви маєте модифікатори інфраструктури (вони можуть бути поки що недоступні), викладіть їх горілиць у вашій ігровій зоні.
3. Якщо ви маєте модифікатори мехів (вони можуть бути поки що недоступні), можете викласти їх поверх властивостей на вашому планшеті нації.
4. Візьміть коробочку «А» з коробки з грою, але не відкривайте її. До її низу приліплена карта Весни. Якщо карти Весни немає, просто виберіть випадкову карту Фабрики, щоб вона представляла Весну.
5. Затасуйте карту Весни й 4 ДОДАТКОВІ карти Фабрики

- в колоду Фабрики (отже, якщо в партії 5 гравців, у вас буде 6 карт Фабрики, 1 карта Весни та ще 4 випадкові карти — загалом 11 карт Фабрики).
6. Покладіть жетони впливу біля поля.
 7. Якщо Русвет бере участь у партії, витисніть із картонного листа й дайте йому жетон зі зміненою властивістю «Урбанізація». Русвет повинен використовувати цей жетон замість своєї звичної властивості «Урбанізація» (або, якщо вона доступна, покласти на планшет модифікатор меха).
 8. Якщо хочете, можете для цієї партії придбати перевагу, заплативши за неї 15 \$ зі свого багатства (також позначте це у своєму журналі).

ЦІЛІ ЕПІЗОДУ

- Накопичити жетони впливу
- Знайти Весну
- Перемогти в грі

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- Коли ваш герой переміщується на Фабрику, його переміщення завершується. Перш ніж продовжувати (перед початком бою, активацією пастки і т. д.), виконайте в указаному порядку такі дії:
 - А. Отримайте 1 жетон впливу й перетасуйте колоду Фабрики.
 - Б. Візьміть Х випадкових карт Фабрики, де Х — кількість ваших жетонів впливу. Покажіть ці карти всім гравцям.
 - Якщо серед показаних карт є карта Весни, залиште її собі. Весну не вважають картою Фабрики.
 - Якщо серед цих карт немає Весни, а ви ще не маєте карти Фабрики, можете вибрати 1 з показаних карт і залишити її собі.
 - В. Поверніть решту карт Фабрики долілиць на відповідне місце на ігровому полі.

- Г. Завершіть свою дію переміщення: перемістіть інші фігурки, вступіть у бій та активуйте пастки.
- Якщо на початку вашого ходу ваш герой уже перебуває на Фабриці, ви не отримуєте жетона впливу (й не можете обшукати Фабрику). Однак ви можете використати властивість «Швидкість» або дію переміщення з Фабрики, щоб покинути Фабрику й знову туди зайти (виконавши кроки А–Г).
 - У цьому епізоді ви не можете переглядати всю колоду карт Фабрики (на відміну від звичайних партій).
 - Після того як Весну «знайдуть», гравці можуть продовжувати здобувати вплив і обшукувати Фабрику таким же способом. Значення Весни розкривається в кінці епізоду.

ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НЕГАЙНО, КОЛИ ГРАВЕЦЬ ВИКЛАДАЄ СВОЮ 6-ТУ ЗІРКУ НА ТРЕК ТРИУМФУ.

НАСЛІДКИ

Оглядаючи Фабрику в пошуках Весни, її рятівники натрапили на дещо несподіване й неймовірне... Звісно, ніхто з них не хотів змарнувати такої нагоди. На широкому внутрішньому дворі Фабрики були заховані величезні кораблі. Спершу здавалося дивним, що кораблі так далеко від берега, але після свого порятунку Весна пояснила цю загадку — це насправді були вітроплави, завдяки яким вони зможуть утекти.

Після того як Весна зі своїми рятувальниками приземлилася в столиці, її історія швидко розлетілася околицями, але новини були поганими. Хога порятунок і пройшов успішно, він зайняв забагато часу, тому Весна була впевнена, що батько майже завершив свою роботу. Крім того, поки обшукували Фабрику, ніхто не зміг знайти Теслу. Дівчина припускала, що батько міг навіть не знати про її втечу. І хай вона ще не з'ясувала, хто ж отолів організацію, яка тримала їх у полоні, Весна жадала гинити опір цій групі, що стала зарозою для недавно встановленого крижкого миру в Європі.

ЕПІЗОД 3 ПРОПУСК ТРИУМФІВ



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

Карти Фабрики

- Автома отримує жетони впливу й бере карти Фабрики так само, як ви.
- Якщо Автома, узявши карти Фабрики, не отримала карту Весни й не мала до цього моменту жодної карти Фабрики, вона залишає собі першу взятую карту.

Переміщення бойових фігурок Автоми

Коли Автома переміщує бойові фігурки:

- Якщо Весна не знайдена й фігурка може переміститися на Фабрику:
 - Фабрика стає ціллю переміщення.
 - Ігноруйте це правило, якщо воно призведе до бою, а в Автоми менше ніж 5 очок сили.
- Якщо наприкінці дії переміщення героя без атаки (👤👤) або пригоди / Фабрики (🏭) бойова фігурка Автоми перебуває на Фабриці, на додачу до звичайного ефекту дії запуститься процес пошуку. У такому разі меха на Фабриці вважають героєм.

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

Якби Автома не отримала націю Весна:

- Киньте шестигранну кістку.
- Якщо випало 4, 5 чи 6, Автома повертає свій планшет нації. Коли настає черга Автоми вибрати нову націю (залежно від її багатства), вона вибирає випадкову доступну націю. Отже, вона може знову отримати свою попередню націю.

АВТОМА

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

1. Кожен гравець позначає у своєму журналі кампанії всі викладені зірки й підсумковий капітал. Переможець також позначає свою перемогу.
2. За кожні 2 жетони впливу (округлення до більшого) збільште будь-який бонус приготування у вашому журналі кампанії на 1 (дотримуючись ліміту сили й популярності).
3. Тепер гравці визначають, хто отримає планшет нації Весна:
 - А. Якщо гравець знайшов карту Весни, він отримує контроль над нацією Весна.
 - Б. Якщо ніхто не знайшов карту Весни, то контроль над нацією Весна отримує переможець епізоду.
4. Цей гравець отримує всі жетони з картонного листа Весни й увесь вміст коробочки «А». Гравець за Весну зберігає все зароблене до цього моменту (модифікатори, багатство тощо) й міняє назву своєї нації в журналі кампанії. Вилучіть карту Весни з гри — вона більше не потрібна. Указівки з використання нації Весна див. на наступній сторінці.
5. Усі інші гравці можуть у цей час змінити свої нації. Якщо ви міняєте націю, то зберігаєте свій поточний журнал кампанії та все зароблене. Змініть назву вашої нації у своєму журналі кампанії та використовуйте планшет цієї нації в наступних партіях. Щоб змінити націю, зробіть таке:
 - А. Гравець за Весну не може в цю мить змінити націю.
 - Б. Будь-який інший гравець, який вирішив змінити націю, кладе свій планшет нації разом з невикористаними планшетами націй.
 - В. Підрахуйте багатство кожного гравця (тільки цього разу вважайте кожен куплений модифікатор еквівалентом 50 \$ і додайте їх до ЗАГАЛЬНОГО БАГАТСТВА гравця). Гравець із НАЙМЕНШИМ загальним багатством першим вибирає нову націю. Потім вибирає наступний гравець із найменшим багатством і далі за порядком зростання.
 - Г. Після вибору нації гравець за Весну вибирає базу однієї з невібраних націй (розміщуючи там свою базу в наступних партіях).
6. За стандартними правилами кожен гравець бере по 2 модифікатори із загального запасу, після чого може купити їх (заплативши 50 \$ за кожен). Як бонус, переможець епізоду бере 1 додатковий модифікатор і може вибрати із 3 отриманих модифікаторів.

НАЦІЯ ВЕСНА

(КОРОБОЧКА «А» Й КАРТОННИЙ ЛИСТ)

Перша публічна заява Весни після її втечі з Фабрики була короткою, доречною і довгоочікуваною. Вона трималася зухвало, стоячи поруч з автомашиною її власної конструкції, а очі її, спрямовані на аудиторію, горіли. Юна Тесла говорила голосно й упевнено:

«Мій батько був спустошений, дізнавшись правду про руйнівну силу, яку мали його винаходи. Він прагнув лише допомогти світові. Однак, коли він на власні очі побачив трагедію, до якої виявився мимоволі пригетний, то вирішив усамітнитися, щоб зайнятися розробленням нових технологій, які допоможуть нарешті досягти повсякденного миру. Ті люди, які захопили нас і, як мені відомо, досі тримають його, ставлять під загрозу існування всієї Європи. Я справді вважаю, що вони прагнуть підкорити світ своїй волі.»

Мого батька дотепер вважають зниклим безвісти, але я присягнулася продовжувати його справу, не припиняючи його пошуків. Я хоту сформувати коаліцію, що буде відстоювати мир і захищати його за будь-яку ціну. Запрошую всіх миролюбних людей приєднатися до мене. Ми дамо відсіч кожному, хто стане загрозою нашому процвітанню в ці дні. Ті, хто утримує мого батька в полоні, будуть зупинені. Ми станемо на заваді будь-якій нації, що спробує нав'язати свою волю Європі. Нині ми живемо в мирі, і цей мир триватиме. Обіцяю вам».

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Викладіть жетон бази нації Весна поверх бази вашої попередньої нації на полі.
 - У звичайній партії в «Косу» (не в кампанії) виберіть випадкову базу з тих, які не використали інші гравці, і викладіть жетон бази Весни на її місце на полі.
- Виклавши звичайну кількість карт Фабрики на поле, візьміть 3 випадкові карти Фабрики з невикористаних. Покладіть їх горілиць біля планшета гравця за Весну (у властивості нації Весна описано, як ними користуватися).
- На відміну від інших націй, на планшеті Весни надруковано лише 2 властивості мехів («Переправа» та «Швидкість»). Інші клітинки порожні. Однак ця нація має 18 жетонів властивостей мехів (із синьою облямівкою). Весна може використовувати деякі з цих властивостей у поточній партії. Поза кампанією вибір цих жетонів відбувається після вибору модифікаторів мехів, але перед викладанням будь-яких модифікаторів чи властивостей на планшет Весни. У цьому епізоді виконайте такі кроки.
 - Візьміть 6 випадкових жетонів властивостей мехів із 18 жетонів у запасі Весни. Решту жетонів поверніть у коробку, у цій грі вони вам не знадобляться.
 - Можете вибрати 2–4 жетони з ваших жетонів властивостей мехів і модифікаторів мехів. Покладіть 2 з цих жетонів на порожні місця на вашому планшеті нації. Якщо вибираєте 3-й або 4-й жетон, викладіть їх поверх надрукованих властивостей мехів («Переправа» та «Швидкість»). Ці жетони залишаються на місцях у поточній партії. Невикористані жетони відкладіть убік.

ПРИМІТКА АВТОРА. Весна — це прогресивна нація. Вона має дуже варіативні властивості й підійде гравцеві, гнучкому у своїх стратегіях. Це не проста нація і для гравця, і для його суперників, адже її властивості міняються від партії до партії.



ВЛАСТИВІСТЬ НАЦІЇ

ТЕХНОФІЛІЯ. З початку партії вам доступні 3 отримані карти Фабрики. Ви граєте їх так само, як звичайні карти Фабрики (кладете свій жетон дії на карту Фабрики, щоб використати верхню і/або нижню дію). Щоразу після використання карти Фабрики (зокрема отриманої на Фабриці) поверніть її в коробку. Ви все ще можете отримати лише 1 карту Фабрики протягом кожної партії.

ПРИМІТКА. Для досягнення цілей погатові карти Фабрики у Весни не враховують.

КОРОБОЧКА «А». ПРАВИЛА ВЕСНИ **АВТОМА** АВТОМА ГРАЄ ЗА ВЕСНУ

Якщо Автома грає за Весну:

- Якщо в будь-який момент Автомі треба вибрати базу, перемішайте жетони символів усіх невибраних баз і візьміть один для Автоми.
- Під час приготувань вона не отримує 3 додаткові карти Фабрики.
- Як перший крок приготувань кожної партії:
 - Перемішайте жетони Автоми із зображенням 7 націй з базової гри й доповнення «Загарбники з далеких країв» і візьміть навмання 2 з них (решту поверніть у коробку).
 - Покладіть ці 2 жетони горілиць біля колоди Автоми.
 - Розігруючи свої карти, Автома виконує дії в дужках, позначені символами цих двох націй.

ВЛАСТИВОСТІ МЕХІВ

1. **ПЕРЕПРАВА.** Ваш герой і мехи можуть перемішуватися через річки на суміжну територію зі спорудою будь-якого гравця або з такої території.
2. **ШВИДКІСТЬ.** За одне переміщення ваш герой і мехи можуть перемішуватися на одну територію далі.

У правилах з використання модифікаторів мехів описано деякі жетони властивостей мехів Весни.

ВІТРОПЛАВ. Весна може використовувати свій вітроплав тільки в тих партіях, де використовують вітроплави (наприклад, у грі з доповненням «Вітровий гамбіт»). Підставки для вітроплавів містяться лише в доповненні «Вітровий гамбіт».



ЕПІЗОД 4. ФЕНРІС

ВЕРЕСЕНЬ 1922 р.

Невдовзі після порятунку Весни з Фабрики звідусіль знову погали поширюватися гутки про «диких солдатів зі світними очима». Ці жаскі посланці з пекла з порожніми поглядами називали себе Фенріс. Зважаючи на звіт Весни, до цих історій поставилися набагато серйозніше, ніж раніше.

