

# ГРЕБЛЯ ПРАВИЛА ГРИ

*Французькі Альпи, 17 жовтня 1922 року.*

*Канатна дорога, фуркотячи, тягнеться крізь ліси та долини високо в гори. «Все як у романі Жуль Верна», — думає полковник Дасслер.*

*Він дивиться, як десятки потужних машин бурять гірську породу та виливають тонни бетону. Небо фарбується у фіолетовий колір від тріскучих розрядів трансформаторів Тесли.*

*Помічник полковника озвучує обнадійливі цифри та дані: «Високогірні споруди вже працюють, пане полковнику. За прогнозами нашої команди метеорологів, весна буде надзвичайно дощовою. Ми просто приречені на успіх».*

*Слухаючи це, Дасслер переводить погляд на гори вдалині. Саме там колись загинули його підопічні, потрапивши під шквальний вогонь французьких кулеметів.*

*Велику війну вже майже забули в цьому божевільному новому світі, зачарованому енергетичною революцією Тесли, прагненням до щастя та водевілю.*

*Але це не для Дасслера. Він пам'ятає все. І цього разу він не програє.*

*«Нам потрібні гроші, Фрідріху. Ми витратили всі кошти на будівництво, а нам ще необхідно прокласти водоводи від*

*гребель до електростанцій. Підозрюю, що та американка спробує нас випередити».*

*Помічник полковника хитро примружує очі:*

*«Немає жодних проблем. Нам вдалося підписати кілька вигідних контрактів із італійськими приватними інвесторами на постачання енергії. Якщо ми зможемо виконати ці домовленості в наступні місяці, це зекономить нам трохи грошей. Наступного року ми будемо готові підписувати державні контракти. Також я уважно вивчив досьє, як ви того і просили».*

*Помічник простягає полковнику товсту папку з паперами:*

*«Ці кандидатури варті нашої уваги. Ми неодмінно знайдемо нового керівника на наступний рік. Я думаю, що пан Адлер став би корисним для нашої корпорації».*

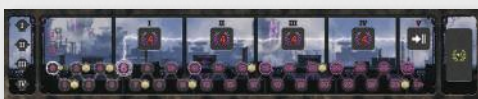
*Врешті полковник Дасслер разом зі своїм помічником дістаються канатною дорогою до місця призначення — гігантської німецької греблі, яка стримує величезну кількість води. Щойно буде наказано, гіганти енергії хлинуть у долину. Полковник кладе папери назад у папку, поправляє пальто та каже:*

*«До роботи».*

# СПІЛЬНІ КОМПОНЕНТИ



1 двостороннє ігрове поле



1 трек енергії



15 жетонів інноваційних технологій



6 бонусних жетонів



6 жетонів цілей



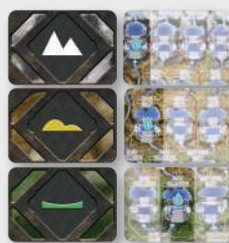
30 маркерів води



58 жетонів гідроелектричних кредитів  
24 номіналом «1»  
20 номіналом «3»  
14 номіналом «5»



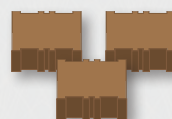
1 планшет управління



10 жетонів нейтральних гребель



3 нейтральні насипи



3 нейтральні основи



34 екскаватори = 26 бетонозмішувачів  
24 номіналом «1»      16 номіналом «1»  
6 номіналом «3»      6 номіналом «3»  
4 номіналом «5»      4 номіналом «5»  
Екскаватори та бетонозмішувачі вважаються «технікою»



1 планшет патентного бюро



7 планшетів керівників  
+1 жетон особливої технології Антона Крилова



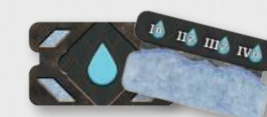
45 плиток приватних контрактів



4 плитки стартових контрактів



6 плиток державних контрактів



8 плиток витоків річок

# КОМПОНЕНТИ КОМПАНІЙ



4 планшети компаній



4 будівельні колеса  
(складається із круглої основи та поворотного механізму)

20 жетонів для Автоми

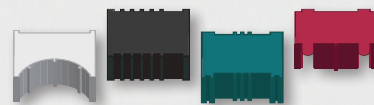
У правилах для Автоми ви знайдете інформацію про те, як грати проти одного чи кількох конкурентів, запропонованих грою.



