

МАКС КІДРУК

НОВІ ТЕМНІ ВІКИ

КОЛОДІЯ

ПРАВИЛА ГРИ



ВИДАВНИЦТВО
БОРОДАТИЙ
ТАМАРИН

ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ

Настільна гра «Нові Темні Віки. Колонія» — це асиметрична стратегія на контроль персонажів, ресурсів і територій за мотивами однойменного бестселера Макса Кідрука.

На початку гри кожен гравець обирає одну з Фракцій — впливову глобальну силу (уряд, корпорацію, міжнародну організацію) на Землі або на Марсі, чиї інтереси він представлятиме впродовж партії. Кожна Фракція має певний набір цілей, які зазначені на карті Фракції. Цілі різних Фракцій можуть як збігатися, що відкриває шлях до ситуативних союзів, так і суперечити одна одній, що веде до протистояння між гравцями. У першому разі гравці можуть об'єднуватися та координувати свої дії. У другому — стають супротивниками, і кожен бореться за досягнення власних цілей.

Мета гри — реалізувати якомога більше цілей, визначених для Фракції, як-от контроль над стратегічними об'єктами, володіння персонажами, накопичення ресурсів, відвернення екологічної катастрофи на Землі чи соціальної на Марсі тощо. Ціллю також може бути відсутність контролю над певними стратегічними об'єктами, персонажами чи ресурсами в інших гравців — усе залежить від Фракції. Реалізують цілі завдяки персонажам, які переміщуються ігровим полем, установлюють контроль над стратегічними об'єктами, запускають виробництво на цих об'єктах (із метою отримання доходу), а також за потреби атакують одне одного. Кожен гравець починає гру з двома персонажами, чиї карти витягує з колоди наосліп під час підготовки до гри, але згодом може вербувати нових у Рекрутинговому центрі.

Кожна досягнута ціль наприкінці гри приносить гравцеві **переможні бали** 🏆. Додаткові 🏆 також нараховуються за перемогу в Конфліктах, у які за бажанням вступають гравці в ході певних раундів. Перемагає гравець, який на момент закінчення гри набирає найбільше переможних балів.

Зіткнення інтересів, несподівані сюжетні повороти й зухвалі підступи в поєднанні з добре впізнаваними з книжки персонажами роблять кожну партію емоційно захопливою та неповторною.

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

РЕСУРСИ

У грі використовуються такі ресурси:



єврожетони — універсальний платіжний ресурс, який здобувають шляхом запуску виробництва на промислових і сільськогосподарських об'єктах;



жетони науки — високотехнологічні компоненти для забезпечення діяльності наукоємних підприємств, що здобуваються шляхом запуску виробництва у науково-дослідних закладах;



теломід — рідкісний медичний препарат, який нівелює згубний вплив космічної радіації та продовжує життя;



жетони дипломатії — винагорода гравцям за розв'язання Криз (див. *Розділи*). Жетони дипломатії потрібні для рейдерства, переманювання чужих персонажів і розв'язання нових Криз (див. *Епізоди*). Їх також можна обміняти на теломід на Чорному ринку;



військові юніти — силові підрозділи, що потрібні для контролю над певними стратегічними об'єктами, захоплення вже зайнятих стратегічних об'єктів та усування персонажів супротивника з поля. Вербування військових юнітів відбувається в Рекрутинговому центрі. Наймати й очолювати військові юніти можуть лише персонажі-воєначальники (див. *Персонажі та юніти*);



інженерні юніти — інженерні підрозділи, що потрібні для контролю й автоматизації різних стратегічних об'єктів. Вербування інженерних юнітів відбувається в Рекрутинговому центрі. Наймати й очолювати інженерні підрозділи можуть тільки персонажі-інженери (див. *Персонажі та юніти*).

ІГРОВЕ ПОЛЕ

Складається з трьох секцій:

секція Землі, на якій розміщено:

- 9 стратегічних об'єктів (об'єкт «Станція DSH» розташований у космосі, але належить до секції Землі);
- трек Глобальних екологічних змін;
- місця для жетонів переможних балів, які Синій і Зелений гравці заробили під час гри шляхом розв'язання Криз;
- Чорний ринок;

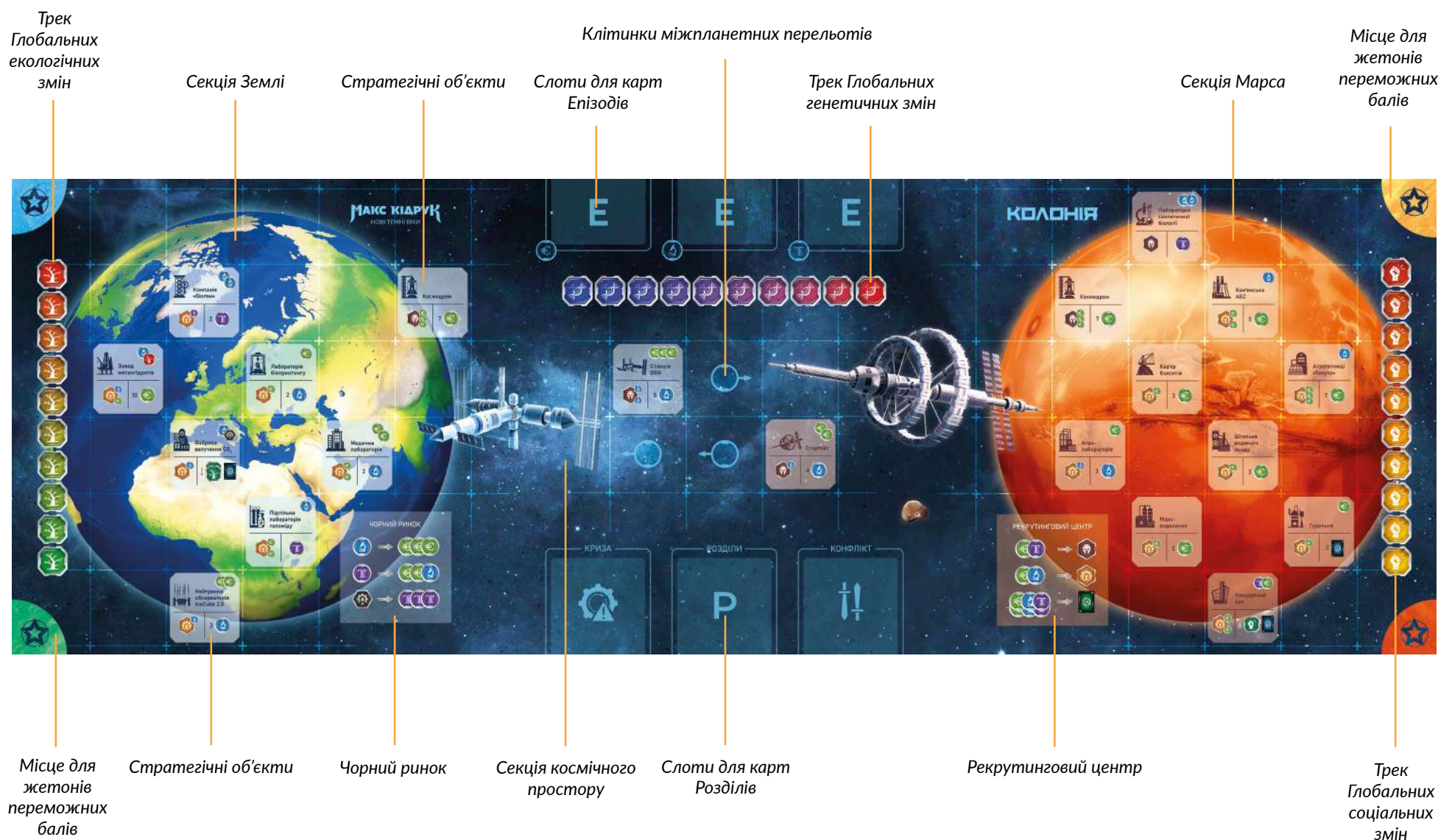
секція Марса, на якій розміщено:

- 11 стратегічних об'єктів (об'єкт «Старгейт» розташований у космосі, але належить до секції Марса);

- трек Глобальних соціальних змін;
- місця для жетонів переможних балів, які Червоний і Жовтий гравці заробили під час гри шляхом розв'язання Криз;
- Рекрутинговий центр;

космічний простір між Землею та Марсом, на якому розміщено:

- клітинки перельотів між планетами (одна для переміщення із Землі до Марса та дві для переміщення з Марса на Землю);
- трек Глобальних генетичних змін;
- місце для карт Епізодів;
- місце для карт Розділів.