Банди найманців і бандитів, що тероризували жителів Європи, існували завжди, але Фенріс виявився гудово організованим й озброєним новітньою страхотливою зброєю. Ніхто достеменно не знав, того вони прагнули. Утім, що більше ці люди розосереджувалися по всій країні, то сильнішав їхній вплив. Незабаром вони стали серйозною перешкодою відновленню Європи, хоча їхня кінцева мета залишалася незрозумілою.

Фенріс налето атакує навання... Наскільки було відомо, кожна нація постраждала від їхнього насильства й непередбачуваності. Вони з'яв-

лялися немов з нізвідки, нападали на солдатські патрулі або грабували ферми й ринки, а потім цезали. Їхня активність збурила громадськість так, що уряди країн пообіцяли грошову винагороду за піймання цих людей живими або мертвими. Погати через патріотизм, але переважно за гроші, військовики взялися втихомирювати цих людей.


Тим часом Весна повним ходом створювала свою коаліцію, швидко нарощуючи її силу та вплив. Завдяки значній міжнародній популярності чисельність її прибічників швидко збільшувалася. Розмаїття технологічних можливостей мехів і значний вплив допомогли Весні створити свого роду «світову поліцію», що ставала на заваді тій нації, яка здобувала забагато могутності. Однак, попри її популярність, гмало лідерів держав погали непокоїтися через стрімке зростання її впливу. Тепер вони вельми насторожено спостерігали за нею.

КОРОТКИЙ ВИКЛАД

З'явилося нове угруповання, що називає себе Фенріс. Воно тероризує жителів Європи. Роздратовані уряди країн вирішують, що настав час поставити Фенріс на місце.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Приготуйтеся до гри як завжди. Гравець за Весну використовує попередньо вибрану базу нації, зберігаючи всі модифікатори, бонуси приготувань і все інше, зазначене в його журналі кампанії. Навмання роздайте планшети гравців.
2. У цьому епізоді можете використовувати вітроплави та/або плитку розв'язок «Годинник судного дня» або «Запасний план» з доповнення «Вігровий гамбіт».
3. Отримайте всі бонуси приготувань, зазначені у вашому журналі кампанії.

4. Відкрийте коробочку «В» і розмістіть по 1 агенту Фенріса (всього 8 дерев'яних фігурок робітників) на кожному тунелі і 2 на Фабриці. 
5. Якщо ви маєте модифікатори інфраструктури (вони можуть бути поки що недоступні), викладіть їх горілиць у вашій ігровій зоні.
6. Якщо ви маєте модифікатори мехів (вони можуть бути поки що недоступні), можете викласти їх поверх властивостей на вашому планшеті нації.
7. Якщо хочете, можете придбати перевагу, заплативши за неї 15 \$ зі свого багатства (позначте це у своєму журналі).

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

Коли одна з ваших бойових фігурок (герой або мех) переміщується на територію з агентами Фенріса, її переміщення завершується. Перед тим як продовжити свій хід, зокрема перемістити будь-яку іншу фігурку, ви повинні спробувати витіснити агента(ів):

1. Візьміть і відкрийте по 1 карті бою за кожен фігурку Фенріса на території. **Витіснення агентів не вважають боєм.**
2. Витратьте в будь-якій комбінації на ваш вибір силу, монети й/або популярність у кількості, що дорівнює сумі значень на відкритих картах бою.

ЦІЛІ ЕПІЗОДУ

- Витіснити агентів Фенріса
- Перемогти в грі

- A. Якщо ви платите цю вартість (ви повинні заплатити, якщо можете), то успішно витіснюєте агента(ів) Фенріса! Заберіть карту(и) бою Фенріса та розмістіть фігурку(и) агента(ів) на вашому планшеті нації (агенти будуть враховані як бонус наприкінці епізоду). **Це не бій, тому ви не отримуєте зірку за бій.**
- B. Якщо ви не можете заплатити цю вартість, то нічого не платите. Скиньте карту(и) бою Фенріса й поверніть свою фігурку на територію, з якої вона була переміщена.

Ви не можете перемістити лише робітника на територію з агентами Фенріса (хоча ваш мех може переносити робітників як завжди).

ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НЕГАЙНО, КОЛИ ВСІ 8 АГЕНТІВ ФЕНРІСА ВИТІСНЕНІ АБО КОЛИ ГРАВЕЦЬ ВИКЛАДАЄ СВОЮ 6-ТУ ЗІРКУ НА ТРЕК ТРИУМФУ.

НАСЛІДКИ

Хога уряди щедро платили за захоплення або вбивство агентів Ферріса, ті виявилися складною мішенню. Не те щоб вони були невразливими, але досить сильними, щоб стати серйозною проблемою. Утім, народам Європи вдалося поступово відтіснити їх. Здавалося, що незабаром Ферріс можна буде знищити. Невпинний прогрес у боротьбі з Феррісом допоміг населенню розслабитися і вперше за кілька місяців відтнути себе в безпеці. Весна все ще була обережною, але народи Європи відтгували впевненість у своїх успіхах у боротьбі із Феррісом.

ЕПІЗОД 4 ПРОПУСК ТРИУМФІВ

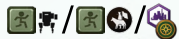


АВТОМА

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

Під час переміщення робітника території з агентами Ферріса вважають недопустимими. Для ВСІХ інших переміщень Автоми агентів Ферріса ігнорують під час визначення допустимих територій.

Переміщення бойової фігурки без атаки



Після будь-якого переміщення бойової фігурки Автоми без атаки (☞/☞/☞):

- Якщо на території цієї фігурки є агенти Ферріса, вона спробує витіснити їх.
 - Якщо на цій території немає агентів Ферріса, але вони є в околиці цієї фігурки, Автома спробує витіснити всіх агентів з 1 території. Якщо таких територій кілька, визначте допустиму територію за правилом «зліва направо та згори вниз».
- ПРИМІТКА.** Фігурка не переміщується на територію з агентами Ферріса; вона спробує витіснити їх, перебуваючи на своїй території.

ВИТІСНЕННЯ АГЕНТІВ ФЕРРІСА

- Коли Автома намагається витіснити агента Ферріса, візьміть карти бою, як описано в правилах. Якщо серед них є карти зі значенням 5, Автома програє; інакше вона виграє.
- Якщо Автома виграє, вона отримує агента(ів) Ферріса, але не отримує карту(и) бою і не втрачає силу, монети чи популярність.

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

1. Кожен гравець позначає у своєму журналі кампанії всі викладені зірки й підсумковий капітал. Переможець також позначає свою перемогу.
2. За кожних 2 агентів Ферріса, яких ви витіснили (округлення до більшого) збільште будь-який бонус приготування у вашому журналі кампанії на 1 (дотримуючись ліміту сили й популярності).
3. Витисніть решту жетонів модифікаторів інфраструктури або мехів, які не були доступні в епізоді 2а/2б, з картонних листів і додайте їх у загальний запас. Ознайомтеся з правилами для цього типу модифікаторів на с. 6 або 7. Тепер ці жетони доступні для використання.
4. За стандартними правилами кожен гравець бере із загального запасу по 2 модифікатори кожного типу (усього 4), після чого може купити їх (заплативши 50 \$ за кожен). Як бонус, переможець епізоду бере 1 додатковий модифікатор будь-якого типу й може вибирати із 5 отриманих модифікаторів.



ЕПІЗОД 5. ФАБРИКА-ФОРТЕЦЯ

КВІТЕНЬ 1923 р.

Фенріс виявився міцнішим, ніж усім здавалося. Після перших успішних боїв народи Європи збагнули, що його агентів важко вистежити та це важке ліквідувати. Повільно, але наполегливо, Фенріс сіяв твари й безлад, а його вплив зростає по всій Європі. Уряди країн дедалі більше непокоїлися. Це змушувало їх воювати з ворогом ще рішучіше.

Поки Фенріс продовжував набирати вплив і силу, сталося кілька катастрофічних подій. Імператора Саксонії та царя Русветського Союзу вбили, по всій Європі прокотилася хвиля різних нещасть. Усе це було занадто підозріло, не схоже на простий збіг обставин.

Спершу сусідні країни звинуватували одна одну в шпигунстві й ворожості. Незабаром стало очевидно, що в усіх цих подіях була замішана якась третя сторона. Багато хто підозрював, що не обійшлося без Фенріса.

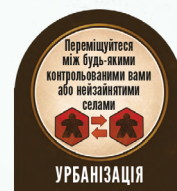
Посеред усього цього хаосу Фабрика здавалася справжньою фортецею. Нікому за довгі місяці не вдалося ані кроку зробити на її територію. Схоже, Фенріс непогано зміцнив свої позиції. Поступово в головах лідерів країн сформувався однаковий задум: вдарити в саме серце Фенріса, поки він не став ще сильнішим і впливовішим.

КОРОТКИЙ ВИКЛАД

У Європі запановує хаос. Протягом довгих місяців нікому не вдається потрапити на територію Фабрики. Багато хто вважає, ніби там закріпився Фенріс. Що ж вони можуть робити? Це треба з'ясувати якнайшвидше.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Приготуйтеся до гри як завжди, зберігши попередні планшети націй і роздавши випадкові планшети гравців. Гравець за Весну використовує попередню вибрану базу нації, зберігаючи всі модифікатори, бонуси приготувань і все інше, зазначене в його журналі кампанії.
2. У цьому епізоді можете використовувати вітроплави та/або плитки розв'язок «Годинник судного дня» або «Запасний план» з доповнення «Вітровий гамбіт».
3. Отримайте всі бонуси приготувань, зазначені у вашому журналі кампанії.
4. Розмістіть ваші модифікатори інфраструктури горілиць у вашій ігровій зоні.
5. Розмістіть будь-яку кількість ваших модифікаторів мехів поверх властивостей на вашому планшеті нації.
6. Викладіть по 1 жетону впливу на кожен тунель (усього їх 6) і на кожному з трьох суміжних із Фабрикою сухопутних територій (усього їх 3).
7. Покладіть коробочку «С» на Фабрику. Не відкривайте її, поки не отримаєте вказівок.
8. Якщо Русвет бере участь у партії, він отримує жетон зі зміненою властивістю «Урбанізація». Русвет зобов'язаний використовувати цей жетон замість стандартної властивості «Урбанізація».
9. Якщо хочете, можете придбати перевагу, заплативши за неї 15 \$ зі свого багатства (позначте це у своєму журналі).



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- Щоразу, коли будь-яка ваша фігурка (мех, герой або робітник) переміщується на територію із жетоном впливу, її переміщення завершується, а ви отримуєте жетон впливу (покладіть його на свій планшет нації).
- Наприкінці епізоду за кожен жетон впливу ви втрачаєте 1 \$.
- Коли один із гравців, перемістивши будь-яку свою фігурку, уперше опиняється на Фабриці, його переміщен-

ня завершується, і він відкриває коробочку «С». Відкривши її, прочитайте інструкції до коробочки «С» на с. 28.

ЦІЛІ ЕПІЗОДУ

- Пробратися на Фабрику й розкрити її таємницю
- Перемогти в грі

**ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НЕГАЙНО, КОЛИ ГРАВЕЦЬ ВИКЛАДАЄ СВОЮ 6-ТУ ЗІРКУ НА ТРЕК ТРИУМФУ.
У КОРОБОЧЦІ «С» Є АЛЬТЕРНАТИВНА УМОВА ЗАВЕРШЕННЯ ПАРТІЇ.**

ЕПІЗОД 5 ПРОПУСК ТРИУМФІВ

АВТОМА



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

Виконуючи всі дії переміщення меха чи героя без атаки (🔪/🔪), Автома буде переміщуватися до Фабрики, а не до бойових фігурок суперника.

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

Автома не втрачає монети за жетони впливу.

НЕ ПЕРЕГОРТАЙТЕ ЦЮ СТОРІНКУ, ПОКИ НЕ ВІДКРИЄТЕ КОРОБОЧКУ «С».
КОЛИ ВІДКРИЄТЕ, СКЛАДІТЬ КНИЖКУ ТАК, ЩОБ БУЛО ВИДНО ЛИШЕ СТОРІНКУ 28.

ЗНИЩУВАЧ

(КОРОБОЧКА «С»)

Знищувач — це автономний мех, який охороняє Фабрику й нікуди не переміщується. Тепер гравці можуть завершити гру або виклавши свою 6-ту зірку, або перемігши Знищувача в бою, за що отримають значну нагороду.

Наступні правила на с. 28–29 стосуються лише епізоду 5.

ПЕРШЕ ВІЯВЛЕННЯ

1. Розмістіть фігурку Знищувача на Фабриці. Щойно ви виявили його, киньте дві шестигранні кістки й виберіть одну з них, яка представлятиме бойову силу Знищувача. Покладіть вибрану кістку на відповідну поділку треку сили.
2. Якщо хтось із гравців має карти цілей 5, 7 або 22, їх треба скинути й натомість узяти інші.
3. Якщо ви перемістили самого робітника на Фабрику, він повертається на вашу базу.
4. Якщо ви перемістили бойову фігурку (героя або меха) на Фабрику й виявили Знищувача, то повинні битися з ним. Завершіть свою дію переміщення звичайним способом — ви можете виконати решту переміщень іншими фігурками. У такому разі можете перемістити їх на Фабрику, щоб вони взяли участь у бою. Потім переходьте до бою зі Знищувачем.



