

МАКС КІДРУК



НОВІ ТЕМНІ ВІКИ

КОЛОНИЯ

ПРАВИЛА ГРИ



ВИДАВНИЦТВО
БОРОДАТИЙ
ТАМАРИН

КОЛОНИЯ

СКЛАД ГРИ:

- 1 ігрове поле;
- 12 карт Фракцій;
- 62 карти Розділів;
- 149 карт ігрових Епізодів;
- 36 фігурок персонажів;
- 36 підставок для фігурок персонажів;
- 36 карт персонажів;
- 28 жетонів інженерних юнітів — по 7 кожного ігрового кольору;
- 28 жетонів військових юнітів — по 7 кожного ігрового кольору;
- 30 жетонів теломіду;
- 45 жетонів науки різних номіналів;
- 60 єврожетонів різних номіналів;
- 12 жетонів дипломатії;
- 30 жетонів переможних балів;
- 3 маркери глобальних змін;
- 1 жетон Першого гравця;
- 1 брошура з правилами.



ІГРОВІ ЕЛЕМЕНТИ

РЕСУРСИ

У грі використовуються такі ресурси:



єврожетони — універсальний платіжний ресурс, який здобувається 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 глобальних криз (див. *Карти Розділів*). Жетони дипломатії потрібні для рейдерства, переманювання чужих персонажів і розв'язання нових криз (див. *Карти Епізодів*). Їх також можна обміняти на теломід на Чорному ринку;



військові юніти — силові підрозділи, що потрібні для контролю над стратегічними об'єктами, захоплення вже зайнятих 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. *Ігрові персонажі*);



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 лише персонажі-інженери (див. *Ігрові персонажі*).

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;

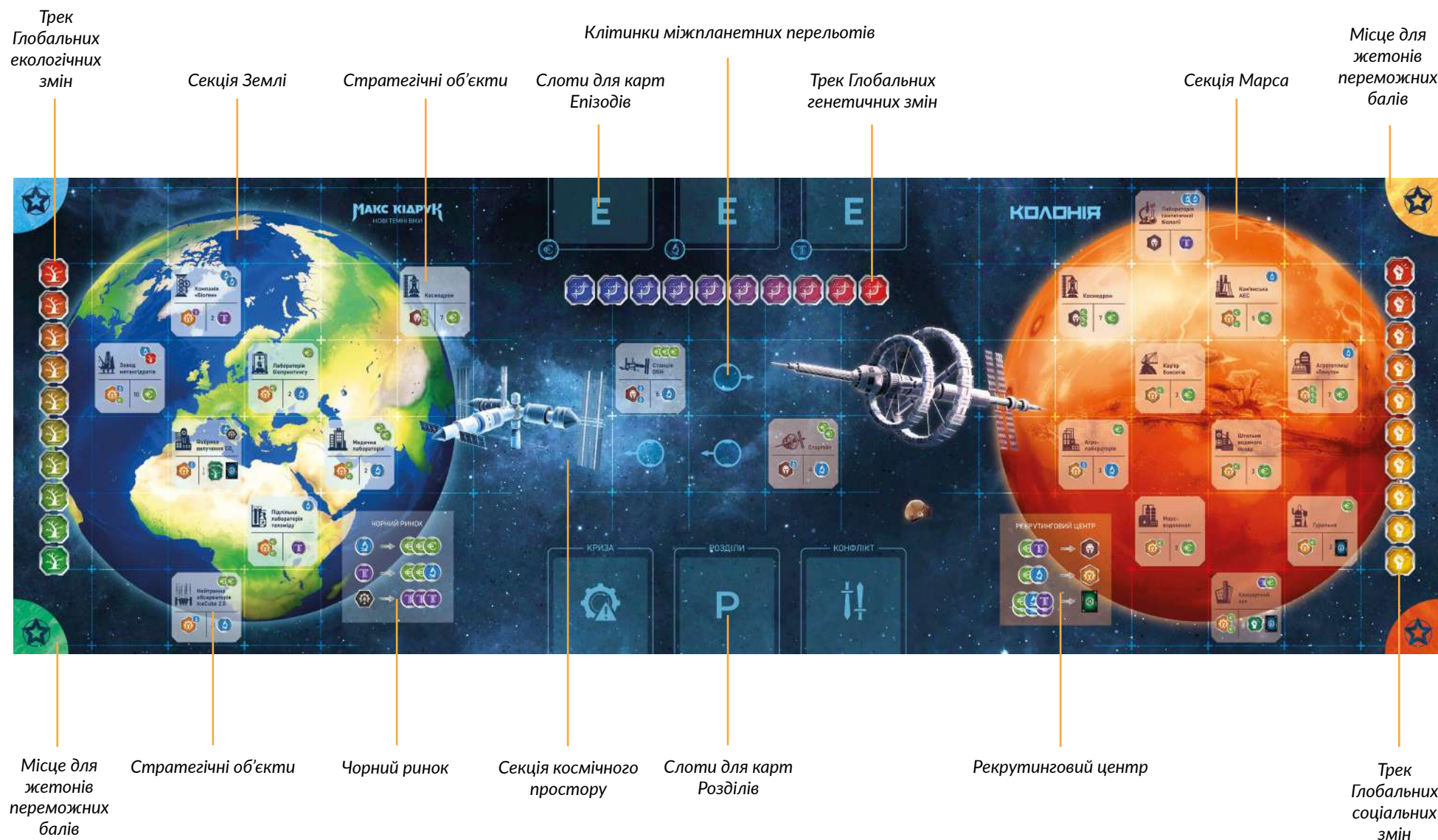
секція Марса, на якій розміщено:

- 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.



СТРАТЕГІЧНІ ОБ'ЄКТИ

Стратегічні об'єкти в грі охоплюють:

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



Завод метангідратів



Космодром



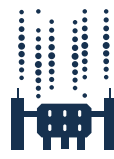
Компанія «Біоген»



Лабораторія біопринтингу



Медична лабораторія



Нейтринна обсерваторія IceCube 2.0



Підпільна лабораторія теломіду



Станція DSH



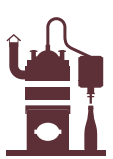
Фабрика вилучення CO₂



Агролабораторія



Агротеплиці «Томучо»



Гуральня



Кам'янська АЕС



Кар'єр бокситів



Концертний зал



Космодром



Лабораторія синтетичної біології



Марс-водоканал



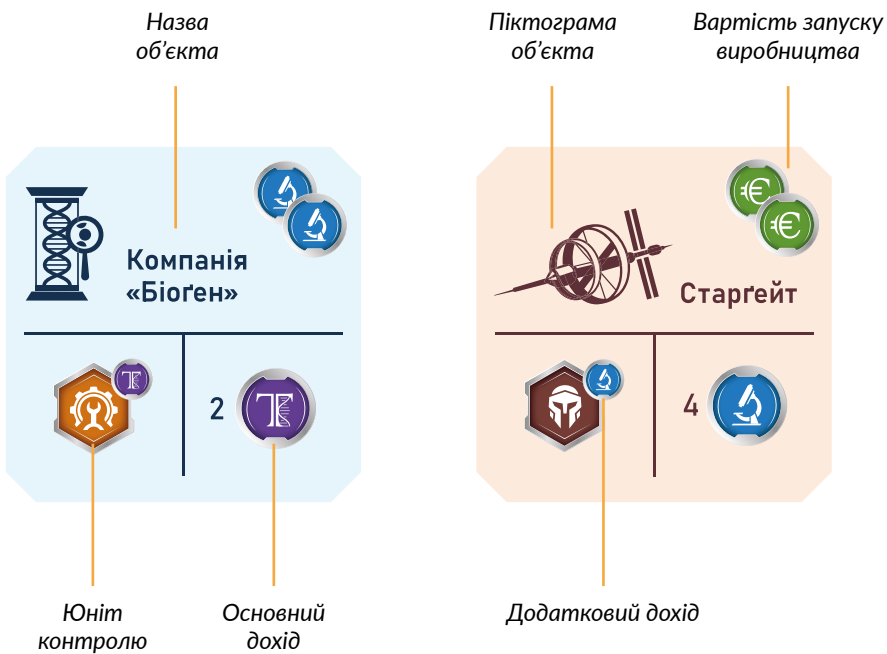
Старгейт



Штольня водяного льоду

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

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



Ліворуч від назви 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**. Утім, за потреби персонажа можна **усунути з об'єкта** (див. нижче).

Для **встановлення контролю** над незайнятим 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). 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 (за умови, що на об'єкті **не стоїть чужий персонаж**).

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

Встановлення контролю над 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 переміщає 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.

Виробництво на «інженерних» об'єктах можна **автоматизувати** (див. *Карти Епізодів*). Якщо виробництво автоматизоване, жетон інженерного юніта на об'єкті треба перевернути боком «З автоматизацією» догори 🏠. Гравець, який контролює авто-

матизований 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.