ТРЕКИ ГЛОБАЛЬНИХ ЗМІН

- **Глобальні генетичні зміни** — відображають рівень мутацій у людському геномі, спричинених діяльністю загадкового позаземного патогена. Після кожного раунду гри Глобальні генетичні зміни збільшуються на 1 пункт. Також можуть прискорюватися через нерозв'язані гравцями Кризи (див. *Розділи*). Гра припиняється, якщо маркер Глобальних генетичних змін досягає максимального значення.



- **Глобальні екологічні зміни** — відображають стан екології на Землі. Після кожного раунду гри Глобальні екологічні зміни збільшуються на 1 пункт. Можуть прискорюватися чи сповільнюватися — залежно від Криз, дій персонажів чи виробництва на певних стратегічних об'єктах. Якщо маркер Глобальних екологічних змін досягає максимального значення, Земля гине разом з усіма персонажами та юнітами, що на ній перебувають.



- **Глобальні соціальні зміни** — відображають рівень соціального напруження на Марсі. Після кожного раунду гри Глобальні соціальні зміни збільшуються на 1 пункт. Можуть прискорюватися чи сповільнюватися — залежно від Криз, дій персонажів чи виробництва на певних стратегічних об'єктах. Якщо маркер Глобальних соціальних змін досягає максимального значення, Марс гине разом з усіма персонажами та юнітами, що на ньому перебувають.



МІЖПЛАНЕТНІ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Переліт між планетами доступний ігровим персонажам із певними обмеженнями:

- під час перельоту з Марса на Землю персонаж пропускає 2 раунди (пересувається відповідними клітинками в секції космічного простору);



- під час перельоту із Землі на Марс персонаж пропускає 1 раунд (стоїть на відповідній клітинці в секції космічного простору).



РЕКРУТИНГОВИЙ ЦЕНТР І ЧОРНИЙ РИНОК

Рекрутинговий центр слугує для вербування нових персонажів і юнітів. Для того щоб здійснити вербування, персонаж мусить перебувати в Рекрутинговому центрі. Вербування вважається за хід персонажа.

Чорний ринок є обмінником ресурсів, і щоб здійснити обмін, персонаж мусить перебувати на ринку. Обмін ресурсів вважається за хід персонажа.

Кількість персонажів, які можуть одночасно перебувати в Рекрутинговому центрі чи на Чорному ринку, не обмежена.

Примітка: і Рекрутинговий центр, і Чорний ринок — це екстериторіальні об'єкти, не прив'язані до жодної з планет. Персонажі мають право переходити на них як із Землі, так і з Марса. Втім, їх заборонено використовувати для міжпланетних переходів: залишаючи Рекрутинговий центр або Чорний ринок, персонаж зобов'язаний повернутися на планету, з якої прибув.

КАРТИ ФРАКЦІЙ

Фракції — це впливові сили (уряди, глобальні інституції, транспланетарні корпорації тощо), від імені яких діють гравці. Всього у грі 14 Фракцій:

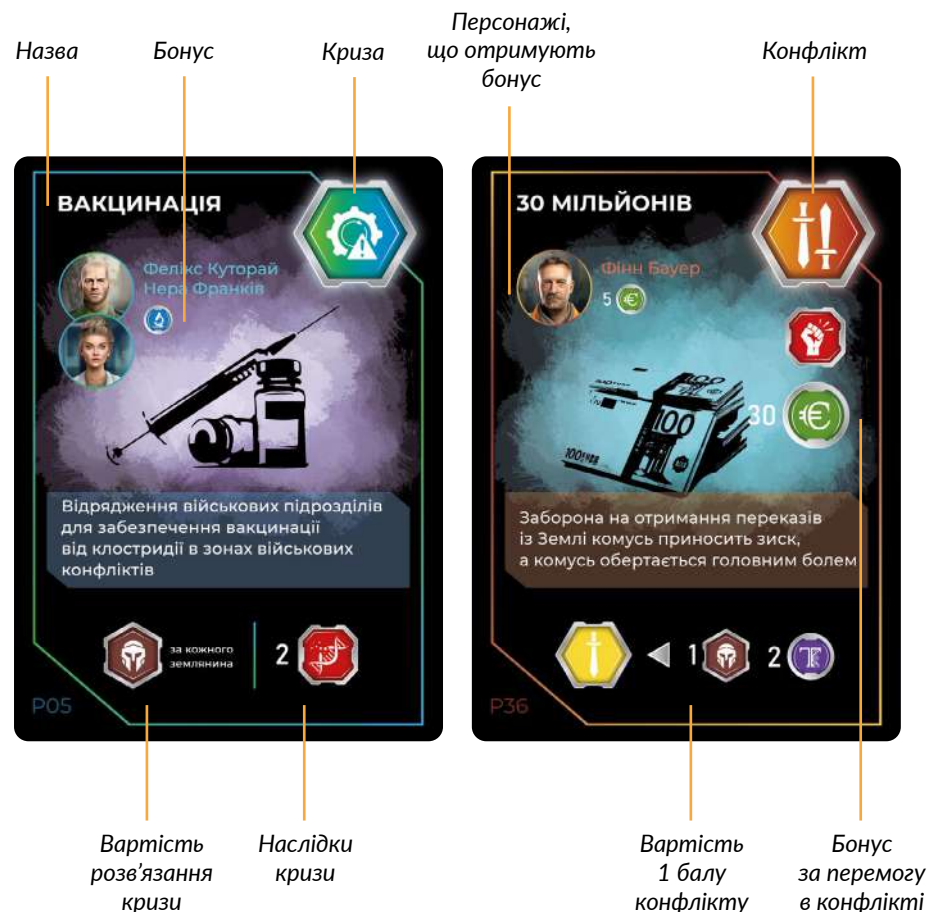
- Глобальна екологічна організація;
- марсіанський агрохолдинг «Томуто»;
- компанія Kross Pharmaceuticals;
- компанія Deep Space Resources;
- компанія Biogen;
- компанія Planetary Solutions;
- охоронна фірма Trustline Security;
- агенція «Фронтекс»;
- компанія Norton Industries;
- уряд США;
- уряд Німеччини;
- уряд Китаю;
- уряд України;
- народжені на Марсі.



Карта Фракції містить набір умов, за які наприкінці гри нараховуються **переможні бали** ★.

КАРТИ РОЗДІЛІВ

Розділи задають тему кожного раунду гри.



Розділи бувають двох типів:

- Криза 🟢🔴;
- Конфлікт 🟢🔴.

Тип Розділу визначає відповідна піктограма у верхньому правому куті карти Розділу. Колір тла піктограми позначає, якої планети стосується Криза чи Конфлікт: червонуватий — Марса, синьо-зелений — Землі.

Загалом є 62 карти Розділів.