28

БІЙ

Виконайте наведені кроки, щоб вступити в бій зі Знищувачем:



1. Виберіть і відкрийте виставлене на диску значення сили й карти бою (якщо ви їх використали). Візьміть 4 верхні карти бою з колоди та додайте їхнє значення до сили Знищувача, яку представляє кістка на треку сили. Скиньте ці карти бою.
 2. Звичайним способом визначте переможця бою. У разі нічиєї перемагає нападник.
 3. Якщо ви перемогли Знищувача, вилучіть його з ігрового поля, покладіть бойову зірку на трек тріумфу (враховуючи звичайні обмеження категорії). Після цього гра негайно закінчується.
- У бою зі Знищувачем не використовують ніяких модифікаторів і властивостей, що впливають на силу суперника або карти бою. Вони позначені символом . Бойові властивості, що впливають на гравця, використовувати можна, але жодним способом не можна зменшити силу Знищувача або значення його карт бою.



ПЕРЕБІГ ГРИ

- Гравець, який виявив Знищувача, контролює його в поточній партії. Він певною мірою керує Знищувачем, хоча той є суперником для всіх гравців. «Хід» Знищувача починається безпосередньо перед ходом гравця, що контролює його. Отже, після виявлення Знищувача всі інші гравці виконують свої ходи до першого ходу Знищувача.
- У хід Знищувача гравець, що контролює його, кидає 2 шестигранні кістки. Потім цей гравець вибирає 1 кістку, яка представлятиме бойову силу Знищувача до його наступного ходу. Покладіть вибрану кістку на відповідну поділку треку сили, потім завершіть хід Знищувача (він не може переміщуватися).

НАСЛІДКИ

Ніхто не був готовий до зустрічі зі Знищувачем. Правду кажуть, більшість забула про те, що Тесла під наглядом Ферріса створював для них таку руйнівну машину. Забули або взагалі не вірили, але, на жаль, це виявилось правдою.

І така машина була не одна.

КОРОБОЧКА «С». ПРАВИЛА ЗНИЩУВАЧА (ЛИШЕ ЕПІЗОД 5) БІЙ І ПЕРЕМІЩЕННЯ

АВТОМА

- Якщо Автома вперше б'ється зі Знищувачем, вона програє бій і втрачає 4 сили та 1 випадкову карту бою. Не беріть карту Автоми для проведення бою та карти бою для Знищувача.
- Результат бою застосовують так само, як і в будь-якому звичайному бою.
- Якщо Автома контролює Знищувача, вона завжди вибирає найменший результат кидка 2 кісток для визначення сили Знищувача.
- Для всіх дій переміщення Автоми Знищувача трактують як будь-яку бойову фігурку суперника.

ПОПУЛЯРНІСТЬ

Якщо ви відкрили коробочку «С», а кубик на карті зірок Автоми розміщується в 1-му, 2-му чи 3-му рядку, перемістіть фішку популярності Автоми на поділку 2 треку популярності. Коли кубик на карті зірок досягне 4-го рядка, перемістіть фішку популярності Автоми на поділку «10».

ПРИМІТКА АВТОРА. У деяких випадках через бажання якнайшвидше добратися до Фабрики цей епізод може завершитися дуже швидко, і ви не матимете можливості підвищити свою популярність до 2-го рівня.

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

1. Кожен гравець позначає у своєму журналі кампанії всі викладені зірки й підсумковий капітал. Переможець також позначає свою перемогу.
2. За стандартними правилами кожен гравець бере із загального запасу по 2 модифікатори кожного типу (усього 4), після чого може купити їх (заплативши 50 \$ за кожен). Як бонус, переможець епізоду бере 1 додатковий модифікатор будь-якого типу й може вибирати із 5 отриманих модифікаторів.
3. Гравці повинні визначити, хто отримає планшет нації Ферріс. Може статися, що нація Весна не братиме участі в одному епізоді, але гравці матимуть можливість змінити націю наприкінці епізоду б.
 - А. Якщо гравець переміг Знищувача в бою, він здобуває контроль над нацією Ферріс.
 - Б. Якщо ніхто не переміг Знищувача, переможець цієї партії здобуває контроль над нацією Ферріс.
4. Цей гравець за Ферріса отримує меха Знищувача, усі жетони з картонного листа Ферріса й увесь вміст коробочки «D». Попередня база цього гравця стає базою Ферріса. Гравець за Ферріса зберігає все зароблене ним до цього моменту (модифікатори, багатство й т. д.) та змінює назву своєї нації в журналі кампанії.
5. На картонному листі Ферріса також є жетони альянсів Весни та Ферріса. Роздайте їх відповідним націям для використання в епізодах, де можна використати модуль «Альянси».
6. Переходьте до вказівок з використання нації Ферріс на наступній сторінці.



НАЦІЯ ФЕНРІС

(КОРОБОЧКА «D» І КАРТОННИЙ ЛИСТ)

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Викладіть жетон бази нації Фенріс поверх бази вашої попередньої нації на полі.
 - У звичайній партії в «Косу» (не в кампанії) виберіть випадкову базу з тих, які не використали інші гравці, і викладіть жетон бази Фенріса на її місце на полі.
2. Покладіть усі 16 жетонів впливу у свій запас, а потім приготуйте свою націю до гри як завжди.

ПРИМІТКА АВТОРА. Фенріс — потужна нація, проте з деякими обмеженнями. Для неї дуже важливі переміщення, тому ця нація більше підійде для гравця, що воліє грати агресивно.

ВЛАСТИВІСТЬ НАЦІЇ

ВПЛИВ. Завершивши переміщення вашого героя (після можливого бою та/або пригоди), можете викласти жетон впливу на цю територію. Якщо ви це зробили, можете викласти ще 1 жетон впливу на будь-яку іншу незайняту територію основного типу місцевості без жетонів.

- Територію, на якій є лише споруда або вітроплав, не вважають зайнятою (лише робітники, герої та мехи можуть займати території).
- Жетон впливу не можна викласти на територію з пасткою, прапором, пригодою або іншим жетоном впливу.
- Території основного типу місцевості, які підходять для викладання другого жетона впливу — це гори, ферми, тундри, ліси й села. До таких територій не належать озера, Фабрика й бази.



ЖЕТОНИ ВПЛИВУ

- Щойно одна з фігурок (герой, мех або робітник) гравця, що не грає за Фенріса, переміщується на територію із жетоном впливу, її переміщення завершується. Цей гравець забирає цей жетон і кладе його на свій планшет нації.
 - Якщо ваш млин виробляє робітника на території із жетоном впливу, ви негайно отримуєте цей жетон.
 - Вітроплави й робітники, яких вони переносять, не займають території та не змушують гравців забирати з них жетони впливу. Однак якщо ваш вітроплав висаджує робітника на таку територію, ви негайно отримуєте з неї жетон впливу.
- Фігурки Фенріса не отримують жетонів впливу з поля (крім випадків використання властивості мехів «Фанатичність») і не зобов'язані завершувати переміщення, потрапляючи на територію із жетоном впливу.
- Наприкінці партії кожен жетон впливу змушує гравця втратити 1 \$. Це означає, що гравець за Фенріса фактично починає кожен гру з -16 \$.

ВЛАСТИВОСТІ МЕХІВ

- **СТРИБОК.** Під час переміщення ви можете «перестрибнути» територію, якщо територія призначення розміщена від неї по прямій лінії. Ви можете перетинати річки й озера, уникаючи фігурок суперника. Це можна зробити двічі за один хід, використовуючи дію переміщення з карти Фабрики.
- **ЗАЛЯКУВАННЯ.** Якщо, будучи нападником, ви змусили фігурку суперника відступити, можете дати йому по 1 жетону впливу за кожну фігурку, яка відступила (героя, меха або робітника). Це можна застосувати й до небойових ситуацій, коли ви змушуєте робітників відступити з територій, а також у разі вашої перемоги в бою як нападника. Ви видаєте жетон впливу з вашого особистого запасу.
- **ПРОМІНЬ СМЕРТІ.** У бою грайте будь-яку кількість карт бою з однаковим значенням. Після активації цієї властивості ви можете використовувати лише однакові карти в кожному бою. Ви можете грати будь-яку кількість карт, незалежно від кількості ваших бойових фігурок.
- **ФАНАТИЧНІСТЬ.** Ваші мехи й герой можуть переміщуватися на будь-які несуміжні території з жетоном впливу. Отримайте цей жетон.
 - Ви отримуєте жетон впливу лише тоді, коли переміщуєтеся на територію внаслідок застосування властивості «Фанатичність». Звичайне переміщення чи стрибок не змушують вас забирати жетон впливу.

ВІТРОПЛАВ. Фенріс може використовувати свій вітроплав лише в тих партіях, де використовують вітроплави (наприклад, у грі з доповненням «Вітровий гамбіт»). Підставки для вітроплавів містяться лише в доповненні «Вітровий гамбіт».

КІНЕЦЬ ГРИ

Найменша кількість монет, з якою ви можете закінчити гру — навіть після врахування жетонів впливу, які можуть зменшити загальну суму ваших монет нижче за 0 \$ — становить 0 \$.

КОРОБОЧКА «D». ПРАВИЛА ФЕНРИСА АВТОМА

АВТОМА ГРАЄ ЗА ФЕНРИС
Якщо в будь-який момент Автомі треба вибрати базу, перемішайте жетони символів усіх невибраних баз і візьміть один для Автоми. Автома не використовує ніяких дій у дужках, позначених символами націй на картах.

За кожну фігурку суперника (меха, героя або робітника), якого Автома змушує відступити, вона видає 1 жетон впливу (якщо вони в неї ще залишилися) власнику фігурки, що відступила.

Щоразу після переміщення свого героя Автома викладає стільки жетонів впливу, скільки може, але не більше ніж 3.

1. Спершу вона викладає 1 жетон впливу на територію героя, якщо там ще немає жетонів впливу.
2. Якщо фігурка героя перебуває на території основного типу місцевості, то Автома викладає другий і третій жетони впливу за такою процедурою:
 - Викладіть жетон впливу на незайняту територію без жетонів того ж типу, що й територія з героєм.
 - **ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1).** Територія, найближча до бойової фігурки суперника.
 - **ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2).** Зліва направо та згори вниз.

Під час отримання нагород епізоду Автома не втрачає монети за жетони впливу.

АВТОМА ГРАЄ ПРОТИ ФЕНРИСА

- Автома збирає жетони впливу та втрачає за них монети за звичайними правилами.
- Під час вибору території призначення для всіх дій переміщення Автоми насамперед застосуйте особливу умову поточного епізоду, потім — описану нижче умову, а після неї — всі звичайні умови визначення доступної території
 - **ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1/2).** Територія без жетона впливу, якщо тільки в поточний момент її не вважають більше ніж 1 територією для підрахунку очок.

Распутін і Лихо
Фенріс

ВПЛИВ
Перемістивши свого героя, можете викласти на його територію жетон впливу. Зробивши це, можете викласти ще 1 жетон на будь-яку іншу незайняту територію основного типу без жетонів.

4 2

Під час переміщення можете пропускати суміжні території (по прямій лінії)

Можете дати супернику по 1 жетону впливу за кожну його фігурку, яку ви (як нападник) змусили відступити

У бою можете зіграти будь-яку кількість карт бою, але обов'язково з однаковим значенням

Можете переміщуватися на будь-які несуміжні території із жетонами впливу, забираючи їх собі

СТРИБОК **ЗАЛЯКУВАННЯ** **ПРОМІНЬ СМЕРТІ** **ФАНАТИЧНІСТЬ**

ЕПІЗОД 6. ЗНИЩЕННЯ

ЛИПЕНЬ 1923 р.

Здавалося, що вже запізно. Фенріс став набагато могутнішим і впливовішим, ніж будь-хто міг собі уявити, а величезний Знищувач вселяв жах у серця всіх жителів Європи. Нарешті стало зрозуміло, наскільки важливо завдати удару по Фенрісу до того, як він стане ще могутнішим і впливовішим. Усвідомивши це, кожна нація погала набиратися сил і мужності, щоб зробити перший крок. Єдиним шансом людей було не зволікати з нейтралізацією загрози.

І тоді все стало ще гірше, коли лідер Фенріса відкрив себе всім — це був Григорій Распутін.

Виявилось, що Фабрика ніколи не була центром операцій Фенріса. Там базувалися їхні сили, але агенти Фенріса вже повністю проникли в одну з країн. З появою Распутіна вони розкрили масштаби своєї змови.

Колишній радник царя Русветського Союзу зник незабаром після вбивства царя кілька місяців тому. Стало очевидно, що він займався організацією діяльності Фенріса протягом багатьох років. Ба більше, ходили чутки, ніби інші країни знали про Распутіна й уже присягнули йому на вірність.

Недовіра між народами Європи зростала навіть після того, як вони погали об'єднуватися проти спільного ворога. Тепер ніхто точно не знав, чи його союзник не був таємним агентом Фенріса. Утворені раніше альянси розвалювалися. Поява Распутіна — і його контроль над жахливим Знищувачем — відродила старі страхи та параною щодо тергової Великої війни, яка знову розколе континент.

Тим часом бажання Весни перемогти Фенріса розгорілося з новою силою. Її ворог нарешті перестав бути безликим. А знаючи ворога в лице, його можна знищити.

