

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

1. Перемешайте карты встреч, боевые карты и карты заданий и выложите их на игровом поле.
2. Перемешайте карты заводов (на 1 больше, чем игроков) и разложите их на поле рубашкой вверх. Остальные карты заводов в игре не участвуют.
3. Вскройте один случайный тайл бонуса зданий и положите его лицевой стороной вверх на нижнее поле Трека Популярности.
4. Поместите по одному жетону встречи на каждое поле встреч (🌀).
5. Разместите рядом с полем жетоны ресурсов и монет.
6. Раздайте каждому игроку по случайному Планшету Фракции и Планшету Игрока.

## ПЛАНШЕТЫ ФРАКЦИЙ

7. Все начинают партию со значением Силы (🦅) и с количеством Боевых Карт (📄), указанными на планшете.
8. Поместите фигурку героя своей фракции на базу фракции.

9. Поместите по 1 рабочему на каждую из двух соседних не разделенных рекой территорий суши, прилегающих к базе фракции.
10. Установите 4 меха на клетки мехов.
11. Поместите по 6 жетонов на каждый Планшет Фракций

## ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

12. Все начинают партию со значением Популярности (💜), количеством Карт Заданий (📄) и монет (💰), указанными на планшете.
13. Поместите 6 кубиков технологий на зеленые поля с черными квадратами в углу (🎲).
14. Поместите 4 здания на соответствующие поля.
15. Поместите 4 маркера вербовки на круглые области бонусов.
16. Поместите 6 рабочих на красные прямоугольники действий производства.
17. Каждый игрок получает фишку действия.
18. Игру начинает игрок с наименьшим номером на Планшете Игрока. Далее ходы совершают по часовой стрелке.

## ПОРЯДОК ХОДА, ТРЕК ТРИУМФА И КОНЕЦ ИГРЫ

## ПОРЯДОК ХОДА

Игроки совершают ходы, выставляя фишки действия на соответствующие секции Планшетов Игрока. Для каждого действия можно выполнять действия из верхнего, нижнего или обоих рядов (начиная с верхнего). В следующем ходу нужно выбрать другую секцию для выполнения действия.

## ТРЕК ТРИУМФА

Сразу после выполнения одного из требований поместите на Трек Триумфа звезду. Каждое достижение можно заработать только один раз (примечание: за победу в бою предусмотрены два достижения). Если Вы поместили звезду на Трек, она остаётся там навсегда. Как только на Треке появится шестая звезда любого игрока, игра сразу же заканчивается.

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

Подсчитайте монеты за каждую звезду на Треке Триумфа, за каждую контролируемую территорию и за каждые два ресурса. Количество монет зависит от позиции игрока на Треке Популярности. Завод считается за три территории.

Затем подсчитайте монеты за тайлы бонусов зданий (даже если Вы не контролируете территорию с ними). При подсчете бонусов за соседние территории каждая территория учитывается только один раз.

Побеждает игрок, у которого больше всех монет. В случае ничьей побеждает тот, у кого больше (по порядку перечисления): отрядов и зданий, Силы, Популярности, ресурсов, контролируемых территорий, звезд на Треке.

## ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

## КОНТРОЛЬ

Игрок контролирует территорию, если в ней есть только его отряды или здания, и нет вражеских отрядов.

Если на территории есть Ваши здания и отряды противника, её контролирует противник. При этом отряды противника не могут пользоваться свойствами зданий.

Игрок, который контролирует территорию, также контролирует и ресурсы этой территории.

## КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЯ ЗАВОДОВ

В отличие от клеток действий на Планшете Игрока, клетки действий заводов не дают бонусов (вербовка, здания и т.п.) Действие завода «Перемещение» позволяет переместить один отряд дважды.

## ЗАДАНИЯ

Как только Вы выполнили условия, указанные на одной из Ваших карт заданий, сразу же поместите на Трек Триумфа звезду и сбросьте все остальные карты заданий.

## ПОЯСНЕНИЯ

**РЕСУРС:** Еда, дерево, металл или нефть (но не рабочие). Для оплаты можно использовать только ресурсы территорий, которые Вы контролируете.

**ТЕРРИТОРИЯ:** Любой гекс, на котором нет базы дома. База не считается территорией ни при каких игровых ситуациях.

**ОТРЯД:** Персонаж, мех или рабочий.

## ДЕЙСТВИЯ ВЕРХНЕГО РЯДА

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместите по *одному* отряду за каждый символ  (1 отряд двигают 1 раз) или получите по \$1 за каждый символ .

Отряды могут двигаться на соседнюю территорию, кроме озёр. Реки можно пересекать при наличии у Вас специальной способности. При перемещении отряды могут забирать и оставлять по пути любое количество ресурсов. Мехи в добавок могут забирать и оставлять любое количество рабочих. Ресурсы и рабочих нельзя оставлять в озёрах. Рабочие не могут двигаться по территории с вражескими отрядами.