КАРТИ ЕПІЗОДІВ

Карти Епізодів є 8 типів:

- Досьє;
- Рейдерство;
- Автоматизація;
- Грабунок;
- Відновлення;
- Дохід;
- Таємний удар;
- Прорив.

Епізоди дають змогу викрадати чужих персонажів, захоплювати стратегічні об'єкти, контрольовані іншими гравцями, автоматизувати виробництво на стратегічних об'єктах, грабувати персонажів, стримувати глобальні зміни, а також отримати невеликий разовий дохід або ж надати додаткові бали гравцеві, що бере участь у Конфлікті.

Загалом є 149 карт Епізодів.



ПЕРСОНАЖІ

У грі доступні **36 персонажів**, що є дійовими особами книжки Макса Кідрука «Нові Темні Віки. Колонія».



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. **Ігрове поле.** Розкладіть ігрове поле.
2. **Підготовка карт.** Перемішайте колоди Епізодів, Персонажів і Фракцій та викладіть їх на стіл сорочками догори.
3. **Колір гравців.** Кожен гравець обирає собі колір (червоний, синій, зелений або жовтий), аби під час гри користуватися інженерними та військовими юнітами тільки обраного кольору. Це допоможе розрізнати, хто які об'єкти контролює.
4. **Вибір Фракції.** Кожен гравець обирає собі Фракцію — наосліп витягує 2 карти з колоди Фракцій, не показуючи іншим, ознайомлюється з ними, після чого залишає собі ту Фракцію, що більше до вподоби. Другу карту скидає у відбій. Вибір слід тримати в таємниці до кінця гри. Гравці не мають права дивитись у відбій.
5. **Порядок ходів.** Визначте черговість ходів — за віком, зростом, розміщенням гравців за столом (наприклад, за годинниковою стрілкою) абощо. За допомогою жеребкування оберіть гравця, який ходитиме першим у першому раунді гри. Він отримує жетон Першого гравця, але далі, на початку кожного раунду, цей жетон **обов'язково** переходитиме до наступного гравця в черзі.
6. **Стартові персонажі.** Кожен гравець тягне з колоди по 2 карти персонажів, ознайомлюється з ними, добирає їхні фігурки, а також бере з банку гри стартовий бонус для кожного персонажа (він зазначений у правому верхньому куті карти). Персонажі починають гру з тієї планети, з якої вони походять (це вказано на картах поряд із віком персонажа,

а також видно за кольором карти: червонуваті — це Марс, синьо-зелені — Земля).

7. **Стартові ресурси.** Кожен гравець, окрім стартових бонусів своїх персонажів, отримує на початку гри мінімальний набір ресурсів: 1 , 2 , 4 .
8. **Стартові Епізоди.** Кожен гравець витягує з колоди наосліп по 5 карт Епізодів.
9. **Налаштування треків Глобальних змін.** Поставте маркер  на початок треку Глобальних генетичних змін. Поставте маркер  на початок треку Глобальних екологічних змін. Поставте маркер  на початок треку Глобальних соціальних змін.
10. **Ринок Епізодів.** Покладіть на відповідні слоти ігрового поля по 1 карті Епізодів сорочкою догори.
11. **Розділи.** Розділіть усі карти Розділів за рівнями складності. Рівень складності позначено на сорочках:  — найпростіші карти,   — карти середньої складності,    — найскладніші Розділи. Перетасуйте кожен рівень окремо. Витягніть наосліп по 3 карти з колоди кожного рівня складності. Складіть 9 карт в одну колоду так, щоб спершу розташовувалися Розділи першого, найпростішого рівня, за ними — Розділи середнього рівня, а останніми — третього й найскладнішого. Покладіть колоду на відповідний слот ігрового поля. Решту карт Розділів відкладіть у коробку, вони вам більше не знадобляться.
12. Відкрийте першу карту Розділу для першого раунду, покладіть на відповідний слот (Криза або Конфлікт) і зачитайте вголос. **Гра почалась!**



ХІД ГРИ

Гра складається з 9 раундів (може бути менше, якщо гравцям не вдасться втримати під контролем Глобальні зміни).

Кожен раунд складається з трьох послідовних етапів.

ЕТАП І. ПЕРЕМІЩЕННЯ

На цьому етапі гравці по черзі переміщують персонажів ігровим полем.

Під час свого ходу персонаж може виконати одну з перелічених дій:

- переміститися на клітинку стратегічного об'єкта з метою запуску виробництва на наступному етапі гри або встановлення контролю над стратегічним об'єктом — для цього персонаж має вести за собою  чи  (детальніше див. *Стратегічні об'єкти* → *Контроль, виробництво та дохід*). Якщо гравець володіє відповідною картою Автоматизації, він може **автоматизувати** об'єкт (детальніше див. *Стратегічні об'єкти* → *Автоматизація*);
- переміститися на об'єкт, де стоїть персонаж опонента, з метою його витіснення з поля (детальніше див. *Стратегічні об'єкти* → *Усунення персонажа з об'єкта*);
- почати переміщення на іншу планету — персонаж стає на відповідну клітинку в космічному просторі;
- переміститися на Чорний ринок і провести 1 обмін ресурсами;
- переміститися на Рекрутинговий центр і завербувати 1 персонажа, або 1 юніт ( чи ). Рекрутувати нового персонажа може будь-який персонаж. Рекрутувати військовий юніт може лише персонаж-воєначальник, а інженерний юніт — лише персонаж-інженер;
- зіграти карту Епізодів, яка вимагає ходу персонажа (**Досьє, Рейдерство, Відновлення**).

На етапі переміщень, але лише під час свого ходу гравець може докупити собі карти Епізодів з одного зі слотів на Ринку епізо-

дів, що понад треком Глобальних генетичних змін, заплативши ціну, вказану на слоті. Купівля карт Епізодів не вважається за хід персонажа (тобто персонаж, під час ходу якого відбувається купівля, все ще може виконати одну з перелічених вище дій).

Гравці ходять по черзі за визначеним перед грою порядком (наприклад, за годинниковою стрілкою), починаючи від Першого гравця, і рухають **по одному персонажу за хід**.

Приклад. Уявімо, що Першим гравцем є Червоний. Він відкриває раунд переміщенням одного зі своїх персонажів, скажімо, Горана Загарії. За ним Синій гравець ходить Нерою Франків, Зелений — Феліксом Кутораєм, а Жовтий — Луаною Андраде. Після цього Червоний гравець ходить своїм другим персонажем, за ним Синій ходить своїм... і так далі.

Карту персонажа, що здійснив переміщення, слід **повернути вбік на 90°**. Це дасть змогу уникнути плутанини щодо того, який персонаж походив, а який іще ні, особливо під час пізніх раундів, коли на руках у гравців може опинитись по п'ять, а то й більше персонажів, ігрове ж поле всуціль заставиться фігурками.

Якщо гравець не хоче переміщувати персонажа, він залишає його на місці (пасує), і це вважається за хід. Переміщувати одного й того самого персонажа двічі впродовж раунду не можна.

За один раунд гравець може перемістити **не більше як 3 персонажів**. Якщо гравець володіє більше, ніж 3 персонажами, решта залишається на місцях (утім, на наступному етапі вони роблять усе те саме, що й персонажі, які переміщалися: запускають виробництво, отримують дохід, грають карти Епізодів тощо).

Примітка: якщо в одного з гравців є тільки 2 персонажі, тоді як решта вже має по 3 або більше, під час останнього ходу він просто чекає, поки інші завершать переміщення.

Перший етап закінчується, коли всі гравці виконали по три переміщення або спасували.