КОРОТКИЙ ВИКЛАД

Поява Распутіна як очільника Фенріса шокувала континент. Побоювання, що інші нації вже уклали таємні альянси з Фенрісом, руйнували й без того хиткі відносини.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Підготуйтеся до гри як завжди. Гравці за Весну та Фенріс використовують попередньо вибрані бази націй, зберігаючи всі модифікатори, бонуси приготування і все інше, зазначене в їхніх журналах кампанії. Навмання роздайте планшети гравців.
2. У цьому епізоді можете використовувати вітроплави та/або плитку розв'язок «Годинник судного дня» або «Запасний план» з доповнення «Вітровий гамбіт».
3. Отримайте всі бонуси приготувань, зазначені у вашому журналі кампанії.
4. Розмістіть ваші модифікатори інфраструктури горілиць у вашій ігровій зоні.
5. Розмістіть будь-яку кількість ваших модифікаторів мехів поверх властивостей на вашому планшеті нації.
6. Якщо хочете, можете придбати перевагу, заплативши за неї 15 \$ зі свого багатства (позначте це у своєму журналі).

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

У цьому епізоді немає особливих правил, у ньому ви просто знайомитеся з нацією Фенріс. Гравці можуть змінити нації наприкінці цієї партії (переможець першим вибирає нову націю).

ЦІЛІ ЕПІЗОДУ

· Перемогти в грі

ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НЕГАЙНО, КОЛИ ГРАВЕЦЬ ВИКЛАДАЄ СВОЮ 6-ТУ ЗІРКУ НА ТРЕК ТРИУМФУ.

НАСЛІДКИ

Після того як Распутін оголосив себе отільником Фенріса, усе набуло сенсу. Його заява нагнала страху на Європу. Невдовзі континентом поповзли тютки. Найправдоподібніша версія стверджувала, що на погатку 1900-х років Григорій Распутін заснував таємний орден, який з часом перетворився на Фенріс. Багато хто вважав, ніби цар Русвета не схвалював цей таємний орден, за що й заплатив життям. Утім, правдивість цих припущень так і не була підтверджена.

Таємний орден був створений на хвилі успіху Ніколи Тесли, який швидко прославився як винахідник — і єдиний поставальник — неймовірних автомашин і мехів, які зробили революцію в багатьох галузях промисловості та стали основною зброєю в сугасних війнах. Озираючись назад, багато хто побачив ланцюжок збігів, які раптом перестали здаватися аж такими випадковими. Загалом думки більшості зводилися до того, що події, які спровокували погаток Великої війни, насправді були організовані Распутіним і його ранніми послідовниками.

Після закінчення війни він старанно підривав довіру до лідерів країн Європи, послаблюючи їхній авторитет, щоб спробувати звільнити місце для себе й стати одноосібним керівником міста-держави Фабрики.

ЕПІЗОД 6 ПРОПУСК ТРИУМФІВ



АВТОМА

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

Якщо в цьому епізоді Автома грала за Фенріса або Весну, вона зберігає свою націю. Інакше:

- Киньте шестигранну кістку.
- Якщо випало 4, 5 чи 6, Автома повертає свій планшет нації. Коли настає черга Автоми вибирати нову націю (залежно від її багатства), вона вибирає випадкову доступну націю. (Отже, вона може знову отримати попередню націю.)

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

1. Кожен гравець позначає у своєму журналі кампанії всі викладені зірки й підсумковий капітал. Переможець також позначає свою перемогу.
2. Усі гравці можуть у цей час змінити свої нації. Якщо ви міняєте націю, то зберігаєте свій поточний журнал кампанії та все зароблене. Змініть назву вашої нації у своєму журналі кампанії та використовуйте планшет цієї нації в наступних партіях. Щоб змінити націю, зробіть таке:
 - А. Будь-який гравець, який вирішив змінити націю, кладе свій планшет нації разом з невикористаними планшетами націй.
 - Б. ПЕРЕМОЖЕЦЬ цього епізоду першим вибирає нову націю. Потім вибирає наступний гравець із найбільшим багатством і далі за порядком зменшення.
 - В. Якщо ви вибрали Весну або Фенріса, продовжуйте використовувати ту ж базу, якщо тільки вона не зайнята нацією іншого гравця. У такому разі можете вибрати невикористану базу.
3. За стандартними правилами кожен гравець бере із загального запасу по 2 модифікатори кожного типу (усього 4), після чого може купити їх (заплативши 50 \$ за кожен). Як бонус, переможець епізоду бере 1 додатковий модифікатор будь-якого типу й може вибрати із 5 отриманих модифікаторів.



ЕПІЗОД 7. ПОШУКИ ТЕСЛИ

ЖОВТЕНЬ 1923 р.

Фенріс більше не ховався за лаштунками, смикаючи за ниточки й вирішуючи політичну долю Європи. Після публічного оголошення Распутіна отільником Фенріса організація розпочала відкриту гру за владу. Протягом усього літа Фенріс видавався нестримною хвилею, що набирає силу перед тим, як накрити своїх ворогів. Потім вони погали програвати битви, а їхні масивні Знищувачі, хоч і залишалися потужними, але вже перестали бути такими нездоланими перешкодами, як раніше.

Коли держави, що боролися за владу, погали відстоювати свої позиції в боротьбі проти Фенріса й навіть перемагати в бою Знищувачів, багато хто погав замислюватися над тим, що змінилося. Здавалося, ніби Знищувачі зношуються. Головні стратеги всього континенту розмірковували про те, що могло статися, але саме Весна запропонувала найбільш логічне й обнадійливе припущення.

— Мій батько втік або загинув, — відверто заявила вона. — Це єдине пояснення. Знищувачі — потужні машини, але вони дуже комплексні

та складні. Фенріс уже деякий час не застосовував нових Знищувачів, а ті, які використовувалися, стали менш ефективними, ніж раніше. Загрожує моєму життю, вони мотивували мого батька, змушуючи його створювати цих гудовиск. Однак змусити його зробити їх простішими, їм не вдалося. Без його допомоги інженери Фенріса явно не здатні підтримувати машини в робочому стані.

Весна вірить, що її батько досі живий. Відразу після своєї публічної заяви вона погала організувати пошуки батька. Звісно, вона хоче знайти його сама, але якщо батько все ще живий, хтось повинен знайти його раніше за Фенріс. Саме тому вона й виступила публічно, сподіваючись, що це спонукає решту Європи також шукати його. Інтуїція не підвела Весну. Майже так само швидко, як вона сама, інші країни організували власні пошукові групи. Уже терез кілька днів пошування на Теслу йшло повним ходом.

КОРОТКИЙ ВИКЛАД

Чи вдалося Теслі втекти з Фабрики, де його ув'язнював Фенріс? Наше завдання — знайти його!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Приготуйтеся до гри як завжди. Гравці за Весну та Фенріс використовують попередньо вибрані бази націй, зберігаючи всі модифікатори, бонуси приготування і все інше, зазначене в їхніх журналах кампанії. Навмання роздайте планшети гравців.
2. У цьому епізоді можете використовувати вітроплави та/або плитку розв'язок «Годинник судного дня» або «Запасний план» з доповнення «Вітровий гамбіт».
3. Отримайте всі бонуси приготувань, зазначені у вашому журналі кампанії.
4. Розмістіть ваші модифікатори інфраструктури горілиць у вашій ігровій зоні.
5. Розмістіть будь-яку кількість ваших модифікаторів

- мехів поверх властивостей на вашому планшеті нації.
6. Покладіть 12-й жетон пригоди (або його замітник, якщо треба) на Фабрику.
7. В епізоді 2а або 2б ви використовували або правила модуля «Конкуренти» (і трек воєнного тріумфу), або правила модуля «Альянси» (і трек мирного тріумфу). У цьому епізоді вибирають раніше невикористану комбінацію.
 - «Конкуренти» й трек воєнного тріумфу описані на с. 16.
 - «Альянси» й трек мирного тріумфу описані на с. 18.
8. Якщо хочете, можете для цієї партії придбати перевагу, заплативши за неї 15 \$ зі свого багатства (також позначте це у своєму журналі).

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- Під час приготувань дотримуйтеся правил модуля «Конкуренти» або «Альянси».
- Щоразу, коли ви берете участь у пригоді, беріть жетон пригоди й кладіть його на планшет своєї нації. Жетони пригод використовують для пошуку Тесли.
- Щоб знайти Теслу, гравець повинен зібрати певну кількість жетонів пригод залежно від кількості гравців:

СОЛО-ГРА: 6 жетонів

2 ГРАВЦІ: 6 жетонів

3 ГРАВЦІ: 5 жетонів

4 ГРАВЦІ: 5 жетонів

5 ГРАВЦІВ: 4 жетони

6 ГРАВЦІВ: 4 жетони

7 ГРАВЦІВ: 3 жетони

ЦІЛІ ЕПІЗОДУ

- Зібрати жетони пригод, щоб знайти Теслу
- Перемогти в гри

- Перший гравець, який зібрав зазначену кількість жетонів пригод, виконує такі кроки:
 - А. Скидає всі зібрані ним жетони пригод.
 - Б. Відкриває коробочку «Е».
 - В. Епізод негайно завершується. (Якщо ви граєте не в режимі кампанії, гра продовжується. Тесла з'являється на території, де його знайшли, і ним керують за правилами епізоду 8а.)
- Інакше гра закінчується негайно, коли гравець викладає свою 6-ту зірку.
- Під час кінцевого підрахунку капіталів наприкінці епізоду контрольовані гравцями території, на яких на початку партії розміщуються жетони пригод, вважують +1 територією.

ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НЕГАЙНО, КОЛИ ГРАВЕЦЬ ЗНАХОДИТЬ ТЕСЛУ АБО ВИКЛАДАЄ СВОЮ 6-ТУ ЗІРКУ НА ТРЕК ТРІУМФУ.

НАСЛІДКИ

Якщо гравець знайшов Теслу протягом епізоду 7, переходьте до епізоду 8а. Правила епізоду 8а, що стосуються Тесли, зазначені в «Особливих правилах» епізоду.

Якщо жоден гравець не знайшов Теслу, відкрийте коробочку «Е», витисніть жетон Божевільного Тесли з картонного листа й перейдіть до епізоду 8б. Правила епізоду 8б, що стосуються Тесли, зазначені в «Особливих правилах» епізоду.

ЕПІЗОД 7 ПРОПУСК ТРИУМФІВ

ТРЕК ВОЄННОГО ТРИУМФУ



ТРЕК МИРНОГО ТРИУМФУ



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- Дотримуйтеся правил / розділу правил епізоду 2а з позначкою **КОНКУРЕНТИ** або епізоду 2б з позначкою **АЛЬЯНСИ** там, де це можливо.
- Коли Автома забирає жетон пригоди, вона отримує ще 1 додатковий жетон, якщо він розташований на відстані 2 територій. Якщо таких територій кілька, визначте потрібну за правилом «зліва направо та згори вниз». Автома не отримує жетонів пригод з тих територій, де є фігурка суперника, або з тих територій, до яких вона не може добратися через початкове обмеження на переміщення через водну перешкоду.

У грі з 3 або більше гравцями: Автома не може використовувати це додаткове правило, щоб отримати жетон пригоди з території, розташованої на півостровах іншого гравця.

АВТОМА

КІНЦЕВИЙ ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ

Під час кінцевого підрахунку капіталів наприкінці епізоду контрольовані гравцями території, на яких на початку партії розміщуються жетони пригод, а також Фабрику, вважають +1 територією.

НАГОРОДИ ЕПІЗОДУ

1. Кожен гравець позначає у своєму журналі кампанії всі викладені зірки й підсумковий капітал. Переможець також позначає свою перемогу.
2. За кожен жетон пригоди, який у поточний момент лежить на вашому планшеті нації, ви можете збільшити бонус приготування на 1. Скинуті для відкриття коробочки «Е» жетони не враховують під час отримання цієї нагороди.
3. Якщо ви виклали зірки за виконання нових умов треків воєнного або мирного триумфу, позначте по 1 будь-якій клітинці вашої таблиці триумфу за кожен нову категорію.
4. За стандартними правилами кожен гравець бере із загального запасу по 2 модифікатори кожного типу (усього 4), після чого може купити їх (заплативши 50 \$ за кожен). Як бонус, переможець епізоду бере 1 додатковий модифікатор будь-якого типу й може вибрати із 5 отриманих модифікаторів.

ЕПІЗОД 8А. НОВА ЕРА

БЕРЕЗЕНЬ 1924 р.

Спроба Тесли втекти розлютила Распутіна. Ферріс негайно приступив до завершальної стадії свого плану. Решта Європи приготувалася дати відсіч. Велика війна була відкритою, довгою і кровопролитною. І хоч та війна закінчилася, країни все ще перебували в стані конфлікту. Однак цього разу війна велася тихо, за лаштунками.

Распутін маніпулював урядами, як маріонетками. Минув десь рік, перш ніж знову поталася відкрита війна. Тепер атмосфера рішучості знову запанувала в Європі, як і вісім років тому, безпосередньо перед драматичним закінченням Великої війни. Усі, від генералів до селян, відчували, що незабаром стануться якісь зміни, і наслідки даватимуться взнаки віками.

На горизонті замайоріла нова ера. Народи Європи могли тільки сподіватися, що вона не буде до них занадто жорстокою. З іншого боку, уряди й генерали відчували руку долі на своїх плечах. І хоч багато хто з них нервував, їх усе одно переповнювало бажання не втратити момент. Остання війна закінчилася переважно через страх і втому. Тепер з'явилася відсутність, що вони борються за щось знале. Вони борються за свободу. За владу. За майбутнє світу.

КОРОТКИЙ ВИКЛАД

Усе зійшлося до купи. Спроба Тесли втекти розлютила Распутіна. Ферріс зробив останню спробу захопити Європу. Кожна держава бореться за те, щоб стати єдиним переможцем і повести світ у нову еру!