5 жетонів базових технологій  
для кожної з 4 компаній



1 карта-пам'ятка  
для кожної з 4 компаній



5 основ  
для кожної з 4 компаній



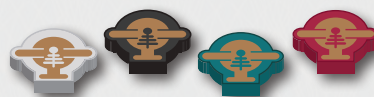
5 насипів  
для кожної з 4 компаній



5 водоводів  
для кожної з 4 компаній



4 електростанції  
для кожної з 4 компаній



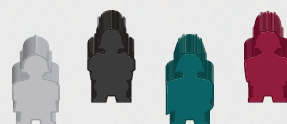
1 маркер порядку ходу  
для кожної з 4 компаній



1 маркер енергії  
для кожної з 4 компаній



1 маркер ПО  
для кожної з 4 компаній



12 інженерів  
для кожної з 4 компаній

## МЕТА ГРИ

У грі «Гребля» кожний гравець стає генеральним директором однієї з чотирьох державних компаній, які конкуруватимуть між собою у виробництві енергії. Гравці купуватимуть і використовуватимуть технології для будівництва гребель, електростанцій, а також з'єднуюватимуть їх водоводами. Усе це робитиметься для того, щоб за допомогою води виробляти енергію, паралельно виконуючи контракти. Переможе гравець, який набере найбільшу кількість **переможних очок** (ПО). Отримати ПО можна кількома способами:

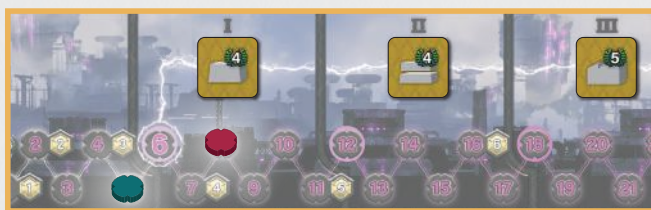
### Наприкінці кожного раунду

- За виробництво найбільшої кількості одиниць енергії протягом раунду.



Костя (червоний колір) — лідер на треку енергії, тому він отримує 6 ПО. Данило (зелений колір) на другому місці, тому він отримує 2 ПО.

- За виробництво достатньої кількості енергії (щонайменше 6 одиниць), щоб активувати бонусний жетон поточного раунду. Для кожного раунду є свій бонусний жетон, який дає ПО за певні побудовані вами споруди або за елементи, якими володієте.



Костя (червоний колір) перетнув поділку зі значенням «б» на треку енергії, тому він отримує 4 ПО за кожен побудовану ним основу, як вказано на першому бонусному жетоні.

### Протягом кожного раунду

- Як дохід із планшета вашої компанії.



**Увага!** Щоб отримати дохід, необхідно побудувати кілька споруд певного типу.



Поліна (чорний колір) будує другу основу, тому вона одразу отримує 3 ПО. Вона також отримуватиме 3 ПО в кожній наступній фазі доходу та витоків річок.

- За виконання контрактів, які дають ПО.



Виробивши 3 одиниці енергії, ви отримуєте 4 ПО та 2 кредити за виконання цього контракту.

- За використання жетонів інноваційних технологій, які дають ПО.



Використовуючи цей жетон, ви отримуєте 3 ПО за кожен побудовану вами електростанцію.

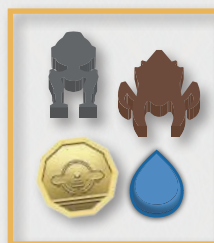
### Наприкінці гри

- За виконання умови жетона цілі. Кожний жетон дає ПО трьом гравцям, які найкраще виконали умову жетона цілі.

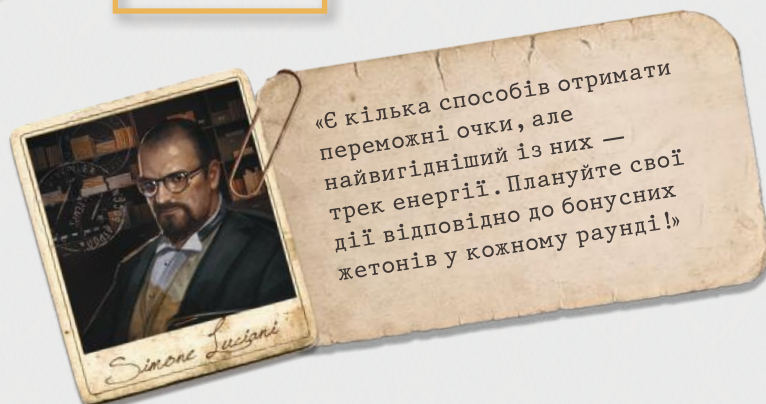


за 1 місце — 15 ПО,  
за друге — 10 ПО,  
за третє — 5 ПО.

- За техніку та кредити у вашому запасі, а також за маркери води, які стримуються вашими греблями.



Ви отримаєте 1 ПО за кожний набір із 5 складових, до яких входять: екскаватори, бетонозмішувачі та кредити. Ви отримаєте 1 ПО за кожний маркер води, який стримують ваші греблі.



«Є кілька способів отримати переможні очки, але найвигідніший із них — трек енергії. Плануйте свої дії відповідно до бонусних жетонів у кожному раунді!»

Отримуючи ПО, переміщуйте маркер ПО на треку переможних очок навколо ігрового поля. Якщо ви набрали понад 100 очок, переверніть свій маркер очок, щоби було видно відповідний символ.

# ВАЖЛИВІ ПРИНЦИПИ ГРИ



## Ігрове поле

На ігровому полі зображена частина Альп, яка поділена на 3 горизонтальні зони: **гори, пагорби та рівнини** (зверху донизу). Кожна зона має свій унікальний фон і символ. У всіх зонах є кілька водойм, на яких зображені комірки для будівництва споруд. Між собою водойми природно сполучаються річками. Колірні водоводи з'єднують греблі, побудовані на одних водоймах, з електростанціями, які побудовані на інших водоймах.