ЕТАП II. ВИРОБНИЦТВО

II.A. ДОХІД

На цьому етапі гравці по черзі запускають виробництво на стратегічних об'єктах, де перебувають їхні персонажі: оплачують вартість й отримують з об'єктів дохід (детальніше див. *Стратегічні об'єкти → Контроль, виробництво та дохід*).

На відміну від етапу Переміщень гравці опрацьовують персонажів не по одному, а одразу всіх. Якщо Першим гравцем є Червоний, він сплачує вартість виробництва й отримує дохід з **усіх стратегічних об'єктів**, на яких стоять його персонажі. За ним те саме робить Синій гравець і так далі. Участь у виробництві беруть усі персонажі, незалежно від того, переміщалися вони на попередньому етапі чи ні. Дохід, отриманий з одного об'єкта, можна використовувати для запуску виробництва на іншому.

Гравець отримує додатковий (або повний — за умови автоматизації) дохід з об'єктів, які контролюють його  або , у разі запуску виробництва на цих об'єктах персонажами інших гравців.

Саме в цей час гравці можуть зіграти карту Епізодів **Грабунки**.

II.B. ПЕРЕРВА «НА КАВУ»

Після отримання доходу з виробництв оголошується 90-секундна пауза, у межах якої гравці можуть обмінюватись ресурсами, купляти одне в одного юніти й персонажів, укладати угоди чи просто перекинутися кількома словами.

II.C. ПОДАТОК НА УТРИМАННЯ

Етап виробництва завершується сплатою податку за утримання додаткових персонажів (понад трьох):

- за кожного персонажа з Марса — 1  у банк гри;
- за кожного персонажа із Землі — 3  у банк гри.

Персонажі, за яких гравець не може заплатити податок, гинуть. Їхні фігурки знімаються з ігрового поля, а карти скидаються у відбій.

ЕТАП III. КРИЗИ ТА КОНФЛІКТИ

На цьому етапі гравці **розв'язують Кризу** або **вступають у Конфлікт** — залежно від того, якою є карта Розділу, що випала на початку раунду (див. *Розділи*).

III.A1. ГРАВЦІ РОЗВ'ЯЗУЮТЬ КРИЗУ

Гравці намагаються домовитись і зібрати необхідну для розв'язання Кризи кількість ігрових ресурсів (детальніше див. *Розділи → Криза*).

У разі успішного подолання Кризи всі гравці, що брали участь у її розв'язанні, отримують по 1 жетону дипломатії.

III.A2. ГРАВЦІ ВСТУПАЮТЬ У КОНФЛІКТ

Якщо карта Розділу виявилася Конфліктом, гравці мають змогу поборотися за ресурси та об'єкти, пропонувані в карті. Боротьба відбувається шляхом **двоетапного аукціону** (детальніше див. *Розділи → Конфлікт*). На першому етапі гравці по черзі купують **бали Конфлікту**  за ціну, вказану внизу карти Конфлікту. На другому етапі гравці кладуть на стіл сорочками догори карти Епізодів Таємний удар (якщо мають такі), після чого одночасно їх відкривають. Карти Таємний удар надають додаткові  для участі в аукціоні.

Гравець, який під час подвійного аукціону робить ставку з найбільшою кількістю балів Конфлікту , перемагає й забирає бонус і ресурси, через які виник Конфлікт.

III.B. НАЛАШТУВАННЯ ТРЕКІВ ГЛОБАЛЬНИХ ЗМІН

Пересуньте маркери на всіх трьох треках Глобальних змін на 1 пункт у бік збільшення.

Перевірка рівня Глобальних генетичних змін . Якщо маркер Глобальних генетичних змін не дійшов до кінця треку — гра триває, і Перший гравець оголошує наступний раунд. Якщо маркер дійшов до кінця — генетичні мутації сягнули критичного рівня, людська цивілізація загинула, і гра завершується.

Перевірка рівня Глобальних екологічних змін 🌳. Якщо маркер Глобальних екологічних змін дійшов до кінця треку — на Землі стається кліматичний колапс, усі персонажі, що перебували на планеті, гинуть (їхні фігурки знімаються з поля, а карти йдуть у відбій). Персонажі, для яких кліматична катастрофа відбулась у момент перельоту на Землю, переходять на клітинку перельоту на Марс і, пропустивши 1 раунд, повертаються до Марса. Секція Землі й усі стратегічні об'єкти на ній більше не задіяні в грі.

Перевірка рівня Глобальних соціальних змін 🧠. Якщо маркер Глобальних соціальних змін дійшов до кінця треку — Колонії на Марсі занепадають, гравці втрачають контакт із персонажами на Червоній планеті (їхні фігурки залишаються на полі, проте більше не беруть участі в грі). Персонажі, для яких загибель Колоній відбулась у момент перельоту на Марс, стають на клітинку перельоту на Землю і, пропустивши 2 раунди, повертаються на Землю. Секція Марса й усі стратегічні об'єкти на ній більше не задіяні в грі.

III.C. ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ

- Викладіть нові карти Епізодів на ігрове поле — по одній на відповідні слоти понад треком Глобальних генетичних змін, сорочкою догори. Не куплені впродовж попередніх раундів карти залишаються на своїх слотах.
- Гравці перевіряють кількість карт Епізодів на руках. Якщо їх більше ніж 5, надлишкові карти на вибір скидають у відбій.
- Жетон Першого гравця **переходить наступному гравцеві**. Той знімає з верху колоди наступну карту Розділів і зачитує її вголос решті гравців — починається новий раунд (див. *Етап I. Переміщення*)!

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Гра завершується за виконання однієї з перелічених нижче умов:

- зіграли всі 9 Розділів;
- Глобальні генетичні зміни сягнули максимального значення (маркер 🌳 дійшов до кінця треку);
- Земля та Марс зазнали глобальної катастрофи (маркери 🌳 і 🧠 дійшли до кінця відповідних треків).

Після завершення гри гравці підраховують переможні бали 🏆.