ПЕРЕМОГА В КАМПАНІЇ

- Наприкінці цієї партії подвійте свою підсумкову суму монет, зароблену лише за цей епізод, а потім додайте всі зароблені бонуси кінця кампанії (по 25 \$), отримані згідно з вашою таблицею тріумфу.
- Гравець із найбільшим підсумковим капіталом перемагає в епізоді та в кампанії! **Накопичене за попередні епізоди багатство НЕ ВИЗНАЧАЄ переможця кампанії.**

36

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Витисніть плитки тріумфу з картонного листа. Перемішайте їх і навмання заповніть ними всі 10 поділок треку тріумфу.
2. Приготуйтеся до гри як завжди. Гравці за Весну й Ферріса продовжують використовувати попередньо вибрані бази націй.
3. У цьому епізоді гравці самі вибирають планшети гравців. Першим вибирає гравець із найбільшим сумарним багатством на початку цього епізоду. Продовжуйте вибирати за спаданням — до гравця з найменшим багатством. (ПРИМІТКА. Русвет не може використовувати промисловий планшет гравця, а Крим — патріотичний.)
4. У цьому епізоді можете використовувати вітроплави та/або плитки розв'язок «Годинник судного дня» або «Запасний план» з доповнення «Вітровий гамбіт».
5. Отримайте всі бонуси приготувань, зазначені у вашому журналі кампанії.
6. Розмістіть ваші модифікатори інфраструктури горілиць у вашій ігровій зоні.
7. Розмістіть будь-яку кількість ваших модифікаторів мехів поверх властивостей на вашому планшеті нації.
8. Викладіть по 1 зірці кожного гравця на кожну з 3 суміжних із Фабрикою сухопутних територій.
9. Фігурка Тесли починає гру на базі того гравця, який знайшов його в епізоді 7.
10. Якщо хочете, можете придбати перевагу, заплативши за неї 15 \$ зі свого багатства (позначте це у своєму журналі). **Потім викресліть решту багатства з вашого журналу кампанії.**

У РАЗІ НІЧИЄЇ (ЗА ПОРЯДКОМ):

- Першим вибирає гравець, що виграв найбільшу кількість партій у кампанії.
- Першим вибирає гравець, що позначив найбільшу кількість зірок у своїй таблиці тріумфу.

ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НЕГАЙНО, КОЛИ ГРАВЕЦЬ ВИКЛАДАЄ СВОЮ 6-ТУ ЗІРКУ НА ТРЕК ТРІУМФУ.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- Перед тим як викласти на трек тріумфу одну з 3 ваших зірок, що лежать на полі, ви повинні повернути її у свій запас. Ваші інші 3 зірки доступні із самого початку гри.
- Щоразу, коли одна з ваших наземних фігурок (герой, мех або робітник) переміщується на територію з вашою зіркою, вона завершує своє переміщення, а ви забираєте зірку. Покладіть її у свій особистий запас.
 - Спершу заберіть зірку, а потім розіграйте будь-які бої або активуйте пастки.
 - Вітроплави не можуть забирати зірки.
- Отримані з поля зірки можна негайно викласти на трек тріумфу, якщо дотримано вимоги викладання зірки на момент її отримання з поля.
 - Ви не можете постфактум викласти зірку за бій, виграний у попередні ходи, якщо у вас на той момент вичерпалися зірки.
 - Якщо не дотримано ніяких умов категорій у той момент, коли ви забираєте зірку з поля, викладіть її на свій планшет нації, щоб використати пізніше.

ЦІЛІ ЕПІЗОДУ
• ПЕРЕМОГТИ!

ТЕСЛА (КОРОБОЧКА «Е»)

Теслу вважають одночасно і **героєм**, і **мехом** з усіма їхніми звичайними й особливими властивостями (однак для треку тріумфу його не трактують як меха під час досягнення цілі з розміщення всіх мехів на полі). Тесла може брати участь у пригодах, отримувати карти Фабрики, переносити робітників і використовувати всі ваші властивості нації та мехів.

ПЛИТКИ ТРІУМФУ

Плитки тріумфу (всього їх 16) дають змогу створити випадково організований і налаштовуваний варіант треку тріумфу. На початку приготувань виберіть 10 випадкових плиток тріумфу та викладіть їх на всі 10 поділок треку тріумфу.

Ось кілька зауважень щодо використання плиток тріумфу:

- Навіть якщо серед викладених плиток тріумфу немає плиток за досягнення цілі чи перемоги в бою, Саксонія зберігає можливість викласти будь-яку кількість зірок за ці категорії.
- Серед інших є плитка тріумфу за те, що у свій хід ви маєте на руці 8 карт бою.
- Серед інших є плитка тріумфу за отримання 3 жетонів пригод. Викладіть зірку після завершення пригоди.
- Серед інших є плитка тріумфу за отримання карти Фабрики. Викладіть зірку наприкінці ходу після отримання карти.
- Серед інших є плитка тріумфу за контроль 16 ресурсів (ці ресурси можуть бути на різних територіях, які ви контролюєте).

КІНЦЕВИЙ ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ

1. Кожен гравець позначає у своєму журналі кампанії всі викладені зірки та підсумковий капітал. За кожну зірку, викладену за виконання умов плиток тріумфу, позначте по 1 будь-якій клітинці вашої таблиці тріумфу.
2. Перейдіть на с. 42.

ЕПІЗОД 8А ПРОПУСК ТРІУМФІВ



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Якщо Автома першою вибирає свій планшет гравця, візьміть 1 випадковий планшет і вилучіть його з гри (це може бути промисловий і патріотичний планшет незалежно від того, за яку націю вона грає). Єдиний результат вибору Автоми полягає в тому, що цей планшет стає недоступний для гравця.

У грі з 3 або більше гравцями: кожна Автома бере по випадковому планшету, якщо за герзовістю ходів гравець-людина йде після Автоми.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

Переміщення

Для всіх дій переміщення, коли ви вибираєте територію призначення з кількох можливих, насамперед скористайтеся наведеним нижче способом вибору, перш ніж застосовувати всі інші:

АВТОМА

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (0). Територія із зіркою Автоми на ній.

Якщо таких немає, пропустіть цю умову.

Викладання зірок

- Як і ви, якщо Автома не має зірки, щоб викласти за перемогу в бою чи досягнення максимальної сили, вона не може викласти таку зірку постфактум. Однак якщо вона забирає свою зірку, уже маючи 16 сили, то викладає цю зірку.
- Однак будь-які зірки, отримувані за карту зірок, викладають негайно, щойно в Автоми з'являється доступна зірка, навіть якщо ще робиться постфактум.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

Автома контролює Теслу

Коли Автома контролює Теслу, то його вважають мехом, але не героєм.

ЕПІЗОД 85. БОЖЕВІЛЛЯ ТЕСЛИ

БЕРЕЗЕНЬ 1924 р.

Ніхто так і не знайшов Теслу. Після довгих і наполегливих пошуків люди потинали здаватися, хоча й неохоче. Весна шукала найстаранніше, але навіть вона не змогла знайти свого батька. Коли вона майже змирилася з думкою, що батько, найпевніше, мертвий, то їй надогнали ще гірші новини. Без жодного попередження її батько втік з Фабрики, озброєний новітніми технологіями, і, охоплений божевіллям, бешкетував по всьому континенту. Уцілілі після зустрічі з ним розповідали, що він буквально марив «очищенням» землі від своїх жажливих творінь. Найімовірніше, Тесла переконав себе, що повинен знищити або пошкодити кожен мех, щоб спокутувати провину за всі лиха й руйнування, які, на його думку, він завдав світові.

Душа Весни боліла від кожної нової історії, адже правдивість багатьох з них вона перевіряла особисто. Її батько справді втратив глузд. Однак гасу сумувати не лишилося. Його треба було зупинити, і вона не сумнівалася, що країни Європи вже склали відповідні плани. Якби тільки було можливо, вона сама спробувала б його зупинити, сподіваючись, що їй вдасться відвести його від краю прірви. У будь-якому разі більше не можна дозволяти йому тероризувати Європу....

КОРОТКИЙ ВИКЛАД

Тесла вирвався з Фабрики, охоплений божевіллям через жажливі наслідки, спричинені його творіннями. Прагнучи використати свої передові технології, щоб покінчити з усіма своїми попередніми творіннями, він вирішив спокутувати свої гріхи. Тепер боротьба йде за те, щоб зупинити Теслу та стати найвпливовішою силою в Європі!

ПЕРЕМОГА В КАМПАНІЇ

- Наприкінці цієї партії подвійте свою підсумкову суму монет, зароблену лише за цей епізод, а потім додайте всі зароблені бонуси кінця кампанії (по 25 \$), отримані згідно з вашою таблицею триумфу.
- Гравець із найбільшим підсумковим капіталом перемагає в епізоді та в кампанії! **Накопичене за попередні епізоди багатство НЕ ВИЗНАЧАЄ переможця кампанії.**

38

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Приготуйтеся до гри як завжди. Гравці за Весну й Фенріса продовжують використовувати попередньо вибрані бази націй.
2. У цьому епізоді гравці самі вибирають планшети гравців. Першим вибирає гравець із найбільшим сумарним багатством на початку цього епізоду. Продовжуйте вибирати за спаданням — до гравця з найменшим багатством. (ПРИМІТКА. Русвет не може використовувати промисловий планшет гравця, а Крим — патріотичний.)
3. У цьому епізоді можете використовувати вітроплави та/або плитку розв'язок «Годинник судного дня» або «Запасний план» з доповнення «Вігровий гамбіт».
4. Отримайте всі **бонуси приготувань**, зазначені у вашому журналі кампанії.
5. Дотримуйтеся правил приготувань «Божевільний Тесла», перш ніж вибрати модифікатори.
6. Розмістіть ваші модифікатори інфраструктури горілиць у вашій ігровій зоні.
7. Розмістіть будь-яку кількість ваших модифікаторів мехів поверх властивостей на вашому планшеті нації.
8. Якщо хочете, можете для цієї партії придбати перевагу, заплативши за неї 15 \$ зі свого багатства (також позначте це у своєму журналі). **Потім викресліть решту багатства з вашого журналу кампанії.**

ЦІЛІ ЕПІЗОДУ
• ПЕРЕМОГТИ!

ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НЕГАЙНО, КОЛИ ГРАВЕЦЬ ЗНИЩУЄ БОЖЕВІЛЬНОГО ТЕСЛУ АБО ВИКЛАДАЄ СВОЮ 6-ТУ ЗІРКУ НА ТРЕК ТРИУМФУ.

ЕПІЗОД 85 ПРОПУСК ТРИУМФІВ



АВТОМА

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Якщо Автома першою вибирає свій планшет гравця, візьміть 1 випадковий планшет і вилучіть його з гри (це може бути промисловий і патріотичний планшет незалежно від того, за яку націю вона грає). Єдиний результат вибору Автоми полягає в тому, що цей планшет стає недоступний для гравця.

У грі з 3 або більше гравцями: кожна Автома бере по випадковому планшету, якщо за герговістю ходів гравець-людина перебуває після Автоми.

КІНЦЕВИЙ ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ

1. Отримайте 10 \$, якщо ви знищили Божевільного Теслу.
2. Кожен гравець позначає у своєму журналі кампанії всі викладені зірки та підсумковий капітал.
3. Перейдіть на с. 42.



БОЖЕВІЛЬНИЙ ТЕСЛА (КОРОБОЧКА «Е» ТА ПЛИТКА)

Божевільний Тесла — це незалежна фігурка, яку гравці можуть використовувати в бою як нападника або як оборонця. У партії з Божевільним Теслою гра закінчується негайно в разі його знищення або коли гравець викладає свою 6-ту зірку на трек тріумфу.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Розмістіть фігурку Тесли на Фабриці.
2. Скиньте 2 верхні карти бою з колоди.
3. Викладіть фішку популярності невикористаної нації на 16-ту поділку треку сили. Вона позначає «здоров'я» Тесли і її не витрачають у бою.
4. Божевільний Тесла завжди виконує хід **ОСТАННІМ**. Викладіть плитку Божевільного Тесли між першим і останнім гравцями, зорієнтувавши її в бік поля. Цю плитку ви будете використовувати для переміщення Тесли.

ПОСТІЙНІ ПРАВИЛА

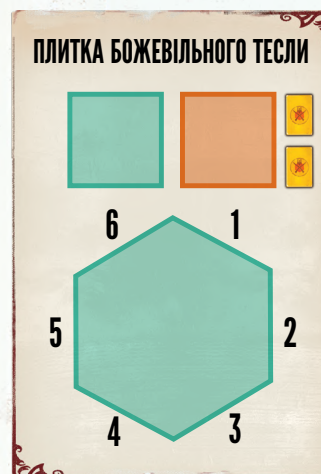
- Після будь-якого бою (між гравцями або між гравцем і Божевільним Теслою) нападник першим скидає карти бою, а потім це робить оборонець. Отже, карти оборонця опиняться на верху скиду, що матиме значення в наступному бою з Божевільним Теслою.
- Божевільний Тесла контролює території, як і будь-яка інша фігурка.
- Божевільний Тесла змушує робітників відступати на їхню базу, як і будь-яка інша бойова фігурка.
- Будь-який гравець може почати бій з Божевільним Теслою, а той може почати бій з будь-яким гравцем.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Божевільний Тесла бродить континентом, намагаючись спокутувати помилки минулого, знищуючи своїх творіння і тих, хто ними користується.


У хід Божевільного Тесли киньте синю шестигранну кістку й покладіть її на плитку Божевільного Тесли. Перемістіть його фігурку згідно з плиткою. Якщо його перше переміщення не призводить до початку бою, знову киньте кістку й ще раз перемістіть Божевільного Теслу. Після цього зупиніться і більше не переміщуйте його.