### Гори



### Пагорби



### Рівнини



У **горах** розташовані 4 водойми, кожна з яких містить 2 комірки для основ і 2 комірки для водоводів.

На **пагорбах** розташовані 3 водойми, кожна з яких містить 2 комірки для електростанцій, 2 комірки для основ і 2 комірки для водоводів.

У верхній частині **рівнин** розташовані 3 водойми, кожна з яких містить 3 комірки для електростанцій, 2 комірки для основ і 2 комірки для водоводів.

У нижній частині **рівнин** розташовані 2 водойми, кожна з яких містить 4 комірки для електростанцій.



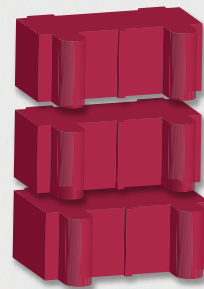
## Споруди

На ігровому полі гравці можуть зводити 3 типи споруд: **греблі, водоводи й електростанції**.

Для будівництва греблі використовуються основа та насипи. Основу можна побудувати тільки в комірках із відповідним символом. Насипи можна будувати тільки поверх основ та інших насипів.

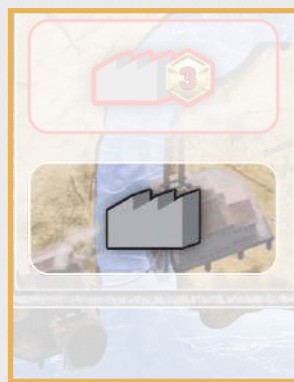
**Гребля складається з основи, на якій може бути до двох насипів** (0, 1 або 2). Висота греблі може бути від 1 (лише основа) до 3 (основа плюс 2 насипи).

У грі існує два типи гребель: **нейтральні та персональні**. Нейтральні греблі розміщують на полі на початку гри, і вони залишаються там до кінця партії. Гравці не можуть покращувати нейтральні греблі, але можуть будувати персональні греблі. Кожна персональна гребля належить одному гравцеві: інший гравець не може побудувати насип поверх основи іншого гравця.



Комірка для будівництва основи та її символ на ігровому полі. На цьому прикладі зображена гребля США висотою 3.

Водоводи й електростанції будують із одного елемента. Водоводи й електростанції можна будувати тільки в комірках для будівництва зі спеціальним символом.



Комірка для будівництва електростанції (ліворуч) та водоводу (праворуч), а також їхні символи на ігровому полі.



## Вода

Вода — найцінніший ресурс у грі. Вода не належить гравцям, але вони намагатимуться контролювати її. Завдяки витокам у верхній частині ігрового поля, у грі з'являються **маркери води**. Вони розміщуються на полі під час фази доходу та витоків річок відповідно до вказівок на плитках витоків річок, а також у результаті дій гравців і певних ефектів.

**Вода в річках природним шляхом стікає вниз із гір у водойми.**

Водойми з'єднуються між собою річками, що відтворює рух води у природі. **Коли маркери води витікають через водойму за межі ігрового поля, заберіть і покладіть їх у загальний запас.** Природний рух води зупиняють греблі.

Висота греблі (кількість частин, із яких вона складається) визначає кількість маркерів води, які вона може стримувати.

Коли маркер води опиняється перед греблею, то він зупиняється, якщо загальна кількість маркерів води перед греблею не перевищує її висоту. Якщо кількість маркерів води перед греблею перевищить її висоту, «зайвий» маркер води рухатиметься повз греблю далі вниз. Маркери води рухаються вниз по черзі, один за одним.



Два маркери води рухаються вниз у водоймі з нейтральною греблею висотою 2, яка вже стримує 1 маркер води (малюнок ліворуч). Гребля зупиняє один новий маркер води, але другий маркер продовжує рухатися вниз (малюнок праворуч).

Маркери води, які стримує гребля, не переміщують, поки гравець не виконає дію виробництва енергії.



## Виробництво енергії

Головним аспектом гри є виробництво енергії. Щоб її виробляти, вам потрібні три елементи: **електростанція**, **гребля**, яка стримує щонайменше 1 маркер води, і **водовід**, який з'єднає ці споруди між собою.

### З'єднання

Щоби виробляти енергію, гребля має бути з'єднаною з електростанцією. Для цього зверніть свою увагу на водойми зі спорудами на наступному малюнку. Зображення сірих труб у водоймах показують з'єднання гребель із водоводами. Колірні труби показують шлях з'єднання водоводів із електростанціями. Енергію можна буде виробити, якщо хтось із гравців збудує водовід, який з'єднає сірі та колірні труби.

Робочий водовід з'єднає всі греблі у водоймі, з якої бере початок, із усіма електростанціями у водоймі, де він закінчується. Греблі й електростанції в одній водоймі не вважаються з'єднаними між собою.