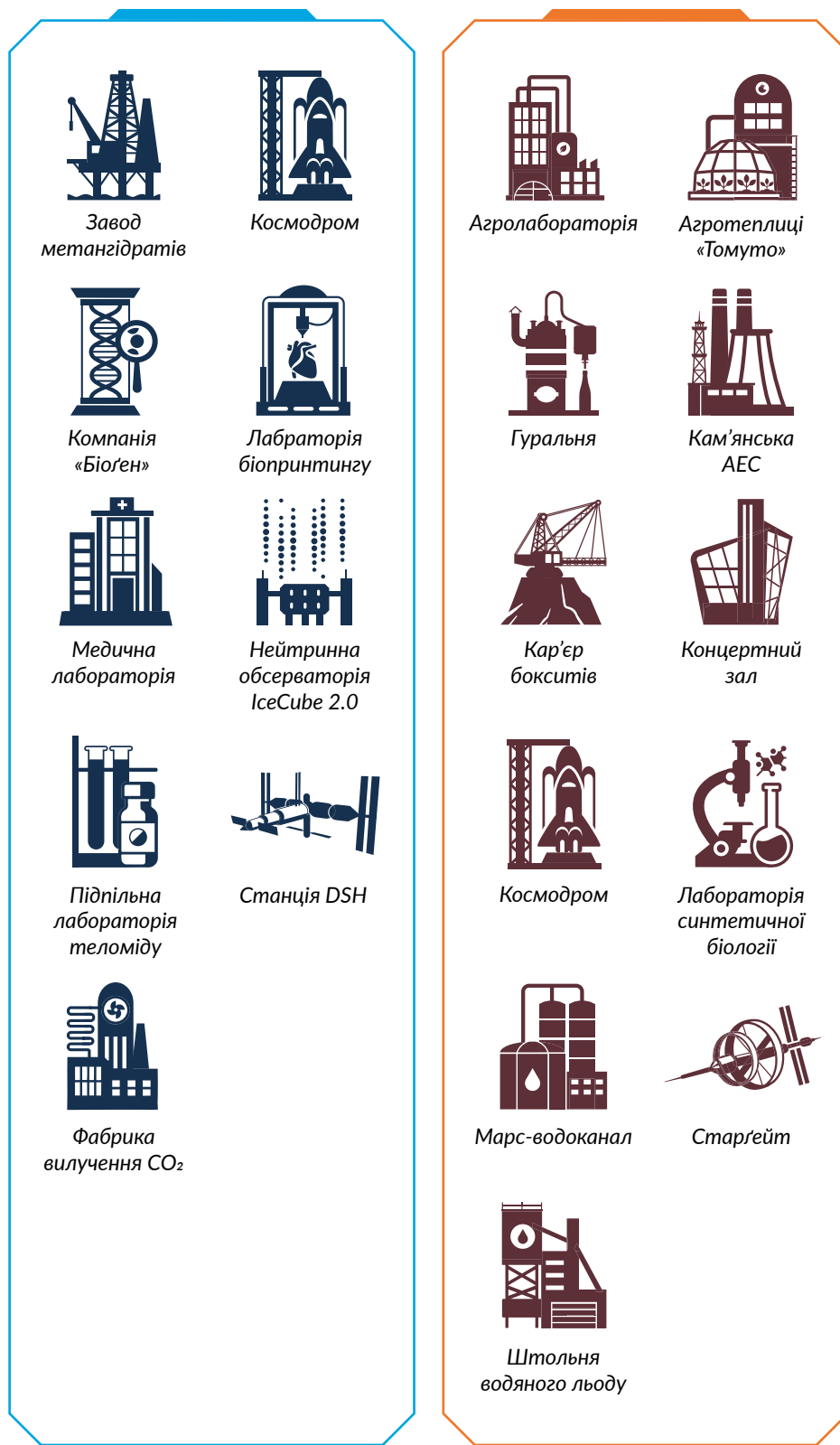
Перемагає гравець, який здобув **найбільше переможних балів**.

Переможні бали 🏆 нараховуються за:

- досягнення цілей Фракції (після завершення гри);
- розв'язання Конфліктів (під час гри).

ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС ЕЛЕМЕНТІВ

СТРАТЕГІЧНІ ОБ'ЄКТИ

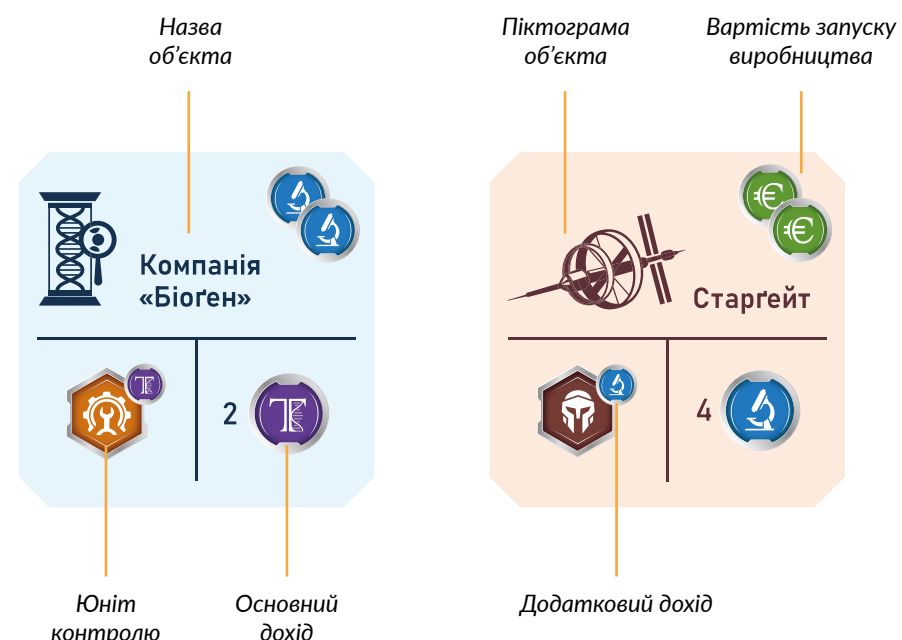


Стратегічні об'єкти в грі охоплюють:

- промислові, енергетичні та сільськогосподарські підприємства;
- науково-дослідні та комунальні заклади;
- культурні установи;
- орбітальні станції.

Контроль над стратегічними об'єктами є одним із пріоритетних завдань для гравців.

На ігровому полі об'єкти зображено у вигляді квадратів, уписаних в ігрову сітку.



КОНТРОЛЬ, ВИРОБНИЦТВО ТА ДОХІД

Ліворуч від назви стратегічного об'єкта поставлено його піктограму. У правому верхньому куті вказано вартість, яку треба заплатити задля **запуску виробництва** на об'єкті (у разі «Компанії «Біоген»» — це 2 жетони науки, у разі «Старгейту» — 2 євро). Якщо у верхньому правому куті об'єкта не вказано вартість виробництва (як, наприклад, на «Марсводоканалі»), персонаж запускає виробництво безоплатно.

У правому нижньому куті вказано **основний дохід**, який гравець отримує внаслідок запуску виробництва (2 жетони теломіду на «Біогені» та 4 жетони науки на «Старгейті»). Для запуску виробництва персонаж гравця має **перебувати на об'єкті**.

Кількість персонажів, які можуть одночасно перебувати на об'єкті, **не обмежена**. Обмежень щодо кількості ходів, упродовж яких

персонаж перебуває на об'єкті, також немає. Якщо на об'єкті зібралися декілька персонажів різних гравців, запускати виробництво дозволено тільки тому, **хто зайшов на об'єкт першим** або ж **перебував на об'єкті** впродовж попереднього раунду (чи раундів) до приходу інших персонажів. Утім, за потреби персонажа можна **усунути з об'єкта** (див. нижче).

Для **встановлення контролю** над незайнятим стратегічним об'єктом гравець переміщує на нього одного зі своїх персонажів з інженерним або військовим юнітом (який саме юніт потрібен для контролю, вказано у лівому нижньому куті об'єкта; у разі «Компанії «Біоген»» — це інженерний юніт, у разі «Старгейту» — військовий) і залишає цей юніт на клітинці об'єкта. Контроль над об'єктом **не забороняє** іншим гравцям запускати на ньому виробництво — гравець може запускати виробництво на будь-якому об'єкті, зокрема й на тому, який належить іншому гравцю.

Примітка: після встановлення контролю персонаж може покинути стратегічний об'єкт, тоді як його інженерний або військовий юніт відповідного кольору залишається на клітинці, позначаючи, кому цей об'єкт належить.

Встановлення контролю над стратегічним об'єктом дає змогу отримувати **додатковий дохід** від запуску виробництва. Обсяг додаткового доходу вказано у лівому нижньому куті поряд зі знаком юніта для контролю над об'єктом (у разі «Компанії «Біоген»» — це 1 жетон теломіду, у разі «Старгейту» — 1 жетон науки). Гравець, який контролює об'єкт, отримує додатковий дохід щоразу, коли на об'єкті запускається виробництво, **незалежно** від того, хто з гравців ініціює цей запуск.