- Якщо Божевільний Тесла повинен вийти за межі поля, він повертається на Фабрику. Це може призвести до бою.
- Божевільного Теслу не зупиняють річки. Він може переміщуватися на озера.
- Божевільний Тесла не використовує тунелі.
- Божевільного Теслу вважають бойовою фігуркою для всіх переміщень і під час взаємодії з іншими фігурками.
- Божевільний Тесла не взаємодіє ні з якими жетонами (пригодами, пастками, впливу й т. д.).



БІЙ З БОЖЕВІЛЬНИМ ТЕСЛОЮ

У рідкісній ситуації, коли ви берете участь у 2 боях за свій хід і один з них відбувається на Фабриці проти Божевільного Тесли, ви повинні спершу провести цей бій.

1. Отримайте 1 популярність.
2. Виберіть число на своєму диску сили та виберіть карти бою як завжди.
 - А. Базова сила Божевільного Тесли дорівнює значенню 2 верхніх карт у скиді.
 - Б. У бою з Божевільним Теслою не використовують ніяких модифікаторів і властивостей, що впливають на силу суперника або карти бою. Вони позначені символом . Бойові властивості, що впливають на гравця, використовувати можна, але жодним способом не можна зменшити силу Божевільного Тесли або значення його карт бою.
3. Киньте оранжеву шестигранну кістку й викладіть її на клітинку бою на плитці Божевільного Тесли. Додайте число на цій кістці до базової сили Божевільного Тесли (до суми 2 верхніх карт бою у скиді), щоб визначити його загальну бойову силу.
4. Визначте переможця. Як завжди, у разі нічиєї виграє нападник.

ЯКЩО ВИ ПРОГРАЛИ. Вважайте це звичайною поразкою в бою. Крім того, Божевільний Тесла відступає на Фабрику. Це може призвести до ще одного бою.

ЯКЩО ВИ ПЕРЕМОГЛИ. Божевільний Тесла відступає на Фабрику.* Це може призвести до початку іншого бою, але спершу виконайте наведені кроки, щоб завершити поточний бій.

- А. Божевільний Тесла відступає на Фабрику.
- Б. Отримайте ще 1 популярність на додачу до популярності, отриманої на початку бою.
- В. Викладіть зірку за бій на трек тріумфу (якщо це можливо).
- Г. Зменште здоров'я Божевільного Тесли на треку сили на різницю між вашими сумарними силами (у разі нічиєї зменште її на 1).

Якщо здоров'я Божевільного Тесли зменшується до 0, він стає **знищений** (вилучіть його з поля). Гравець, що переміг його, отримує 10 \$, завершує свій хід, після чого партія негайно закінчується.

ПРИКЛАД. У першому бою в партії з Божевільним Теслою Андрій відкриває загальну силу, що дорівнює 11. Загальна сила Божевільного Тесли дорівнює 8 (3 випало на кістці, а значення верхніх карт бою в скиді дорівнювало 2 і 3). Андрій виграє — він отримує 1 популярність і викладає зірку за бій (якщо це можливо). Потім він переміщує фішку сили Божевільного Тесли з поділки «16» (це значення на погатку гри) на поділку «13», адже сила Андрія дорівнює 11, що на 3 більше, ніж сила Божевільного Тесли, яка дорівнює 8.

КОРОБОЧКА «Е». БОЖЕВІЛЬНИЙ ТЕСЛА АВТОМА ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- Автома скидає карти бою у випадковому порядку.
- Під час усіх дій переміщення Автоми Теслу трактують як будь-яку іншу бойову фігурку суперника.
- Автома отримує популярність, лише атакуючи й перемагаючи Теслу (так само, як і ви). Пам'ятайте, що вона починає з 10 популярності.
 - Крім цього випадку, популярність Автоми ніколи не змінюється.
- Якщо Тесла повинен переміститися на територію з фігуркою Автоми, перекиньте кістку переміщення один раз і використайте останній результат.
- Якщо Автома виграє бій проти Тесли на Фабриці й біля неї є принаймні 1 незайнята суміжна територія, киньте шестигранну кістку й використайте плитку Божевільного Тесли, щоб визначити, куди переміститься Тесла. Перекидайте кістку, поки не визначите незайняту територію.

КІНЕЦЬ ГРИ

Пам'ятайте, що в цьому епізоді популярність Автоми може змінитися. Це вплине на кількість монет, які вона отримає наприкінці гри.

*Якщо ви виграли бій проти Божевільного Тесли на Фабриці, він відступає на незайняту суміжну територію на ваш вибір. Якщо всі суміжні території зайняті, киньте кістку, перемістіть Божевільного Теслу згідно з його плиткою, після чого він починає бій як нападник.

ПІДНЕСЕННЯ...

Використовуйте таблицю на цій сторінці, щоб підбити підсумки й визначити переможця кампанії. Ви повинні подвоїти свій підсумковий капітал за епізод 8а або 8б і додати до нього будь-які бонуси кінця кампанії (по 25 \$), отримані за заповнення рядів і стовпців вашої таблиці триумфу.

Ви можете завантажити й роздрукувати додаткові копії цієї таблиці за посиланням www.geekach.com.ua/scythe-the-rise-of-fenris/

ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ КАМПАНІЇ ТА ЕКОНОМІЧНЕ ЛІДЕРСТВО

	ГРАВЕЦЬ 1	ГРАВЕЦЬ 2	ГРАВЕЦЬ 3	ГРАВЕЦЬ 4	ГРАВЕЦЬ 5	ГРАВЕЦЬ 6	ГРАВЕЦЬ 7
КАПІТАЛ У 8-МУ ЕПІЗОДІ							
КАПІТАЛ У 8-МУ ЕПІЗОДІ							
СУМА ЗА БОНУСИ КІНЦЯ КАМПАНІЇ ЗГІДНО З ТАБЛИЦЕЮ ТРИУМФУ (ПО 25 \$)							
УСЬОГО							

42

Гравець із найбільшим кінцевим результатом у таблиці вище стає переможцем кампанії (у разі нічиєї гравці ділять перемогу) й оголошує себе гегемоном Східної Європи!

Тепер кожен гравець може визначити свій стиль лідерства, використаний у кампанії. Щоб зробити це, використайте 2 додаткові категорії: політичну й військову. Залежно від вашої позиції відносно інших гравців у цих категоріях ви визначаєте 3 аспекти вашого стилю керування нацією.

РІВЕНЬ «А», якщо у вас **НАЙБІЛЬШИЙ** результат у цій категорії.

РІВЕНЬ «Б», якщо у вас **ДРУГИЙ** результат із максимальних у цій категорії.

РІВЕНЬ «В», якщо у вас **ТРЕТІЙ** результат із максимальних або менший у цій категорії.



ПОЛІТИЧНЕ ЛІДЕРСТВО

	ГРАВЕЦЬ 1	ГРАВЕЦЬ 2	ГРАВЕЦЬ 3	ГРАВЕЦЬ 4	ГРАВЕЦЬ 5	ГРАВЕЦЬ 6	ГРАВЕЦЬ 7
КІЛЬКІСТЬ МОДИФІКАТОРІВ ІНФРАСТРУКТУРИ							
КІЛЬКІСТЬ ЗІРОК ЗА МОДЕРНІЗАЦІЮ В КАМПАНІЇ							
КІЛЬКІСТЬ ЗІРОК ЗА СПОРУДИ В КАМПАНІЇ							
КІЛЬКІСТЬ ЗІРОК ЗА РОБІТНИКІВ У КАМПАНІЇ							
КІЛЬКІСТЬ ЗІРОК ЗА ЦІЛІ В КАМПАНІЇ							
КІЛЬКІСТЬ ЗІРОК ЗА ПОПУЛЯРНІСТЬ У КАМПАНІЇ							
УСЬОГО							

ВІЙСЬКОВЕ ЛІДЕРСТВО

	ГРАВЕЦЬ 1	ГРАВЕЦЬ 2	ГРАВЕЦЬ 3	ГРАВЕЦЬ 4	ГРАВЕЦЬ 5	ГРАВЕЦЬ 6	ГРАВЕЦЬ 7
КІЛЬКІСТЬ МОДИФІКАТОРІВ МЕХІВ							
КІЛЬКІСТЬ ЗІРОК ЗА МЕХІВ У КАМПАНІЇ							
КІЛЬКІСТЬ ЗІРОК ЗА ВЕРБУВАННЯ В КАМПАНІЇ							
КІЛЬКІСТЬ ЗІРОК ЗА БОЇ В КАМПАНІЇ							
КІЛЬКІСТЬ ЗІРОК ЗА СИЛУ В КАМПАНІЇ							
УСЬОГО							

Щоб побачити наслідки вашого лідерства, прочитайте наступні описи для кожної категорії, починаючи з тієї, у якій у вас рівень «А», потім «Б» і насамкінець «В». Якщо ви на одному рівні в кількох категоріях, читайте їхні описи в будь-якому порядку.

ЕКОНОМІКА

ПОЛІТИКА

ВІЙСЬКОВА СИЛА

РІВЕНЬ «А»
(НАЙВИЩИЙ СЕРЕД УСІХ ГРАВЦІВ)

Знадобиться чимало часу й наполегливої праці, щоб уся Європа вступила в золоту добу економічного розквіту. Утім, ваше лідерство швидше, ніж сподівалися, забезпечило процвітання майже в усіх сферах — фондові ринки стрімко зростають, галузі процвітають і підвищується якість життя населення. У світі необмежених можливостей і райдужних перспектив майбутнього життя європейців повертається до нормального ритму, а спогади про нещодавне минуле сходять нанівець.

Завдяки ретельному плануванню і далекоглядності вам вдається реалізувати амбітний план з відновлення країни. Ваша надприродна здатність досягати поставлених цілей допомагає вам швидко відновлювати інфраструктуру та створювати добросусідські відносини між країнами, даючи всім спільну мету. Люди задоволені темпами відновлення, а також відчуттям міжнародної єдності, якого їм бракувало роками. Мистецтво починає процвітати, і всі хвалять ваше бачення світу й відданість глобальному добробуту.

Ви розчавили своїх ворогів у вирішальному протистоянні, виявивши неабияку силу, і тепер не бачите причин змінювати свої методи. Ваш фірмовий стиль — демонстрація сили. Саме ви змусили Європу укласти мир, а найпотужніші мехи контролюють суворе дотримання ваших законів. Уся Європа — від можновладців до простих трударів — обурена вашою залізною хваткою, але ніхто не наважується кинути вам виклик.

ТИМ ЧАСОМ...

РІВЕНЬ «Б»
(ДРУГИЙ РЕЗУЛЬТАТ СЕРЕД УСІХ ГРАВЦІВ)

Керувати економікою Європи не просто, але вам вдається утримувати її на плаву. Однак з часом ваші справжні пріоритети стають очевидними — поки решта Європи переживає стагнацію, ваші друзі та союзники процвітають. Ба більше, розквітом під вашим керівництвом насолоджується лише європейська аристократія, а простий люд гарує, щоб досягти принаймні помірною зростання. Хоч нарікання й не припиняються, але вони ні до чого не призводять. Поки що.

Ви щосили намагаєтеся створити в людей відчуття глобальної мети. Під вашим керівництвом окремим націям вдається відновити свою інфраструктуру, але без бачення чітких цілей чи зосередженості на глобальному єднанні. Завершення війни подарувало всім полегшення. Люди загалом задоволені, але занепокоєння через брак єдиного керівництва зростає. Відносини між країнами залишаються двоякими — мир зберігається, але взаємна доброзичливість видається всього лиш ілюзією.

Ви цінуєте військову силу, але намагаєтеся не вдаватися до неї за першої ж нагоди. Поки країни продовжують відновлюватися, ви усвідомлюєте потребу підкріплювати свою політику тихою, але потужною демонстрацією сили. Ви швидко й беззастережно придушете будь-які заколоти. Поки національні лідери та їхні народи поведуться мирно, ви вдовольняєтеся тим, що ваше військо мовчки спостерігає за ними, готове втрутитися будь-якої миті.

НАОСТАНОК...

РІВЕНЬ «В»
(ТРЕТІЙ АБО НИЖЧИЙ РЕЗУЛЬТАТ СЕРЕД УСІХ ГРАВЦІВ)

Ухаосі цього конфлікту економіка Європи була зруйнована. Вам не вдалося її відновити. У наступні роки після вашого становлення економіка в ліпшому разі кульгала, а невдоволення селянства зросло все більше. А ще гірше те, що ходять чутки, нібито інші лідери Європи втратили віру у вас, а ваші способи управління видаються їм щонайменше сумнівними. Тільки час покаже, чи знайдете ви в собі інші риси, щоб запобігти розколу світу.

Політичне керування — не найсильніша ваша сторона, і через недалекглядність вашої політики відносини між країнами залишаються напруженими. Стан доріг і залізниць не поліпшується. Інфраструктура страждає від занедбаності. Обмеження засобів транспортування людей і товарів завершується тим, що добрі відносини між країнами починають погіршуватися. Тривале руйнування інфраструктури в поєднанні з браком спільної мети чи єдності призводить до невдоволення, яке зростає з кожним роком.

Той факт, що саме ви перемогли в завершальній битві, спантеличив усю Європу. Тим часом ви продовжуєте боротися зі своїми ж військовими. Ви вирішуєте зосередити власні зусилля на економічному зростанні та чіткому баченні мирного співіснування в Європі, щоб відновити сили після Великої війни. Однак ви залишаєтеся вразливими до заколотів і значною мірою покладаєтеся на співпрацю з іншими націями та їхніми лідерами заради збереження миру.