Електростанція червоного гравця праворуч з'єднана із греблею червоного гравця та нейтральною греблею у верхній лівій водоймі через водовід червоного гравця. Електростанція червоного гравця ліворуч з'єднана з тими самими греблями через водовід зеленого гравця.

### Споруди, необхідні для виробництва енергії

- ◆ Електростанція повинна належати гравцеві.
- ◆ Гребля, яка стримує 1 чи більше маркерів води, повинна належати гравцеві, який виконує дію, або бути нейтральною.
- ◆ Водовід, який з'єднує греблю й електростанцію, може належати будь-якому гравцеві. Якщо водовід належить гравцеві, який виконує дію, не потрібно платити додаткових кредитів. Якщо водовід належить іншому гравцеві, такий гравець отримує кредити від гравця, який виконує дію. Власник водоводу нараховує собі 1 ПУ й отримує від активного гравця 1 кредит за кожний маркер води, який рухається через його водовід.

Електростанція



Ваш колір

Гребля



Ваш або нейтральний колір

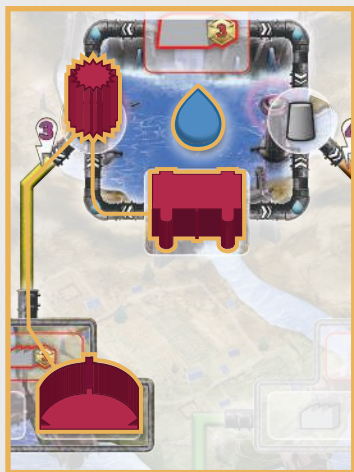
Водовід



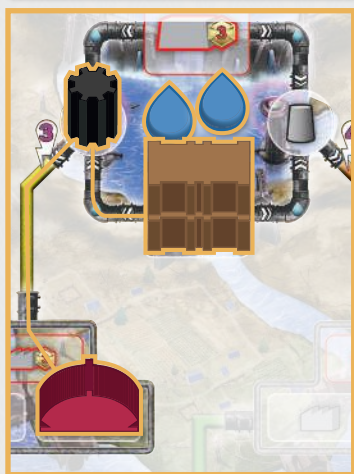
Ваш колір чи колір іншого гравця

Щоб виробляти енергію, ви повинні переміщувати маркери води, які стримує гребля, до з'єднаної з нею електростанції. У кожного водоводу є своя виробнича потужність, яка зазначена на ігровому полі. **Кожний маркер води, який рухається водоводом, виробляє кількість одиниць енергії, яка дорівнює потужності водоводу.**

Коли виробництво енергії закінчене, маркери води рухаються вниз від електростанції та продовжують природний рух через річки, водойми та, можливо, інші греблі.



Електростанція червоного гравця використовує 1 маркер води від греблі червоного гравця, яка з'єднана через водовід червоного гравця потужністю 3. Костя (червоний колір) виробляє 3 одиниці енергії (до будь-яких можливих бонусів чи штрафів).



Електростанція червоного гравця використовує 2 маркери води від нейтральної греблі, яка з'єднана через водовід потужністю 3 чорного гравця. Костя (червоний колір) виробляє 6 одиниць енергії та платить Поліні (чорний колір) 2 кредити. Також Поліна отримує 2 ПО.



«Виробництво енергії — це найважливіший процес у грі. Вкрай важливо розпочати процес виробництва якомога раніше. Найшвидший спосіб — з'єднати електростанцію та нейтральну греблю, але дуже швидко ви побачите недолік такого з'єднання: воду, яку стримує нейтральна гребля, використовують усі гравці!»

## Використання енергії

### Трек енергії

На треку енергії гравці протягом раунду відзначають кількість вироблених одиниць енергії. Цей трек визначає кількість кредитів, яку отримає гравець наприкінці раунду, а також чи матиме право гравець отримати ПО за бонусний жетон і за найбільшу кількість вироблених одиниць енергії в поточному раунді.



Кількість вироблених одиниць енергії протягом раунду гравці відзначають маркером енергії на відповідному треку.

## Контракти

За допомогою виробленої енергії гравці виконують контракти. Кількість необхідної для виконання контракту енергії вказана в його лівій частині.



Якщо кількість вироблених одиниць енергії дорівнює або перевищує значення, яке вказане в контракті, гравець одразу отримує винагороду. Винагорода зазначена у правій частині контракту. Винагородою можуть бути ПО, кредити, техніка або миттєва особлива дія. Кожний контракт можна виконати тільки один раз протягом гри.

**NB** За одну дію виробництва можна виконати тільки 1 контракт.

## КОНЦЕПЦІЯ ПРАВИЛ ГРИ

«Гребля» — комплексна гра, тому пропонуємо спочатку робити перші кроки з ознайомчими правилами гри, у які не входять деякі компоненти під час підготовки й ігрові механіки протягом партії.