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. *Карти Епізодів*).

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 гравця, 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 🏠. 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 🏠.

Персонажа супротивника можна **усунути з об'єкта**, на якому він перебуває. Для цього гравцеві, що прагне зайняти об'єкт, тре-

ба перемістити на нього свого персонажа зі щонайменше 1 . Унаслідок нападу персонаж супротивника йде з поля **до кінця раунду**, а персонаж нападника втрачає 1 . 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 .

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. *Карти Розділів*). 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.

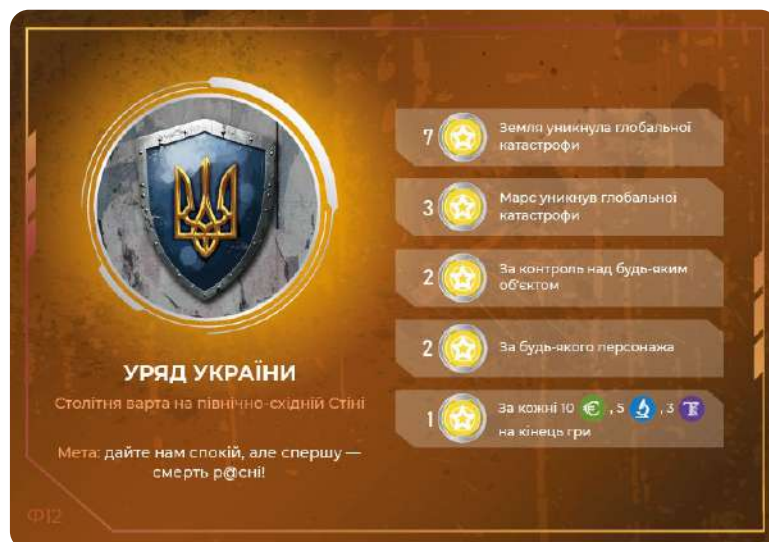


- **Глобальні соціальні зміни** — відображають рівень соціального напруження на Марсі. Після кожного раунду гри Глобальні соціальні зміни збільшуються на 1 пункт. Можуть прискорюватися чи сповільнюватися — залежно від криз, дій персонажів чи виробництва на певних стратегічних об'єктах. Якщо маркер Глобальних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



КАРТИ ФРАКЦІЙ

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



Кожен гравець обирає собі Фракцію на початку гри — наосліп витягує дві карти з колоди Фракцій і, не показуючи іншим, ознайомлюється з ними. Карта Фракції містить набір умов, за які наприкінці гри нараховуються **переможні бали** . Гравець залишає собі ту Фракцію, що йому більше до вподоби. Другу карту скидає у відбій.

Обрану Фракцію рекомендовано тримати в таємниці до кінця гри.

ІГРОВІ ПЕРСОНАЖІ

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



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 персонажів, 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.

Примітка: вербування нових персонажів у Рекрутинговому центрі або обмін ресурсів на Чорному ринку вважається за хід персонажа.



ОСОБЛИВОСТІ

Під час вступу в гру кожен персонаж одержує стартовий бонус. Тип і обсяг стартового бонусу зазначені у верхньому правому куті карти персонажа.

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 ін-

женерними, 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 та одного інженерного юніта  також належить до персонажів, які поєднують у собі якості воєначальників та інженерів, однак може вести за собою лише один військовий та 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

П28



додатковий дохід на будь-якому об'єкті

Арріґо ҐАЛЕАНО

45 років, Земля

10 



доктор наук, молекулярний біолог

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

8

РЕКРУТИНГ НОВИХ ПЕРСОНАЖІВ

Нового персонажа можна завербувати в **Рекрутинговому центрі**. Для цього гравець переміщає до Рекрутингового центру одного зі своїх персонажів, сплачує у банк гри 2 , 2  та 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.