СПУСТОШУВАЧІ. КООПЕРАТИВНИЙ МОДУЛЬ

«Спустошувачі» — повністю кооперативний модуль для гри «Коса». Гравці діють спільно заради виконання глобальних цілей, щоб запобігти перемозі Спустошувачів. Щоб подолати їх, гравцям треба викласти принаймні 1 зірку на кожну з категорій на треку тріумфу або знищити всі фігурки Спустошувачів.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Приготуйтеся до гри як завжди, використовуючи будь-яку комбінацію націй.

А. Не використовуйте альтернативні треки тріумфу, модуль «Конкуренти», Божевільного Теслу або плитки розв'язок.

Б. Див. розділ «Варіанти гри» на с. 47 для використання інших ігрових можливостей, зокрема вітроплавів.

2. Перемішайте 21 плитку тріумфу, зокрема 5 плиток, які можна використовувати лише з цим модулем. Викладіть плитки поверх треку тріумфу або біля нього залежно від кількості гравців (див. нижче). Один із способів перемогти — це викласти щонайменше по 1 зірці на кожну з плиток тріумфу.

1 ГРАВЕЦЬ: 5 плиток

(не використовуйте плитку за викладання 5-ї зірки та не використовуйте більше ніж 1 плитку за досягнення цілей)

2 ГРАВЦІ: 8 плиток

3 ГРАВЦІ: 10 плиток

4 ГРАВЦІ: 12 плиток

5 ГРАВЦІВ: 14 плиток

6 ГРАВЦІВ: 16 плиток

7 ГРАВЦІВ: 18 плиток

3. Помістіть плитку Спустошувачів біля ігрового поля. Якщо в партії 1–2 гравці, можете накрити нею видимі комірки базового треку тріумфу.

4. Виберіть неактивну націю, щоб вона представляла Спустошувачів (тематично радимо вибрати Фенріс, якщо він доступний).

А. Розмістіть 4 мехів, 1 героя Спустошувачів, а також фігурку Тесли на кожній із 6 територій, прилеглих до Фабрики.

Б. Викладіть фішку популярності Спустошувачів на поділку «18» треку популярності, а синю кістку — на поділку «12» треку популярності. Трек популярності — ігровий таймер: після досягнення поділки «12» фігурки Спустошувачів почнуть перемішуватися.

В. Покладіть 6 зірок Спустошувачів та оранжеву кістку біля плитки Спустошувачів.

Г. Візьміть карту бою, покладіть її біля плитки Спустошувачів і позначте її значення на треку сили. Це поточна сила Спустошувачів.

5. Як завжди, першим виконує хід гравець із найменшим номером планшета гравця. У кожному раунді Спустошувачі виконують свій хід останніми.

КООПЕРАЦІЯ

Кожен учасник грає лише за свою націю, тобто може перемішувати й переносити лише свої фігурки, збільшувати свою популярність, будувати свої споруди, відступати на свою базу й т. д.

Однак з погляду контролю всіх гравців трактують як одну націю. Отже:

- Ви можете витратити ресурси, контрольовані будь-яким гравцем (за його згодою), а ваші мехи можуть переносити ресурси іншого гравця.
- На одній території можуть бути фігурки кількох гравців (усі вони контролюють будь-які ресурси на цій території). Ви не можете вступати в бій (або будь-який інший конфлікт) з іншими гравцями. На кожній території все ще може бути лише 1 споруда.
- Ваш млин виробляє ресурси, навіть якщо на його території є фігурки іншого гравця. Будь-який гравець може переміщати свої фігурки через будь-яку шахту.
- Кілька гравців можуть об'єднатися, обороняючись проти Спустошувачів, щоб зіграти більше карт бою.
- Усі гравці ігнорують жетони, які посилаються на «суперників» (наприклад, пастки та жетони впливу), адже в цьому модулі немає суперників. Однак відповідні нації все ще можуть використовувати їх для переміщення.

ІНШІ РОЗ'ЯСНЕННЯ

- Кожен гравець може досягати цілей або викладати зірку на плитку тріумфу за «контролювання 16 ресурсів» лише за звичайними правилами змагань (тобто досягаючи цілей, ви не можете ділити з іншим гравцем ресурси, фігурки, території і т. д.).
- Карти цілей і карти бою є відкритою інформацією.
- Використовуючи плитку тріумфу за 5-ту зірку, викладіть на неї 6-ту зірку відразу після того, як виклали свою 5-ту зірку.
- Використовуючи плитку тріумфу за 7 територій, ви не можете викласти на неї зірку, поки не завершили дію переміщення. Для виконання цієї умови Фабрику вважають 1 територією, а не 3.
- Якщо ви хочете викласти зірку на плитку тріумфу «бонус за споруди», вам треба збудувати всі 4 споруди так, щоб вони дали максимальну винагороду за цю плитку.

ХІД СПУСТОШУВАЧІВ


У кожному раунді Спустошувачі виконують свій хід останніми. Виконайте послідовно ці кроки, щоб виконати хід за Спустошувачів:

- 1. ПОПУЛЯРНІСТЬ.** Зменште їхню популярність на 1 (це таймер).
 - А. Якщо популярність Спустошувачів дорівнює 13–17, їхній хід завершується (без переміщення).
 - Б. Якщо популярність Спустошувачів дорівнює 1–12, переходьте до наведених нижче правил переміщення.
 - В. Якщо популярність Спустошувачів досягла 0, гра закінчується перемогою Спустошувачів.
- 2. ПЕРЕМІЩЕННЯ.** Киньте синю кістку. Залежно від числа, яке випало на кістці, перемістіть УСІ фігурки Спустошувачів у напрямку, що відповідає шестикутнику на плитці Спустошувачів.
 - Фігурка Спустошувачів не може переміститися на територію, де є інша їхня фігурка. Переміщуйте їхні фігурки по черзі, щоб перемістити якомога більше з них.
 - Фігурки Спустошувачів можуть перетинати річки й переміщуватися на озера, але не можуть використовувати тунелі чи взаємодіяти із жетонами.
 - Якщо фігурка Спустошувачів переміститься на територію з робітниками гравця (але не бойовими фігурками), робітники відступають на свої бази. Спустошувачі не втрачають популярності за це.
 - Якщо на території з фігуркою Спустошувачів є ресурси (що залишилися там найпевніше внаслідок їхньої перемоги в бою), вони переміщуються разом з фігуркою Спустошувачів.

БІЙ

Будь-який гравець може вступити в бій з фігуркою Спустошувачів, так само як і фігурка Спустошувачів може почати бій з будь-яким гравцем. Якщо кілька фігурок Спустошувачів починають бої, гравці вибирають порядок, у якому проходять ці бої. Послідовно виконуйте такі кроки:

1. Виберіть число на своєму диску сили та виберіть карти бою, як завжди. Ви робите це відкрито для всіх гравців.
 - А. Коли фігурки кількох гравців на одній території захищаються в бою проти Спустошувачів, кожен гравець може використовувати свої властивості мехів і грати карти бою за свої фігурки. Однак лише один із гравців може витратити власну силу, виставивши диск сили.
 - Б. Базова сила фігурки Спустошувачів дорівнює сумі карт(и) біля плити Спустошувачів. На початку гри є тільки 1 така карта (див. розділ «Якщо ви виграли бій» далі, щоб докладніше дізнатися про способи збільшення кількості карт).

В. У бою зі Спустошувачами не використовують ніяких модифікаторів і властивостей, що впливають на силу суперника або карти бою. Вони позначені символом . Бойові властивості, що впливають на гравця, використовувати можна, але жодним способом не можна зменшити силу Спустошувачів або значення їхніх карт бою.

2. Киньте оранжеву шестигранну кістку й покладіть її на клітинку бою на плитці Спустошувачів. Додайте число на цій кістці до базової сили Спустошувачів (до суми карт бою, що лежать біля їхньої плити), щоб визначити їхню загальну силу в бою.
3. Визначте переможця. Як завжди, у разі нічиєї виграє нападник.

ЯКЩО ВИ ПРОГРАЛИ БІЙ. Трактуйте це для себе як звичайну поразку в бою. Нація Спустошувачів викладає зірку на плитку Спустошувачів. Якщо це 6-та зірка Спустошувачів на їхній плитці, усі гравці негайно програють гру.

ЯКЩО ВИ ВИГРАЛИ БІЙ. Зниште фігурку Спустошувачів (вилучіть її з гри). Візьміть карту бою, покладіть її біля плити Спустошувачів і збільште на її значення силу на треку сили (максимум — 16). Один із гравців, що брав участь у бою, викладає зірку за перемогу в бою на плитку тріумфу, якщо це можливо. У бою може бути кілька гравців-оборонців, але викласти можна тільки 1 зірку.

КІНЕЦЬ ГРИ

ПОРАЗКА. Гравці негайно програють, якщо Спустошувачі виклали 6 зірок на свою плитку або досягли 0 популярності (тобто час вичерпався).

ПЕРЕМОГА. Гравці негайно виграють, якщо на кожній плитці тріумфу є принаймні 1 зірка або якщо вони знищили всі 6 фігурок Спустошувачів.

ВАРІАНТИ ГРИ

ПРОСТІШІЙ. Використовуйте модифікатори мехів та інфраструктури й/або альянси.

СКЛАДНІШІЙ. Щоразу, коли фігурка Спустошувачів витісняє робітника (під час переміщення або в бою), Спустошувачі втрачають 1 популярність за кожного робітника (тобто час зменшується).

«ВІТРОВИЙ ГАМБІТ». У цьому модулі можете використовувати вітроплави з доповнення «Вітровий гамбіт», але ми не радимо так робити в кількох перших партіях, адже деякі властивості вітроплавів можуть ускладнити взаємодію в кооперативній грі.

ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ КІЛЬКОХ АВТОМ І ГРАВЦІВ

НАПІВОФІЦІЙНИЙ ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ БУДЬ-ЯКОГО ПОСІДНАННЯ ГРАВЦІВ-ЛЮДЕЙ ТА АВТОМ

Розробляючи Автому (штучного суперника для соло-гри) для «Коси», ми розглядали можливість грати з різними комбінаціями людей і Автому, але з низки причин відмовилися від цього. Створюючи правила для соло-гри, ми все-таки хотіли зберегти цю можливість. Тож ми старалися сформулювати правила звичайної Автоми так, щоб був можливий і такий варіант гри.

Під час кампанії на кікстартері багато тих, хто підтримав гру «Коса», просили нас, щоб режим гри з Автомою передбачав можливість гри з кількома гравцями-людьми, кількома Автомами або з тими й тими одночасно. Одні хотіли грати в кооперативному режимі, іншим хотілося, щоб у змагальному режимі було більше гравців. Тож ми створили представлений у цьому розділі варіант, який враховує всі подібні комбінації.

Перш ніж перейти до опису цього варіанту, зазначимо, що він не є офіційною частиною правил. Цей варіант не пройшов ретельного тестування та докладно не розроблявся, але він виявився дуже популярним серед поціновувачів гри. Ми подумали, що було б непогано надрукувати його в цій книжці правил.

Крім того, ми наполегливо радимо не використовувати цей варіант гри, поки ви добре не опануєте звичайні правила Автоми.

РЕЖИМИ ГРИ

У цьому варіанті ви вибираєте ту кількість гравців-людей та Автому, з якою хочете грати, у межах звичайної максимальної кількості гравців. Кожна з Автому отримує планшет нації та займає своє місце в порядку ходів, як роблять звичайні гравці. Автоми грають як за стандартними правилами, так і за додатковими правилами, описаними далі.

У цьому варіанті можливі два режими гри:

КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМ – УСІ ЛЮДИ ПРОТИ ВСІХ АВТОМ

- Наприкінці гри порівняйте середню кількість монет у гравців-людей з кількістю монет в Автому і визначте переможця, як під час гри вдвох.
- Термін «суперник», використаний у цих правилах, означає будь-якого гравця-людину.

ЗМАГАЛЬНИЙ РЕЖИМ

- Переможця визначають як у звичайній грі з кількома гравцями-людьми.
- Термін «суперник», використаний у цих правилах, означає будь-якого іншого гравця – людину або Автому.

ПОСИЛАННЯ НА ФІГУРКИ АВТОМИ

Значна частина правил основної книжки правил Автоми посилається на фігурки Автоми. Граючи з кількома Автомами, ви повинні вважати, що ці посилання стосуються лише тієї Автоми, яка активна в поточний момент. Наприклад, коли в правилах переміщення робітника зазначено, що територія призначення – це «допустима територія, що перебуває в околиці більшості фігурок Автоми [...]», ви повинні враховувати лише ті фігурки, що належать Автомі, яка виконує дію переміщення робітника.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для гравців-людей дотримуйтеся вказівок із приготувань з основної книжки правил, для кожної з Автому дотримуйтеся вказівок із правил Автоми (наприклад, кожна з них отримує свій планшет нації, фігурки й таке інше).

У грі з кількома Автомами ними буде легше керувати, якщо вони всі будуть на одному рівні складності (але це не обов'язково). Якщо ви граєте з кількома Автомами одного рівня складності, то в кожній з них повинен лежати кубик на карті зірок.