**Правила для повноцінної гри будуть наведені в таких рамках.**



Радимо ігнорувати правила, зазначені в таких рамках, доки ви не будете готові зіграти свою першу повноцінну партію. У цій книжці правил ви зустрічатимете поради від авторів гри, які допоможуть вам краще спланувати стратегію під час перших партій.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Покладіть **ігрове поле** в центрі стола. Сторона без символів призначена для досвідчених гравців.
- 2 Покладіть **трек енергії та планшет управління** поряд із ігровим полем, як показано на малюнку.
- 3 Покладіть у загальний запас **техніку** (екскаватори та бетонозмішувачі) поруч із ігровим полем.
- 4 Посортуйте **кредити** за номіналом і покладіть у загальний запас.
- 5 Покладіть **маркери води в загальний запас**.
- 6 Перетасуйте **плитки витоків річок** і випадковим чином покладіть 4 плити горілиць у відповідні комірки ігрового поля. Покладіть позostalі плити назад у коробку.
- 7 Вилучіть бонусний жетон, перекреслений на зображенні, і перетасуйте позostalі жетони. Випадковим чином викладіть 5 **бонусних жетонів** горілиць у відповідні комірки на треку енергії.

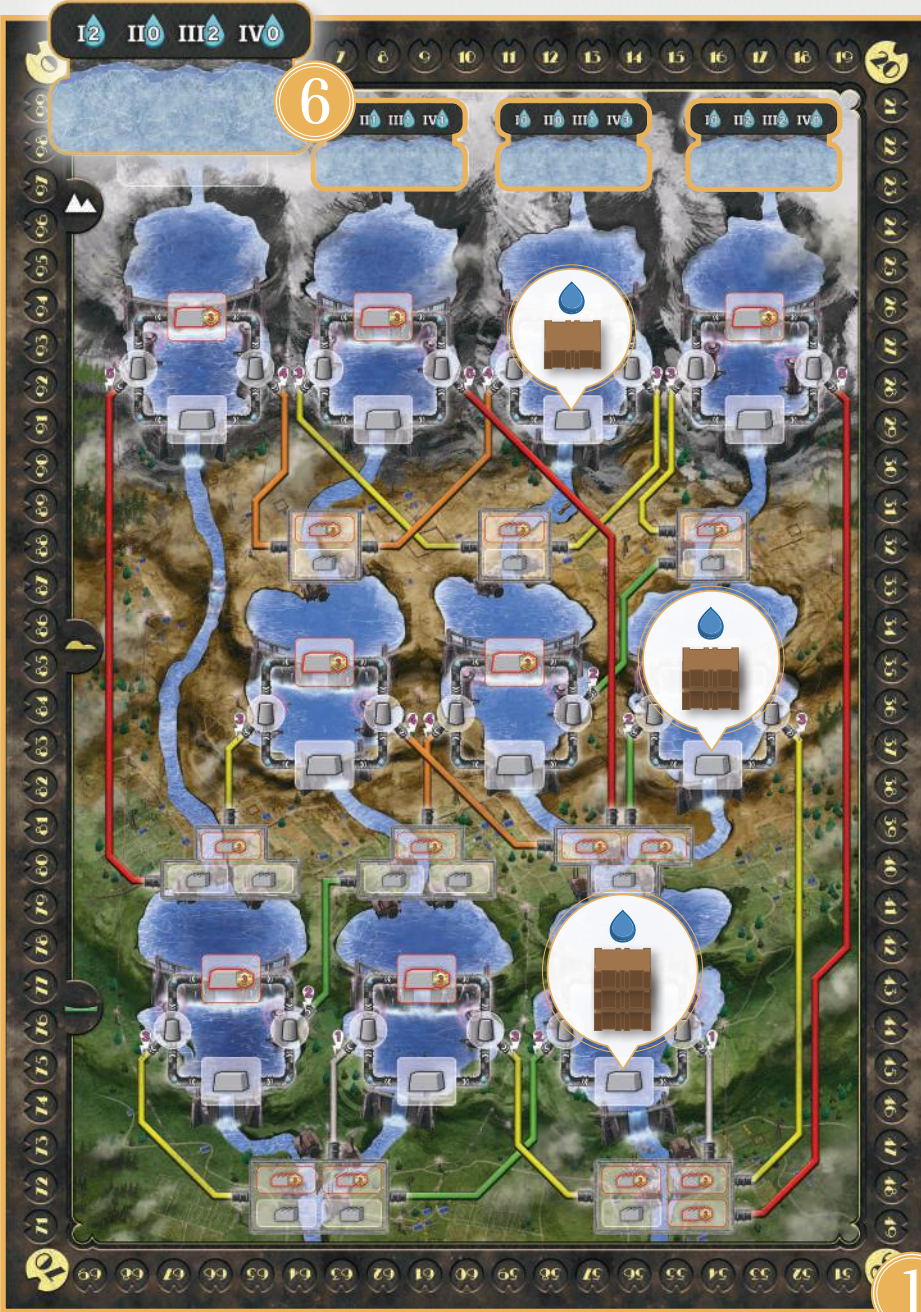
*Перетасуйте бонусні жетони та випадковим чином викладіть 5 бонусних жетонів на трек енергії. Позostalий жетон покладіть у коробку.*