Приклад. Під час свого ходу Червоний гравець встановлює контроль над «Кам'янською АЕС», розташувавши на ній Горана Загарію з одним інженерним юнітом червоного кольору. В разі запуску виробництва Червоний гравець платить у банк 1 жетон науки й отримує **повний дохід** — 7 єврожетонів (5 € основний + 2 € додатковий). У наступному раунді Червоний гравець переміщує Горана Загарію на інший об'єкт, натомість Синій гравець заводить на «Кам'янську АЕС» свого персонажа — скажімо, Неру Франків. Тепер, якщо Нера Франків запустить на «Кам'янській АЕС» виробництво (заплатить у банк гри

1 €), Синій гравець отримає з об'єкта **основний дохід** (5 €), а Червоний — **додатковий дохід** (2 €), попри те, що не перебуває на об'єкті. Якщо жоден із гравців не запускає виробництво, власник об'єкта (гравець, що контролює об'єкт) не отримує нічого.

Перебрати на себе контроль над уже зайнятим «інженерним» об'єктом (тобто об'єктом, на якому розташований інженерний юніт іншого гравця) можна тільки шляхом **рейдерства**. Для цього слід зіграти відповідну карту Епізодів (див. *Епізоди*).

Для того щоби перебрати на себе контроль над уже зайнятим об'єктом, який контролюється чужим **військовим** юнітом, гравцеві треба завести на об'єкт власного персонажа з військовими юнітами, кількість яких щонайменше на 1 більша, ніж у персонажа, що контролює об'єкт. Під час захоплення військові юніти нападника й оборонця взаємно знищуються.

Приклад. На об'єкті «Лабораторія синтетичної біології» перебуває Горан Загарія з 1 € юнітом. Для того щоб захопити «Лабораторію синтетичної біології», іншому гравцеві слід перемістити на неї персонажа зі щонайменше двома військовими юнітами (цим персонажем може бути, скажімо, Яміл Англада). Внаслідок атаки Горан Загарія втрачає свій військовий юніт (відповідний жетон повертається у банк гри) і йде з поля до кінця раунду. Яміл Англада втрачає 2 військові юніти (1 на знищення € супротивника й 1 на усунення Горана Загарії), проте **не встановлює** контроль над «Лабораторією синтетичної біології». Для встановлення контролю Англада повинен мати з собою ще один, третій, військовий юніт. Якщо на об'єкті перебуває лише військовий юніт (без персонажа), для нападу достатньо персонажа з 1 € юнітом.

АВТОМАТИЗАЦІЯ

Виробництво на «інженерному» об'єкті можна **автоматизувати**, зігравши карту Автоматизація для **конкретного** об'єкта (див. *Епізоди*). Гравець може зіграти цю карту на етапі переміщень, якщо:

- його персонаж перебуває на стратегічному об'єкті, який нікому не належить, і має із собою 1 інженерний юніт;
- персонаж перебуває на стратегічному об'єкті, який гравець уже контролює.

Якщо виробництво автоматизоване, жетон інженерного юніта на стратегічному об'єкті треба перевернути боком «З автоматизацією» догори 🏠. Гравець, який контролює автоматизований об'єкт, за умови запуску виробництва на ньому **іншим гравцем** отримує з об'єкта **повний дохід**.

Приклад. Жовтий гравець автоматизував «Агролабораторію» на Марсі та покинув її в наступному раунді гри (перемістився на інший об'єкт). Під час свого ходу на «Агролабораторії» опиняється персонаж Зеленого гравця і, запускаючи виробництво (платить у банк 1 €), отримує з «Агролабораторії» **основний дохід** (3 🧪), тоді як Жовтий гравець — **і основний, і додатковий** (4 🧪), бо не лише контролює об'єкт, а й автоматизував його.

УСУНЕННЯ ПЕРСОНАЖА З ОБ'ЄКТА

Персонажа супротивника можна **усунути з об'єкта**, на якому він перебуває. Для цього гравцеві, що прагне зайняти об'єкт, треба перемістити на нього свого персонажа зі щонайменше 1 🏠. Унаслідок нападу персонаж супротивника йде з поля **до кінця раунду**, а персонаж нападника втрачає 1 🏠.

Якщо на об'єкті перебувають інші персонажі, персонаж, що усунув супротивника з об'єкта, стає першим у черзі на запуск виробництва — тепер саме він має право запускати виробництво й отримувати дохід, доки не залишить об'єкт або не буде усунутий з поля іншим персонажем.

Якщо у персонажа супротивника є із собою N військових юнітів, персонаж нападника має вести за собою щонайменше N+1 військових юнітів. У такому разі після нападу персонаж супротивника втрачає всі свої 🏠 і покидає поле до кінця раунду; персонаж нападника при цьому втрачає N+1 🏠.

ПЕРСОНАЖІ ТА ЮНІТИ

Кожен гравець починає гру з **двома** персонажами — наосліп витягує дві карти з колоди персонажів. Після вибору персонажів гравець обирає відповідні фігурки, які пересуватиме полем. Карти персонажів лежать на столі відкриті.



Під час гри гравці можуть рекрутувати нових персонажів. **Кількість персонажів**, яку має право контролювати один гравець, не обмежена. Втім, якщо гравець рекрутує понад 3 персонажі, наприкінці кожного раунду за всіх персонажів, починаючи від четвертого, він повинен сплатити у банк **податок на утримання додаткових персонажів**:

- за персонажа з Марса — 1 жетон теломіду 🧪;
- за персонажа із Землі — 3 єврожетони €.

За відсутності необхідних ресурсів гравець втрачає персонажів, за яких не було сплачено податок на утримання. Картки втрачених персонажів **не повертаються в колоду**, а йдуть у відбій.

У кожному раунді переміщуватися можуть **не більш як 3 персонажі**. Тому гравець, що контролює понад 3 персонажі, довільно обирає трійку персонажів, які рухатимуться полем під час раунду. Щодо отримання доходу з об'єктів, то обмежень тут немає: дохід від виробництва отримують усі персонажі, що перебувають на ігровому полі.

Під час вступу в гру кожен персонаж одержує стартовий бонус. Тип і обсяг стартового бонусу зазначені у верхньому правому куті карти персонажа. Персонаж починає гру з тієї планети, з якої він походить.

ОСОБЛИВОСТІ

Кожному персонажеві властиві певні якості (атрибути), що вирізняють його серед інших, як-от здатність керувати інженерними або військовими юнітами, обмінювати одні ресурси на інші тощо. Ці якості схематично зображені в **рядку атрибутів**, що у нижній частині карти персонажа.

- Емблема  в рядку атрибутів позначає **персонажа-воєначальника**. Такий персонаж здатен рекрутувати та вести за собою військові підрозділи. Кількість піктограм  у рядку атрибутів варіюється від 1 до 3 і відповідає кількості військових юнітів, якими може керувати персонаж.
- Емблема  в рядку атрибутів позначає **персонажа-інженера**. Такий персонаж здатен рекрутувати та вести за собою інженерні підрозділи. Кількість піктограм  у рядку атрибутів не перевищує 2 і відповідає кількості інженерних юнітів, якими може керувати персонаж.
- У грі є персонажі, які поєднують якості **воєначальників та інженерів**. Рядок їхніх атрибутів містить одну або декілька піктограм із чотирикутною зіркою на пурпуровому тлі . Ця піктограма означає, що персонаж може керувати як інженерними, так і військовими юнітами (кількість юнітів відповідає кількості піктограм).

Примітка: персонаж із двома чотирикутними зірками в рядку атрибутів   може вести за собою або два військові, або два інженерні, або один військовий та один інженерний юніти на вибір. Персонаж з емблемами одного військового й одного інженерного юніта   також належить до персонажів, які поєднують у собі якості воєначальників та інженерів, однак може вести за собою лише один військовий і один інженерний юніт.