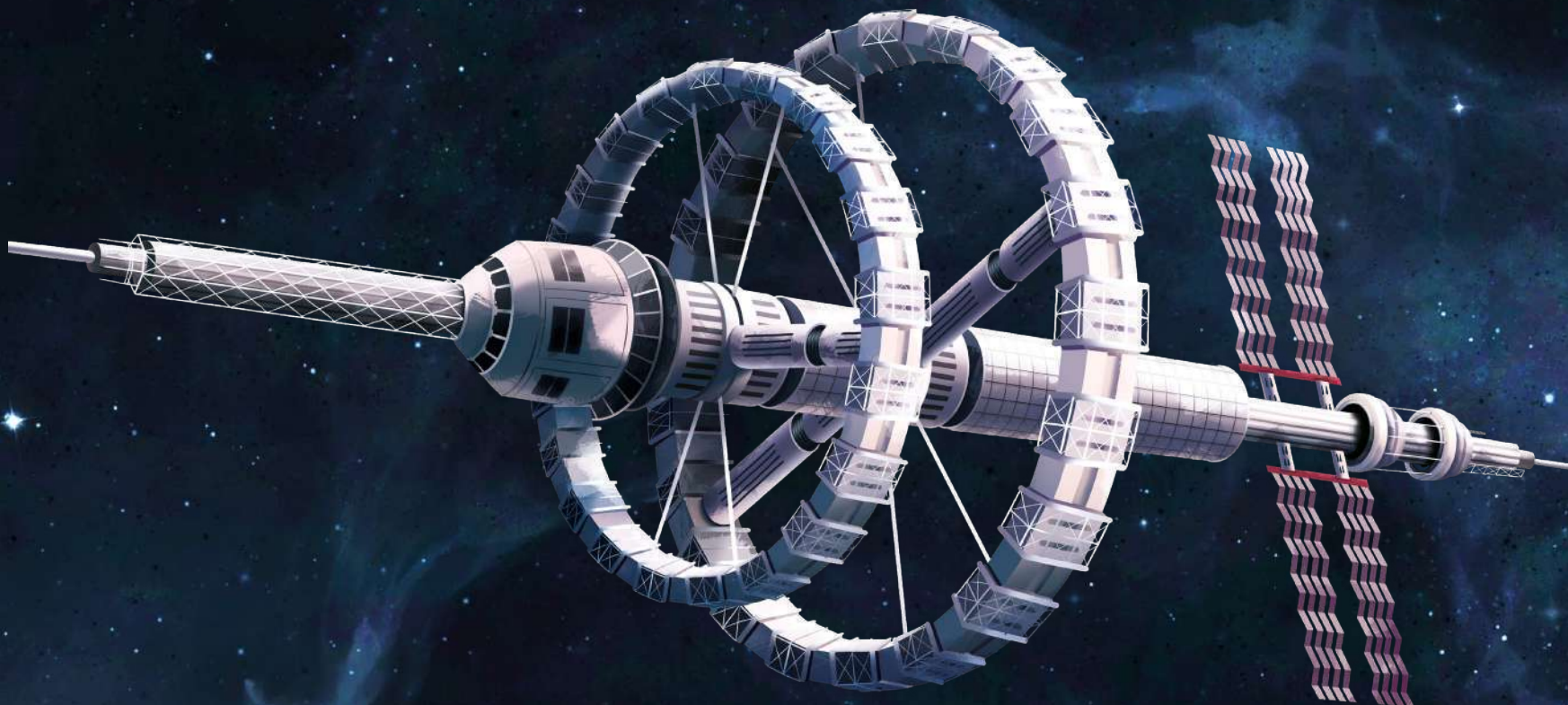
Примітка: Рекрутинговий центр є екстериторіальним об'єктом, тобто не прив'язаним до жодної з планет, і персонажі мають право переходити на нього як із Землі, так і з Марса. Попри це, Рекрутинговий центр заборонено використовувати для міжпланетних переходів: персонаж може перебувати в Рекрутинговому центрі як завгодно довго, але, залишаючи його, зобов'язаний повернутися на планету, з якої прибув.

ПЕРЕМАНЮВАННЯ (ХЕДХАНТИНГ)

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

- у гравця була карта Досьє на відповідного персонажа (див. *Карти Епізодів*);
- 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.



КАРТИ РОЗДІЛІВ

Розділи задають тему кожного раунду гри.

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.



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.

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 Ґалеано-Кроудер або Даґмара 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. *Карти Епізодів*). Всі викладені карти Таємний удар відкриваються одночасно. Після

цього кожен гравець підраховує кількість балів конфлікту (відкрито куплені за ресурси + приховані з карток Таємний удар), 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 Таємний удар скидаються у відбій).

Гравець може відмовитися від участі в конфлікті, якщо не має достатньо ресурсів чи карт Таємний удар 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 випадку (див. карту конфлікту) 1  можна купити або за 1 інженерний юніт, або за 5 жетонів нау., 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 Таємний удар, 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.