- 8 Перетасуйте жетони цілей і випадковим чином покладіть **1 жетон цілі** горілиць у відповідну комірку в кінці треку енергії. Позostalі жетони покладіть назад у коробку.
- 9 Перетасуйте **плитки державних контрактів**. Візьміть на один контракт менше за кількість гравців і покладіть їх горілиць у відповідні комірки планшета управління. Позostalі плити покладіть назад у коробку.
- 10 Посортуйте **плитки приватних контрактів** за їхніми зворотами. Перетасуйте кожний із трьох стосів і покладіть їх долілиць у відповідні комірки планшета управління. Візьміть верхні два жетони з кожного стосу та покладіть їх горілиць поряд із відповідними стосами.
- 11 Посортуйте жетони нейтральних гребель за їхніми зворотами. Випадковим чином візьміть 1 жетон із кожного стосу. Покладіть **нейтральні греблі** на комірки будівництва, відзначені на витягнутих жетонах. У горах завжди буде гребля висотою 1, у пагорбах гребля буде мати висоту 2, а на рівнинах — 3. Покладіть **1 маркер води** перед кожною нейтральною греблею. Покладіть позostalі жетони нейтральних гребель назад у коробку.
- 12 Залиште в коробці планшет патентного бюро й усі жетони інноваційних технологій. У першій грі вони не знадобляться.

*Покладіть **планшет патентного бюро** поряд із ігровим полем. Посортуйте **жетони інноваційних технологій** за зворотами. Перетасуйте окремо утворені 3 стоси та покладіть їх долілиць у визначені комірки в лівій частині планшета патентного бюро. Візьміть 3 верхні жетони зі стосу «I» і покладіть їх горілиць у комірки у правій частині планшета патентного бюро.*





☹☹☹ Зображена підготовка для 4 гравців.

Якщо ви граєте втрьох, покладіть інженерів компанії, яка не бере участі у грі (див. малюнок ліворуч), у всі комірки дій із позначкою «4» 4 [icon: 4 people]

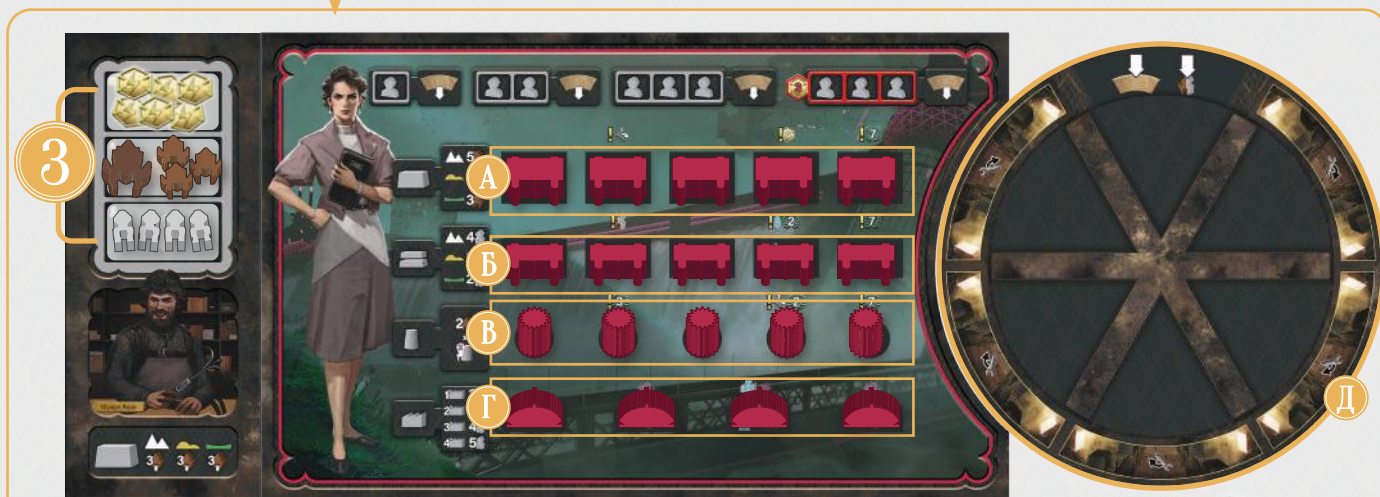
Якщо ви граєте вдвох, покладіть інженерів компанії, які не беруть участі у грі, у всі комірки дій із позначками «3+» і «4» 3+ [icon: 3+ people], 4 [icon: 4 people]. Розміщуйте інженерів у всі комірки дій: і ліворуч і праворуч.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ПЕРШОЇ ГРИ

- Для першої гри розподіліть **планшети компаній** і **планшети керівників** згідно з нижченаведеною таблицею. Покладіть планшети керівників зліва від відповідних планшетів компаній.
- Кожний гравець отримує **всі компоненти** кольору планшета вибраної компанії, а також **будівельне колесо**, яке потрібно покласти біля планшета компанії, як показано нижче.