- Персонажі, що не керують інженерними або військовими юнітами, натомість забезпечують обмін ресурсами. Наприклад, ось такий напис у рядку атрибутів персонажа Арріґо Ґалеано 10  ▶ 4  дає змогу гравцеві, що його контролює, під час кожного ходу обмінювати 10 єврожетонів на 4 жетони науки. **Обмін ресурсів вважається за хід персонажа.**
- Персонаж із позначкою  додатковий дохід на будь-якому об'єкті у рядку атрибутів отримує додатковий дохід під час запуску виробництва на будь-якому об'єкті.
- Персонаж із позначкою -1  від вартості виробництва у рядку атрибутів сплачує на 1 жетон науки менше під час запуску виробництва на наукоємних об'єктах.

Ім'я персонажа

Вік та планета персонажа

Народжений(а) на Марсі

Стартовий бонус

Донна ДОУСОН
57 років, Земля
10 


67-ма президентка США

   додатковий дохід на будь-якому об'єкті

П28

Арріґо ҐАЛЕАНО
45 років, Земля
10 


доктор наук, молекулярний біолог

10  ▶ 4 

П19

Джилл РООРД
18 років, Марс
10 


народжена на Марсі

П23

Яміл АНґЛАДА
42 роки, Марс



директор компанії Trustline Security

П16

Рядок атрибутів

Рядок атрибутів

РЕКРУТИНГ НОВИХ ПЕРСОНАЖІВ

Нового персонажа можна завербувати в **Рекрутинговому центрі**. Для цього гравець переміщає до Рекрутингового центру одного зі своїх персонажів, що вже є на полі, сплачує у банк гри 2 , 2  і 2 , після чого витягує з колоди карту нового персонажа. Карту витягують наосліп, тобто гравець не знає, кого рекрутує.

Вербування вважається **за хід персонажа**, що перебуває в Рекрутинговому центрі. Новий персонаж може одразу вступати в гру за умови, що гравець, який його контролює, не вичерпав ліміт на переміщення.

Для рекрутингу юніта гравець переміщує до Рекрутингового центру відповідного персонажа: воєначальника — для вербування , інженера — для вербування . Вербування юніта вважається за хід персонажа, що перебуває в Рекрутинговому центрі. Завербований юніт **стає власністю гравця**, а не конкретного персонажа, цей юніт одразу можна використовувати в грі будь-яким іншим персонажем із відповідними якостями.

Гравець може вільно перекидати юніти, якими володіє, між усіма його персонажами, але **тільки під час свого ходу**. Жетони юніта або юнітів, які персонаж веде за собою під час свого ходу, слід покласти на карту відповідного персонажа на столі. Перекидати юніти між персонажами під час ходу інших гравців **заборонено**.

Приклад. Червоний гравець володіє персонажем на ім'я Йорґ Флоріан і під час свого ходу виводить його на поле з 1  — скажімо, ставить на об'єкт «Кар'єр бокситів» на Марсі. Після завершення ходу Червоний гравець усвідомлює, що Жовтий гравець під час свого ходу наміряється витіснити Йорґа Флоріана з поля, атакувавши його персонажем Ямілом Англагою з 2 . Оскільки хід Червоного гравця завершився, він не **може докинути своєму персонажеві** , навіть якщо володіє ними, — слід було передбачити це та подбати про Йорґа Флоріана заздалегідь.

ПЕРЕМАНЮВАННЯ (ХЕДХАНТИНГ)

Гравці можуть **переманювати** (викрадати) персонажів одне в одного. Для цього потрібно, щоб:

- у гравця була карта Досьє на відповідного персонажа (див. *Епізоди*);
- персонаж гравця перебував на тому самому об'єкті, що й персонаж, за яким гравець полює.

Якщо гравець витягнув карту Досьє на персонажа, якого ще **немає у грі**, він може зіграти цю карту під час свого ходу в Рекрутинговому центрі й, оплативши вартість вербування + вартість хедхантингу з карти Досьє, знайти та витягти карту цього персонажа з колоди. Після цього колоду з персонажами слід перетасувати.

РОЗДІЛИ

Кожен Розділ надає бонус одному або двом ігровим персонажам, якщо вони перебувають у грі. Персонаж(и) та відповідні бонуси зображені в лівому верхньому куті на карті Розділу.

КРИЗА

Криза потребує для розв'язання певної кількості ресурсів. Вартість розв'язання Кризи вказана в лівому нижньому куті на карті Розділу. Як правило, для розв'язання потрібне об'єднання зусиль декількох чи навіть усіх гравців. Коли ж гравці не змогли домовитись і залучити необхідну для розв'язання Кризи кількість ресурсів, вони стикаються з наслідками, зазначеними у правому нижньому куті на карті Розділу.

Приклад. На початку раунду перший гравець відкриває чергову карту Розділу — нею виявляється Криза «Вони нас вивчають». Якщо на полі є Ронна Галеано-Кроудер або Дагмара Дробна, кожна з них отримує бонус — 2 . До кінця раунду гравці мають заплатити в банк гри 25 . Коли їм не вдається домовитись або просто не вистачає ресурсів, рівень Глобальних генетичних змін  збільшується на додаткові 3 пункти.



У разі успішного розв'язання Кризи кожен причетний до цього гравець отримує 1 **жетон дипломатії** .

КОНФЛІКТ

Карта Конфлікту пропонує гравцям поборотися за ресурси та бонуси. Ці ресурси та бонуси розміщені у правому верхньому куті під піктограмою .

Боротьба відбувається шляхом **двоетапного аукціону**.

На першому етапі гравці по черзі купують **бали Конфлікту**  для участі в аукціоні. Вартість 1  стоїть унизу карти Конфлікту. Кількість балів Конфлікту, які гравець купує на цьому етапі, необмежена. Купівля відбувається у такий спосіб: гравці по черзі викладають на стіл відповідні ресурси й оголошують кількість придбаних балів Конфлікту.

До другого етапу допускаються тільки ті гравці, які купили хоча б 1  на першому. На цьому етапі аукціону гравці викладають на стіл карти Таємний удар (див. *Епізоди*). Всі викладені карти Таємного удару відкриваються одночасно. Після цього кожен гравець підраховує кількість балів Конфлікту (відкрито куплені за ресурси + приховані з карток Таємного удару), з якими виходить на аукціон. Переможцем Конфлікту стає гравець із найбільшою кількістю балів Конфлікту. Він забирає собі весь бонус і ресурси, зазначені на карті. Ресурси, за які гравці купували  на першому етапі, **йдуть у банк гри**.

У разі нічиєї переможець Конфлікту визначається з огляду на кількість , що були придбані за ресурси. Якщо й тут нічия, Конфлікт вважається таким, що не відбувся (жоден із гравців не отримує бонусу, кожен забирає свої ресурси назад, карти Таємного удару скидаються у відбій).

Гравець може відмовитися від участі в Конфлікті, якщо не має достатньо ресурсів чи карт Таємного удару на руках. Якщо в Конфлікті не взяв участі жоден гравець, Конфлікт вважається таким, що не відбувся.

Приклад. На початку раунду перший гравець відкриває чергову карту Розділу — нею виявляється Конфлікт «Басейн». Якщо на полі є Джилл Роорд, вона отримує бонус — 1 . Далі гравці по черзі купують бали Конфлікту. У цьому разі (див. *карту Конфлікту*) 1  можна купити або за 1 інженерний юніт, або за 5 жетонів науки, або за 8 євро. Уявімо, що Червоний гравець купує 1  за 1  (тобто викладає на стіл 1 жетон ) , Синій — 2  за 1  та 8  , Зелений — 2  за 10  , а Жовтий відмовляється від участі в Конфлікті. Надалі гравці викладають карти Таємного удару, які тримають на руках: у Червоного

гравця є карта «Медична підтримка» з 2 , у Синього — карти «Арбалети» та «Супутникова навігація» з, відповідно, 1 та 3 , а в Зеленого — карта «Високоточні ракети» з 5 . Зрештою Червоний гравець виходить на аукціон із 3 , Синій — із 6 , а Зелений — із 7 . Перемагає в Конфлікті Зелений гравець, оскільки сумарно в нього найбільше балів Конфлікту. Він отримує 1 , об'єкт «Марсводоканал» у власність (ставить щойно взятий  на відповідну клітинку ігрового поля; якщо до Конфлікту «Марсводоканалом» володів інший гравець, він втрачає свій інженерний юніт і, відтак, контроль над об'єктом), а також 4 жетони **переможних балів** . Ці жетони гравець повинен покласти на місце для переможних балів у «зеленому куті» ігрового поля, а згодом врахувати їх під час підсумкового підрахунку кількості переможних балів після завершення гри.