КАРТИ ЕПІЗОДІВ

Карти Епізодів у грі є 8 типів:



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.



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. Грабунок не вважається за хід і не вимагає присутності персонажа на об'єкті.



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.



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.



Автоматизація — карта, що дає змогу збільшити дохід з «інженерного» об'єкта. Кожна з карт Автоматизації стосується конкретного об'єкта на ігровому полі. Карту можна зіграти, якщо:

- персонаж перебуває на об'єкті, який нікому не належить, і має із собою 1 інженерний юніт;

- персонаж перебуває на об'єкті, який уже контролює.

Просто скиньте карту Автоматизації та переверніть жетон  на об'єкті боком «З автоматизацією» догори .



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



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



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

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.

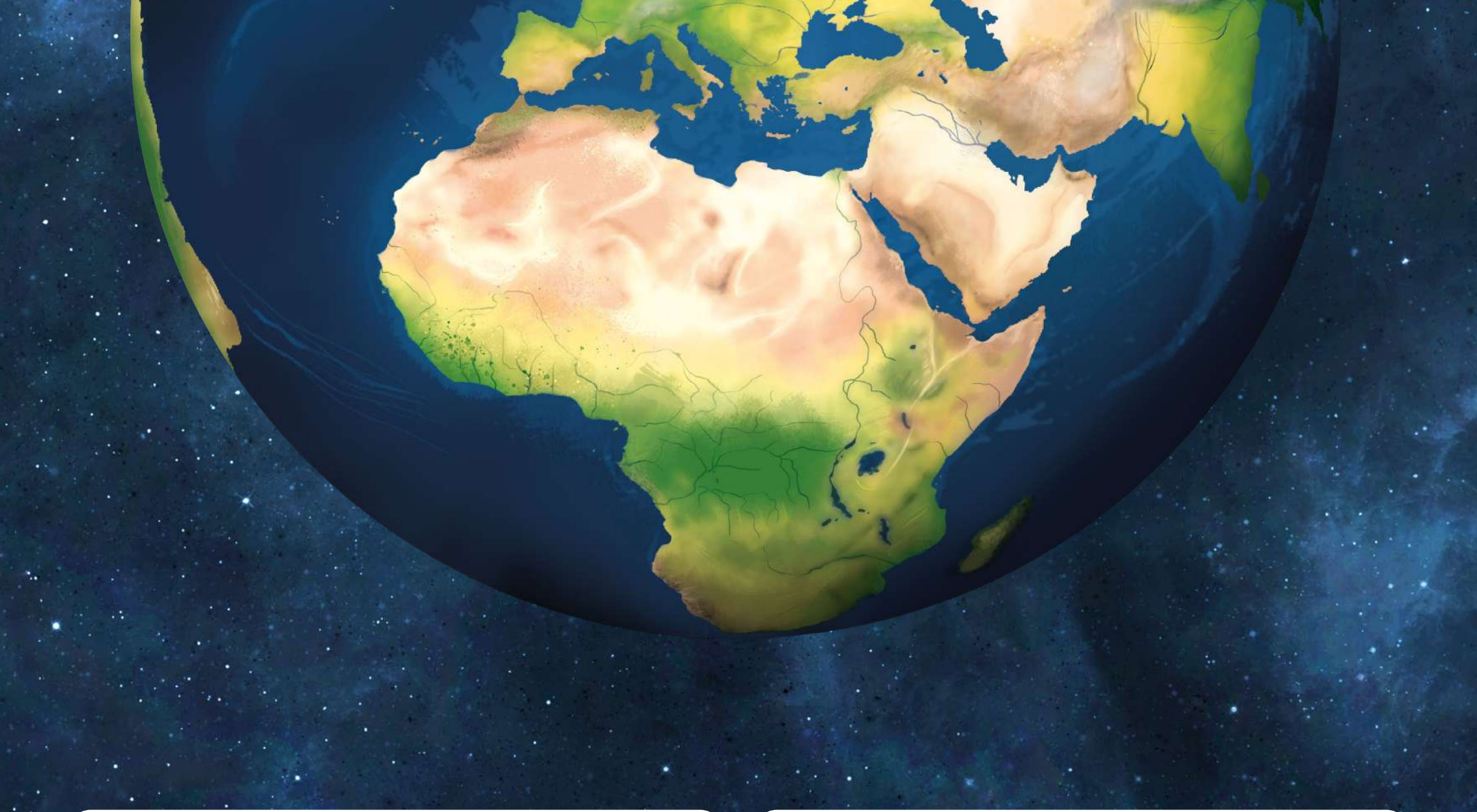
Якщо протягом раунду ніхто з гравців не викупляє карти Епізодів зі слотів на полі, наприкінці раунду поверх них кладуться нові. У наступному раунді, платячи ту саму ціну — 1 , або 1 , або 1 , — гравець забирає всі карти Епізодів, що накопилися на відповідному слоті.