Территории с туннелями () при перемещении считаются соседними.

**БОЙ:** Если Ваш персонаж или мех перемещается на территорию с вражескими отрядами, он должен остановиться. Если на этой территории есть только вражеские работники, они отступают на свою базу, а Вы теряете по 1 популярности (если возможно) за каждого отступившего рабочего. Если там есть вражеский мех или персонаж, после всех перемещений разыграйте бой (смотрите далее)

**ВСТРЕЧИ:** Если Ваш персонаж находится на территории с жетоном встречи, после перемещений и боёв уберите жетон и вскройте карту встречи. Вы должны выбрать один из указанных на карте вариантов. Всё, что даёт карта встречи, поместите на территорию, где лежал жетон встречи.

Если после перемещения Ваш персонаж или мех находится на одной территории с персонажем или мехом противника, между ними начинается бой.

**ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ:** Сражающиеся игроки в тайне выбирают на Дисках Силы сколько силы они готовы потратить (макс. 7). По своему усмотрению можно сыграть (в тайне) по одной Боевой Карте за каждого персонажа или меха, участвующих в бою.

**ВСКРЫТИЕ:** Игроки показывают значения на Дисках Силы и Боевых Картах и складывают эти показатели.

Объявите ваше действие нижнего ряда, чтобы соседние игроки смогли воспользоваться бонусом вербовки. Получите по \$1 за  действия (даже если Вы максимально завершили основное действие).

### УЛУЧШЕНИЕ

Оплатите цену и переместите кубик технологий с зелёного поля () в верхнем ряду действий (увеличение выгоды) на красное *обрамленное* поле () в нижнем ряду действий (уменьшение цены).

### РАЗВЕРТЫВАНИЕ ВОЙСК

Оплатите цену и переместите 1 меха с Планшета Фракции на территорию с Вашим рабочим. Ваши персонаж и мехи получают способность, открывшуюся на Планшете под мехом.

### СТРОИТЕЛЬСТВО

Оплатите цену и переместите здание с Планшета Игрока на любую территорию суши, где есть Ваш работник и нет здания.

**ЗАВОД:** Если Ваш персонаж впервые попал на территорию с заводом, после всех перемещений и боёв возьмите себе одну из доступных карт заводов (заменить её будет нельзя). Теперь это пятая секция Вашего Планшета Игрока.

### УСИЛЕНИЕ

Заплатите \$1 и либо увеличьте Силу на 1 за каждый символ , либо получите 1 Боевую Карту за каждый символ .

### ТОРГОВЛЯ

Заплатите \$1 и получите либо 2 любых ресурса (), либо 1 Популярность за каждый символ .

### ПРОИЗВОДСТВО

Заплатите цену, указанную на всех неоткрытых красных прямоугольниках, чтобы произвести ресурсы на *различных* территориях в количестве, равном количеству . Каждый работник на данной территории может произвести 1 из ресурсов территории (см. далее). Поместите ресурсы/рабочников на соответствующие области территорий. Если Вы произвели работника, возьмите его с самой левой позиции на Планшете Игрока.



еда



дерево



металл



нефть



работник



ничего

## БОЙ

**РЕЗУЛЬТАТ:** Побеждает игрок с большим суммарным значением (при ничье побеждает нападающий). Оплатите силу и сбросьте сыгранные Боевые Карты.

-  **Победитель:** Поместите звезду на Трек Триумфа (если возможно). Теряете 1 Популярность (если есть) за каждого отступившего работника врага. Если в бою был Ваш персонаж, и на территории есть жетон встречи, разыграйте его.
-  **Проигравший:** Все отряды отступают на базу, оставляя ресурсы. Если Вы потратили хотя бы 1 Силу или Боевую карту, получите 1 Боевую Карту.

## ДЕЙСТВИЯ НИЖНЕГО РЯДА

### БОНУСЫ ЗДАНИЙ



**Монумент:** Получите 1  при “Усилении”.



**Мельница:** При «Производстве» может произвести ресурс, если у Вас есть рабочий на территории с Мельницей.



**Шахта:** Считается  при “Премещении” только Ваших отрядов.



**Арсенал:** Получите 1  при “Торговле”.

### НАБОР ВОЙСК

Оплатите цену и переместите любой жетон вербовки с Планшета Игрока (открыв Постоянный Бонус под символом ) на любое свободное поле бонуса вербовки на Планшете Фракции. Получите закрытый таким образом разовый бонус.

В последующем, когда Вы или другой игрок выбирает действие нижнего ряда, которому соответствует Постоянный Бонус, Вы получаете этот бонус.