Примітка: окрім бонусів і ресурсів, які отримує гравець за перемогу, наслідком Конфлікту можуть також бути зміни одного з глобальних показників. Приклад — карта Конфлікту «Протистояння». Гравець, що перемагає в Конфлікті, отримує 2 переможні бали, 1 військовий та 1 інженерний юніт; водночас рівень Глобальних соціальних змін  на Марсі додатково збільшується на 1 пункт. У такому разі переможець Конфлікту зобов'язаний оголосити про це збільшення іншим гравцям і посунути маркер на трекові Глобальних соціальних змін на 1 клітинку вгору.



ЕПІЗОДИ

На початку гри кожному гравцеві роздають по 5 карт Епізодів. Упродовж гри їх слід тримати прихованими.

Досьє — карта для переманювання (викрадення) чужого персонажа. Гравець може зіграти її, якщо його персонаж перебуває на одному об'єкті з персонажем, за яким він полює. Не можна грати Досьє проти гравця, в якого 2 або менше персонажів. Карту Досьє також можна зіграти в Рекрутинговому центрі, щоб дістати конкретного персонажа з колоди, оплативши як вартість рекрутингу нового персонажа, так і вартість хедхантингу, вказану в карті Досьє.

Рейдерство — карта для встановлення контролю над чужим об'єктом. Аби зіграти карту Рейдерства, гравцеві потрібен персонаж, який не ходив у цьому раунді та може зайняти з одним зі своїх юнітів об'єкт атаки. Внаслідок атаки персонаж опонента (якщо він перебував на об'єкті) йде з поля, опонент втрачає  або , який контролював об'єкт, натомість  або  нападника отримує контроль над об'єктом.



Автоматизація — карта, що дає змогу збільшити дохід з «інженерного» об'єкта. Кожна з карт Автоматизації стосується конкретного об'єкта на ігровому полі. Просто скиньте карту Автоматизації та переверніть жетон  на об'єкті боком «З автоматизацією» догори .

Грабунок — карта, що дає змогу пограбувати опонента під час запуску ним виробництва. Гравець скидає карту в момент, коли його опонент отримує дохід з одного з об'єктів, і забирає цей дохід собі — основний, якщо об'єкт

нікому не належить, або ж повний, якщо об'єкт контролюється  або  (інакше кажучи, якщо об'єкт перебуває у власності когось із гравців, гравець-грабіжник, окрім основного, забирає собі й додатковий дохід, навіть якщо виробництво на об'єкті запускане не гравець-власник; при цьому гравець-власник не отримує нічого). Грабунок не вважається за хід і не вимагає присутності персонажа на об'єкті.



Дохід — карта разового додаткового доходу. Дає змогу отримати миттєвий дохід за виконання доволі простих умов на будь-якому з етапів гри. Отримання доходу не вважається за хід персонажа.

Прорив — карта-джокер, що дає змогу гравцям розв'язати Кризу, залучивши 3 жетони дипломатії.



Відновлення — карта для зниження рівня Глобальних екологічних і Глобальних соціальних змін на 1 пункт. Її застосування вважається за хід персонажа, тобто карту можна зіграти лише на етапі переміщень (див. *Хід гри*). Персонаж також має перебувати на планеті, щодо якої застосовується Відновлення.

Таємний удар — карта, що надає додаткові  під час участі в Конфлікті (див. *Розділи*).



На початку кожного раунду по одній карті Епізодів кладуть сорочкою догори на відповідні слоти понад треком Глобальних генетичних змін. На будь-якому етапі гри, але тільки **під час свого ходу** гравець може докупити собі карти Епізодів, заплативши ціну, вказану на відповідному слоті — 1 , або 1 , або 1 , — і забравши з цього слоту карту.

Якщо протягом раунду ніхто з гравців не викупляє карти Епізодів зі слотів на полі, наприкінці раунду поверх них кладуться нові. У наступному раунді, платячи ту саму ціну — 1 , або 1 , або 1 , — гравець забирає всі карти Епізодів, що накопичилися на відповідному слоті.

Якщо **на кінець раунду** на руках у гравця залишається понад 5 карт Епізодів, він повинен скинути надлишкові у відбій. Гравець обирає на власний розсуд, яких саме карт Епізодів варто позбутися, зважаючи на потреби його персонажів і ситуації на ігровому полі.



Стислий виклад правил гри у відео — на сайті tamarinbooks.com

ЗМІСТ

ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ.....2

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ2

РЕСУРСИ.....2

ІГРОВЕ ПОЛЕ3

 Треки глобальних змін4

 Міжпланетні переміщення4

 Рекрутинговий центр і Чорний ринок.....4

КАРТИ ФРАКЦІЙ.....5

КАРТИ РОЗДІЛІВ.....5

КАРТИ ЕПІЗОДІВ6

ПЕРСОНАЖІ6

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ.....7

ХІД ГРИ.....8

ЕТАП І. ПЕРЕМІЩЕННЯ8

ЕТАП ІІ. ВИРОБНИЦТВО9

 ІІ.А. Дохід.....9

 ІІ.В. Перерва «на каву»9

 ІІ.С. Податок на утримання.....9

ЕТАП ІІІ. КРИЗИ ТА КОНФЛІКТИ.....9

 ІІІ.А1. Гравці розв'язують кризу9

 ІІІ.А2. Гравці вступають у конфлікт9

 ІІІ.В. Налаштування треків Глобальних змін9

 ІІІ.С. Підготовка до наступного раунду.....10

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ.....10

ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС ЕЛЕМЕНТІВ11

СТРАТЕГІЧНІ ОБ'ЄКТИ.....11

 Контроль, виробництво та дохід.....11

 Автоматизація.....12

 Усунення персонажа з об'єкта13

ПЕРСОНАЖІ ТА ЮНІТИ13

 Особливості.....14

 Рекрутинг нових персонажів і юнітів15

 Переманювання (хедхантинг)15

РОЗДІЛИ16

 Криза.....16

 Конфлікт16

ЕПІЗОДИ17

Настільна гра «Нові Темні Віки. Колонія» — асиметрична стратегія на контроль персонажів, ресурсів і територій за мотивами однойменного бестселера Макса Кідрука. Перша в Україні гра такого масштабу, створена повністю за українським лором.

Розраховано на вік **10+** років.
Тривалість: **90-180** хвилин.
Кількість гравців: **2-4**.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ



Михайло Войтович
розробник



Макс Кідрук
розробник



Марія Максимів
дизайнерка
та ілюстраторка



Ольга Веремчук
редакторка

ВИДАВЕЦЬ



Кідрук Тетяна
Свідоцтво про державну реєстрацію
ДК № 7567 від 17.01.2022
tamarinbooks.com

ВИДРУКУВАНО

ТОВ «Гуров і К»
61052, Україна, м. Харків,
вул. Лозівська, 5
www.g-print.net

Univest Promo Park
03142, Україна, м. Київ,
вул. Омеляна Пріцака, 4
upr.ua