	1-й гравець	2-й гравець	3-й гравець	4-й гравець
Компанія	 <b>США</b> Маргеріт Грант Червоний колір	 <b>Німеччина</b> Полковник Дасслер Чорний колір	 <b>Італія</b> Епіріко Оліві Зелений колір	 <b>Франція</b> Жозеф Фонтен Білий колір
Керівник	 Вільгельм Адлер	 Джилл Макдавелл	 Соломон П. Джордан	 Віктор Фізлер
Стартовий контракт				

1



3

### Компоненти:

- 5 основ
  - 5 насипів
  - 5 водоводів
  - 4 електростанції
  - 5 жетонів базових технологій
- Д. 1 будівельне колесо  
Е. 12 інженерів

Розкладіть всі компоненти (основи, насипи, водоводи, електростанції) на відповідні комірки планшета компанії. Покладіть стартову техніку та кредити в особистий запас на планшеті керівника, а інженерів, жетони технологій і стартовий контракт поряд із планшетом компанії.



4

2

- Кожний гравець отримує **6 кредитів**, **6 екскаваторів** і **4 бетонозмішувачі**.

- Кожний гравець отримує **стартовий контракт** для своєї компанії, як показано на малюнку вище.

5 Покладіть **маркери порядку ходу** на відведені для них значення на треку черговості ходу (на початку треку енергії) відповідно до таблиці на с. 10.

**№В** При грі втрох поділکا «4» треку черговості ходу не використовується. При грі вдвох не використовуються поділкі «3» та «4».

6 Покладіть **маркери енергії** на початкову поділку треку енергії стороною «30» долілиць.

7 Покладіть **маркери ПО** стороною «100» долілиць на поділку «10» треку ПО, який знаходиться навколо ігрового поля.



♦ **Гравці вибирають планшети компаній, планшети керівників і плитку стартових контрактів.** Випадковим чином візьміть планшети компаній відповідно до кількості гравців і покладіть у центрі стола (якщо ви граєте втрох чи вдвох, покладіть позostalі планшети назад у коробку). Випадковим чином візьміть планшети керівників відповідно до кількості гравців і так само випадково поєднайте із планшетами компаній (позostalі планшети покладіть назад у коробку). Навмання візьміть плитку стартових контрактів відповідно до кількості гравців і викладіть їх горілиць у центрі стола (якщо ви граєте втрох чи вдвох, позostalі плитку покладіть назад у коробку).

Гравець, хто найбільше схожий на Ніколу Теслу, першим обиратиме собі планшет компанії з поєднаним планшетом керівника та доступною плиткою стартового контракту. За годинниковою стрілкою всі гравці вибиратимуть доступний набір компанії разом із керівником і стартовим контрактом.



♦ ♦ **Починаючи з останнього гравця, який вибирав компанію, і проти годинникової стрілки, викладіть маркери порядку ходу:** останній гравець, який вибирав компанію, кладе маркер порядку ходу на першу поділку треку черговості ходу, а гравець, що вибирав компанію першим, кладе маркер порядку ходу на останню поділку треку черговості ходу.

♦ ♦ ♦ **Покладіть у коробку жетони базових технологій-джеркерів (із позначкою «?»).** Вони не використовуються в повноцінній грі.

У повноцінній грі вчотирьох гравці вибрали компанії.

Олена вибирає першою. Вона вирішила грати за Францію та бере стартовий контракт зі значенням «3». Вона кладе свій білий маркер на останню поділку треку черговості ходу. Другим вибирає Данило. Він вибирає Італію та стартовий контракт зі значенням «4».

Він кладе свій зелений маркер на 3 поділку треку черговості ходу. Костя вибирає третім.

Він вирішив грати за США та бере контракт зі значенням 3. Він кладе червоний маркер на 2 поділку треку черговості ходу.

Поліні залишається грати за Німеччину та взяти контракт, який zostався. Вона кладе свій чорний маркер на 1 поділку треку черговості ходу.



**Костя**



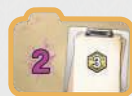
**Поліна**



**Данило**



**Олена**



**Поліна**



**Олена**



**Данило**



**Костя**

### Черговість ходу



**Поліна**  
вибирає 4-ю

**Костя**  
вибирає 3-ю

**Данило**  
вибирає 2-ю

**Олена**  
вибирає 1-ю

Гра триває **5 раундів**, кожен із яких складається із **5 фаз**, що розігруються одна за одною:

- 1 Дохід і витoki річок
- 2 Дії
- 3 Рух води
- 4 Підрахунок очок
- 5 Кінець раунду

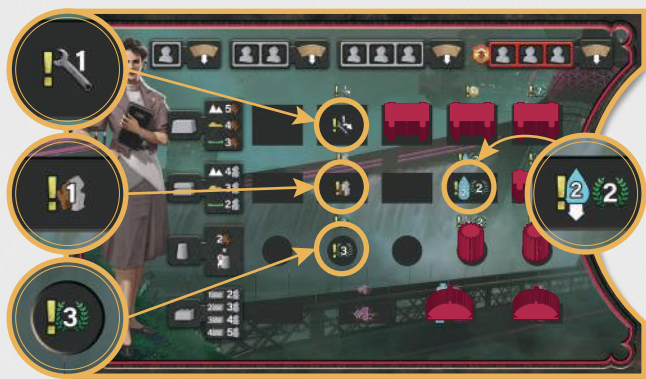
## ДОХІД І ВИТОКИ РІЧОК

Гравці можуть розігравати цю фазу одночасно.