Таємний удар — карта, що надає додаткові  під час участі в конфлікті (див. *Карти Розділів*).



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 ситуацію на ігровому полі.



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).

ЧОРНИЙ РИНОК

Чорний ринок є у грі обмінником ресурсів, і щоб здійснити обмін, персонаж мусить перебувати на ньому. Обмін ресурсів вважається за хід персонажа. Кількість персонажів, які можуть одночасно перебувати на Чорному ринку, не обмежена.

Примітка: Як і Рекрутинговий центр, Чорний ринок — це екстериторіальний об'єкт, не прив'язаний до жодної з планет, тобто персонажі мають право переходити на нього як із Землі, так і з Марса. Втім, Чорний ринок заборонено використовувати для міжпланетних переходів: залишаючи Чорний ринок, персонаж зобов'язаний повернутися на планету, з якої прибув.

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 розрізнити, хто які об'єкти контролює.
4. **Вибір Фракції.** Гравці обирають Фракції, за які гратимуть: по черзі витягують 2 карти з колоди Фракцій і після ознайомлення одну залишають собі, другу кидають у відбій. Вибір слід тримати в таємниці. 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 та добирає їхні фігурки. 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). Не забудьте взяти з банку

гри стартовий бонус для кожного персонажа (зазначений у правому верхньому куті карти).

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 об'єктом (для цього персонаж має вести за собою  чи ). Якщо гравець володіє відповідною картою Автоматизації, він може **автоматизувати** об'єкт;
- переміститися на об'єкт, де стоїть персонаж опонента, з метою його витіснення з поля;
- 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, Відродження**).

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, який 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, а ігрове 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 залишаються 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 мають 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 об'єктах, де перебувають їхні персонажі: оплачують вартість й отримують з об'єктів дохід (див. *Стратегічні об'єкти*).

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 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.

Не забувайте: гравці отримують додатковий (або повний — за умови автоматизації) дохід з об'єктів, які контролюють їхні  або , у разі запуску виробництва на цих об'єктах іншими гравцями (див. *Стратегічні об'єкти*).

Саме в цей час гравці можуть зіграти карту **Грабунок**.

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. *Карти Розділів*).

III.A1. ГРАВЦІ РОЗВ'ЯЗУЮТЬ КРИЗУ

Гравці намагаються домовитись і зібрати необхідну для розв'язання кризи кількість ігрових ресурсів.

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

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 2 раунд

ди, 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 1 раунд, 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).

КОЛОНИЯ

ЗМІСТ

Склад гри.....	2
ІГРОВІ ЕЛЕМЕНТИ.....	2
РЕСУРСИ	2
ІГРОВЕ ПОЛЕ.....	3
Стратегічні об'єкти.....	4
Треки глобальних змін	6
КАРТИ ФРАКЦІЙ.....	6
ІГРОВІ ПЕРСОНАЖІ.....	7
Особливості.....	8
Рекрутинг нових персонажів.....	9
Переманювання (хедхантинг)	9
КАРТИ РОЗДІЛІВ	10
Криза.....	10
Конфлікт	10
КАРТИ ЕПІЗОДІВ	12
МІЖПЛАНЕТНІ ПЕРЕМІЩЕННЯ.....	14
ЧОРНИЙ РИНОК	14
ПІДГОТОВКА ДО ГРИ.....	15
ХІД ГРИ.....	16
ЕТАП I. ПЕРЕМІЩЕННЯ	16
ЕТАП II. ВИРОБНИЦТВО	17
II.A. Дохід.....	17
II.B. Перерва «на каву».....	17
II.C. Податок на утримання.....	17
ЕТАП III. КРИЗИ ТА КОНФЛІКТИ.....	17
III.A1. Гравці розв'язують кризу	17
III.A2. Гравці вступають у конфлікт	17
III.B. Налаштування треків Глобальних змін	17
III.C. Підготовка до наступного раунду.....	18
ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ.....	18

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
upp.ua