Найліпше використовувати по одній колоді карт Автоми для кожної з них. Однак можна обійтися лише однією колодою. Якщо ж ви хочете використати додаткові колоди Автоми, спільнота шанувальників «Коси» вам допоможе. Тімоті Черна створив застосунок для iOS та Android під назвою «ScytheKick», а Джонатан Надь створив сайт <http://ai.nagytech.com/scythe/>, де ви можете відкрити кілька колод Автоми в окремих вікнах браузера. Якщо ж ви хочете мати додаткові фізичні колоди, то можете замовити їх у магазині «Stonemaier Game» або завантажити, видрукувати та вирізати карти, які можна знайти тут: <https://app.box.com/folder/4995749493>

ПОРЯДОК ХОДІВ І КАРТИ АВТОМИ

По черзі виконуйте ходи, як у звичайній грі з кількома гравцями-людьми. Кожна з Автоми виконує хід як окремий гравець.

Якщо ви маєте достатньо колод Автоми, кожна Автома бере карти зі своєї колоди. Якщо не маєте, то всі Автоми беруть карти з однієї колоди, але кожна отримує карту лише для себе. Маючи лише одну колоду, вам доведеться частіше перетасовувати карти. Водночас характер гри Автоми також часто змінюватиметься.

РЕКРУТСЬКІ БОНУСИ

Ваші постійні рекрутські бонуси активуються лише тоді, коли карту беруть сусідні з вами Автоми — точно так, як у звичайній грі з кількома гравцями-людьми.

КАРТИ ЗІРОК І СХЕМИ

Як уже згадувалося, у кожній Автомі на карті зірок повинен лежати свій кубик:

- Кубик на карті зірок кожної Автоми переміщується вперед незалежно від інших Автоми. Переміщення залежить виключно від узятих конкретною Автомою карт під час її ходу.
- Автоми викладають зірки незалежно одна від одної.
- Кожна Автома починає використовувати схему II незалежно від інших Автоми.

БІЙ

Якщо бій відбувається між двома Автомами, то кожна з них бере по карті Автоми, щоб визначити значення сили й кількість карт бою. Переможця визначають як завжди, але в результаті бою ресурси не викладають.

Якщо ви завойовуєте територію, яку контролювала Автома, кількість ресурсів, які викладають туди, залежить від того, використовує кожна Автома окрему колоду чи ні:

- Якщо кожна Автома має окрему колоду, викладіть стільки ресурсів, скільки зазначено на останній використаній цією Автомою карті, а не на тій, яка була використана в бою.
- Якщо у вас спільна колода для всіх Автоми, викладіть стільки ресурсів, скільки зазначено на останній використаній будь-якою Автомою карті, а не на тій, яка була використана в бою.

НОВИЙ ПОРЯДОК ВИЗНАЧЕННЯ ВИБОРУ

Деякі правила використовують звичайний спосіб визначення порядку вибору — принцип «зліва направо та згори вниз». У цьому варіанті використовуйте такий принцип:

1. Викладіть фішку рекрута Автоми на базу Альбіону.
2. Замість принципу «зліва направо та згори вниз» виберіть найближчу до цієї фішки територію.
3. Якщо дві або більше територій розташовані на однаковій відстані від фішки рекрута Автоми, просто перемістіть фішку на дві бази за годинниковою стрілкою і знову виберіть найближчу до цієї фішки територію.
4. Визначивши таким способом територію, перемістіть фішку рекрута Автоми на дві бази за годинниковою стрілкою.

Отже, у другий раз визначиться територія, найближча до бази Русвета, у третій — територія, найближча до бази Кримського ханства й так далі.



МОДУЛЬНІ ПРАВИЛА

Тут містяться спойлери до кампанії «Піднесення Фенріса», тому, будь ласка, читайте цей розділ тільки тоді, коли щось із наведеного нижче стосується вас:




1. **Ви завершили кампанію з 8 епізодів.** Чудово! Тепер ви можете або повторити кампанію, або використовувати відтепер це модульне доповнення.
2. **Ви хочете пропустити кампанію і використати «Піднесення Фенріса» як модульне доповнення.** Це цілком нормально. Ви пропустите елемент послідовного розвитку подій і відкриття нових аспектів гри, але модульне доповнення добре грається і без прив'язки до кампанії.















Модулі в доповненні «Піднесення Фенріса» можна змішувати й відбирати на свій розсуд. Якщо вашому товариству сподобалося певне поєднання модулів, використовуйте його! У таблиці нижче вказано, де шукати правила для відповідного модуля та як його ліпше використовувати. Модулі сумісні з першими двома доповненнями до гри «Коса»: «Загарбники з далеких країв» і «Вітровий гамбіт».

МОДУЛЬНІ ПРАВИЛА АВТОМИ

АВТОМА

ПРОПУСК ТРІУМФІВ

Використовуючи модульні правила для гри з доповненням «Піднесення Фенріса» з будь-якою Автомою, зірки, отримувані за карту зірок, викладають біля поля, як у правилах базової гри. У розділах «Пропуск тріумфів» тепер вказано лише ті категорії, у яких Автома може викладати зірки протягом гри, крім тих, які вона отримує завдяки карті зірок. Якщо не вказано інакше, це   .

НАЗВА	ПРАВИЛА АВТОМИ
МОДИФІКАТОРИ	<ul style="list-style-type: none"> ● Якщо ви використовуєте лише модифікатори інфраструктури, Автома «купує» 2 модифікатори інфраструктури. ● Якщо ви використовуєте лише модифікатори мехів, Автома «купує» 3 модифікатори мехів. ● Якщо ви використовуєте обидва типи модифікаторів, Автома «купує» 4 модифікатори інфраструктури. <p>Див. розділ «Модифікатори» на с. 6.</p>
ТРЕК ВОЄННОГО ТРІУМФУ	<ul style="list-style-type: none"> ● Див. пункти з позначкою ТРЕК ВОЄННОГО ТРІУМФУ в епізоді 2а на с. 17. ● Крім зірок, отримуваних завдяки карті зірок, Автома може викласти зірки в таких категоріях:     
КОНКУРЕНТИ	Див. пункти з позначкою КОНКУРЕНТИ в епізоді 2а на с. 17.
ТРЕК МИРНОГО ТРІУМФУ	<ul style="list-style-type: none"> ● Див. пункти з позначкою ТРЕК МИРНОГО ТРІУМФУ в епізоді 2б на с. 19. ● Якщо ви граєте без альянсів, Автома перемикається на схему II лише після того, як кубик на карті зірок досягне першої зірки, а Автома або брала участь у бою, або змусила робітників відступити. ● Крім зірок, отримуваних завдяки карті зірок, Автома може викласти зірки в таких категоріях:  
АЛЬЯНСИ	Див. пункти з позначкою АЛЬЯНСИ в епізоді 2б на с. 19.
НАЦІЯ ВЕСНА	Автома може грати як за націю Весна, так і проти неї. Див. розділ «Коробочка “А”. Правила Весни» на с. 23.
НАЦІЯ ФЕНРІС	Автома може грати як за націю Фенріс, так і проти неї. Див. розділ «Коробочка “D”. Правила Фенріса» на с. 31.
ТЕСЛА	<ul style="list-style-type: none"> ● Автома не використовує особливих правил, щоб знайти жетони пригод. ● Якщо Автома контролює Теслу, його вважають мехом для всіх дій. ● Граючи проти Тесли, Автома трактує його як будь-яку бойову фігурку суперника.
ПЛИТКИ ТРІУМФУ	Крім зірок, отримуваних завдяки карті зірок, Автома може викласти зірки в таких категоріях:        (ЯКЩО ВИКОРИСТОВУЮТЬСЯ)
БОЖЕВІЛЬНИЙ ТЕСЛА	Див. розділ «Коробочка “Е”. Божевільний Тесла» на с. 41.
СПУСТОШУВАЧІ	У грі з Автомою Спустошувачів не використовують.

НАЗВА

ДЕ ЗНАЙТИ

РЕКОМЕНДАЦІЇ З ВИКОРИСТАННЯ

МОДИФІКАТОРИ МЕХІВ	Правила кампанії на с. 6 (картонний лист 2)	Використовуйте модифікатори мехів, якщо ви хочете додати різноманітності націям. Визначившись зі своєю нацією та планшетом гравця, навмання візьміть 4 модифікатори мехів (замінюючи дублікати) та викладіть до 2 з них на свій планшет нації. Усі невикористовувані модифікатори мехів поверніть у коробку.
МОДИФІКАТОРИ ІНФРАСТРУКТУРИ	Правила кампанії на с. 7 (картонний лист 3)	Використовуйте модифікатори інфраструктури, якщо хочете додати більшої гнучкості в умови на планшетах гравців. Визначившись зі своєю нацією та планшетом гравця, навмання візьміть 4 модифікатори інфраструктури (замінюючи дублікати) та викладіть до 2 з них горілиць біля свого планшету гравця. Усі невикористовувані модифікатори інфраструктури поверніть у коробку.
ТРЕК ВОЄННОГО ТРІУМФУ	Епізод 2а на с. 16 (картонний лист 1)	Використовуйте трек воєнного тріумфу, якщо заохочуєте бої між гравцями.
КОНКУРЕНТИ	Епізод 2а на с. 16	Модуль «Конкуренти» призначений для використання із треком воєнного тріумфу, але його можна використовувати й окремо, якщо ви хочете трохи більше зосередитися на боях. В іграх з цим модулем ви можете викласти на базу(и) суперника(ів) лише до 2 зірок, а не 4. Модуль «Конкуренти» несумісний із треком мирного тріумфу.
ТРЕК МИРНОГО ТРІУМФУ	Епізод 2б на с. 18 (картонний лист 1)	Використовуйте трек мирного тріумфу, якщо не заохочуєте бої між гравцями. Трек мирного тріумфу несумісний з модулем «Конкуренти» та картою цілі № 23.
АЛЬЯНСИ	Епізод 2б на с. 18 (картонні листи 1 і 5)	Використовуйте модуль «Альянси», якщо хочете мати формальнішу систему дипломатії, ніж у базовій грі.
НАЦІЯ ВЕСНА	Епізод 3 на с. 22–23 (коробочка «А» та картонний лист 4)	У кожній грі додавайте планшет Весни до інших націй.
НАЦІЯ ФЕНРІС	Епізод 5 на с. 30–31 (коробочки «В»–«D» і картонний лист 5)	У кожній грі додавайте планшет Фенріса до інших націй. У коробочці «В» ви знайдете робітників Фенріса, у коробочці «С» — 1 Знищувач, у коробочці «D» і на картонному листі — усі інші компоненти Фенріса.
ТЕСЛА	Епізод 8а на с. 37 (коробочка «Е»)	Додайте Теслу, якщо бажаєте заохотити дослідження. Перший гравець, який збере 3 жетони пригод, завершує третю пригоду, після чого здобуває контроль над Теслою і виставляє його фігурку на територію третьої пригоди. Ви можете використовувати Теслу інакше, давши йому змогу на початку гри приєднатися до однієї з націй, яку ви вважаєте слабшою за інші. У такому разі він починає на базі цієї нації.
ПЛИТКИ ТРІУМФУ	Епізод 8а на с. 37 (картонний лист 6)	Використовуйте плитки тріумфу, якщо хочете додати різноманіття в способи отримання зірок. Перемішайте їх і викладіть випадкові плитки поверх усіх 10 поділок треку тріумфу.
БОЖЕВІЛЬНИЙ ТЕСЛА	Епізод 8б на с. 40–41 (коробочка «Е» та картонний лист 6)	Використовуйте модуль «Божевільний Тесла», якщо хочете додати неігрового персонажа, щоб вступати в бої з ним, а не з іншими гравцями (можна з ними також). Тесла починає на Фабриці. Можна закінчити гру, знищивши Теслу, як пропонують правила або ви можете грати далі, доки хтось із гравців не викладе свою 6-ту зірку.
СПУСТОШУВАЧІ	С. 46–47 (картонний лист 6)	Цей кооперативний модуль можна використовувати в поєднанні з будь-якою неактивною нацією і додатковими фігурками (усього потрібно 6 фігурок). Можна використовувати будь-яку комбінацію націй з базової гри й доповнень.
КІЛЬКА АВТОМ І ГРАВЦІВ	С. 48–49	Використовуйте Автому в партіях з кількома учасниками тоді, коли ви вже добре опанували правила Автоми й хочете одночасно грати з гравцями-людьми й Автомами.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

ПІДГОТОВЛЕНО КОМАНДОЮ «ГЕЕКАСН»

ЗА ПІДТРИМКИ КОМПАНІЇ «ПЛАНЕТА ІГОР»

КЕРІВНИК ВИДАВНИЦТВА

Олександр Ручка

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ

Володимир Рибаків

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА

Олена Науменко

ПЕРЕКЛАДАЧ

Святослав Михаць

ВЕРСТАЛЬНИК

Артур Патрихалко

РЕДАКТОР

Сергій Лисенко

НЕОЦІНЕННА ДОПОМОГА

Владислав Жебровський

Шукайте **відеоправила** на сайті *Geekach*

Я хотів би висловити щире подяку Якубу Ружальському за створення альтернативної історії «1920+» і за те, що дозволив мені створити гру в цьому світі. Дякуємо всім, хто підтримав гру під час кампанії на кікстартері, за те, що у 2015 році «Коса» з'явилася на світ, і дякуємо сотням тисяч шанувальників гри, які відтоді приєдналися до нас. Ця гра справила глибокий вплив на компанію «Stonemaier Games» і на моє власне життя, і мені трішки жаль завершувати трилогію доповнень до гри. Однак я сподіваюся, що герої, мехи та сюжет «Коси» продовжуватимуть писати власну історію й отримують розвиток у гравців по всьому світу завдяки неофіційним доповненням, унікальним комбінаціям модулів і різним цифровим версіям. Від щирого серця дякую вам за те, що подорожували світом «Коси» зі мною.

Джеймі



STONEMAIER
GAMES