**Кожний гравець отримує дохід із планшета компанії.**

Дохід позначений символом «!», який знаходиться в комірках для споруд (над цими комірками зображені підказки меншого розміру).

Щоб почати отримувати дохід, ви повинні побудувати споруду, яка закриває символ доходу. Будуючи споруди, беріть їх із планшета компанії зліва направо (див. с. 10). Побудувавши 2-гу основу, насип чи водовід, ви почнете отримувати 1-й дохід за подібну споруду. Побудувавши 4-ту споруду певного типу, ви також починаєте отримувати 2-й дохід (він вигідніший, ніж перший дохід). Побудувавши 5-ту споруду, ви почнете отримувати 3-й дохід. Перші два доходи в кожному ряду унікальні для кожної компанії. Третій дохід однаковий для всіх компаній (7 ПО).



Після того, як Костя (червоний колір) побудував кілька споруд, він отримав доступ до вказаного доходу.



«Щоб виробляти енергію, вам необхідні споруди різного типу. Однак, чим більше однотипних споруд ви будуватимете, тим більший дохід отримуватимете. Пам'ятайте, що дохід — один із шляхів до перемоги».

Електростанції не приносять доходу. Натомість вони збільшують виробництво енергії. Детальнішу інформацію ви знайдете в Додатку 2 (див. с. 23).

**Покладіть маркери води на плитки витоків річок залежно від вказівки на плитці для поточного раунду.**

На кожній плитці витoku річки зазначена кількість маркерів води, які необхідно покласти на неї в перших 4-х раундах (в останньому, 5-му раунді, у цій фазі маркери води не кладуть на плитки витоків річок). Ці маркери води почнуть рухатися ігровим полем під час фази руху води (див. с. 19).



Під час першого раунду покладіть на цю плитку витoku річки 2 маркери води.

## ДІЇ

Гравці виконують свої ходи один за одним відповідно до розташування їхнього маркера на треку черговості ходу (на початку треку енергії).

**У свій хід ви МАЄТЕ розмістити інженерів в ОДНУ вільну комірку дії та виконати відповідну дію.**

Щоб зайняти комірку дії, вам необхідні 1-3 інженери (кількість визначається символами інженерів у комірці дії). У кожній комірці дії власний ефект.

**Щоб зайняти комірку дії з червоною рамкою, необхідно додатково заплатити 3 кредити.**



Щоб виконати цю дію, вам потрібно в комірці дії ліворуч розмістити 2 інженерів або в комірці дії праворуч 3 інженерів із додатковою платою у 3 кредити.

Беріть інженерів із власного запасу. Якщо у вас недостатньо інженерів (або кредитів), ви не можете виконати обрану дію.

Не можна розміщувати інженерів у комірці дії та не виконувати відповідну дію.

Ваш хід закінчиться після виконання дії. Якщо під час вашого ходу ви не маєте інженерів у запасі, ви повинні спасувати.

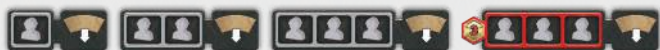
Фаза дій закінчується, коли всі гравці спасують.

Дії поділені за типами на планшетах компаній і в різних секціях планшета управління.

## Дія будівництва

На кожному планшеті компанії є 4 комірки дій, які пов'язані з будівництвом споруд. У кожного гравця свої комірки будівництва (інші гравці не можуть їх використовувати).

Вимоги для виконання дій у комірках зростають зліва направо. Що більше споруд ви будете протягом раунду, то більше вам знадобиться інженерів.



Щоб побудувати першу споруду в раунді, потрібен 1 інженер.

Щоб побудувати ще одну споруду, потрібно 2 інженери.

Щоб побудувати третю споруду, потрібні 3 інженери, а щоб побудувати четверту, потрібно 3 інженери та 3 кредити.

Для виконання дії будівництва необхідно виконати наступне:

- 1) Розмістіть необхідну кількість інженерів у крайню ліву вільну комірку дії на планшеті компанії.

Якщо ви розмістите інженерів у комірці з червоною рамкою, заплатите 3 кредити.

- 2) Покладіть жетон технології із символом споруди, яку плануєте побудувати, у відкритий сектор будівельного колеса.

Візьміть із вашого запасу жетон технології із символом споруди, яку ви плануєте побудувати (або із символом «?»). Якщо у вас немає потрібного жетона технології, ви не можете побудувати споруду.

- 3) Покладіть техніку, яка необхідна для будівництва споруди, у відкритий сектор будівельного колеса під щойно викладений жетон технології.

Вартість споруд є різною (див. с. 14). Якщо у вас немає потрібної техніки, ви не можете виконати дію будівництва.

- 4) Проверніть будівельне колесо на один сектор за годинниковою стрілкою.

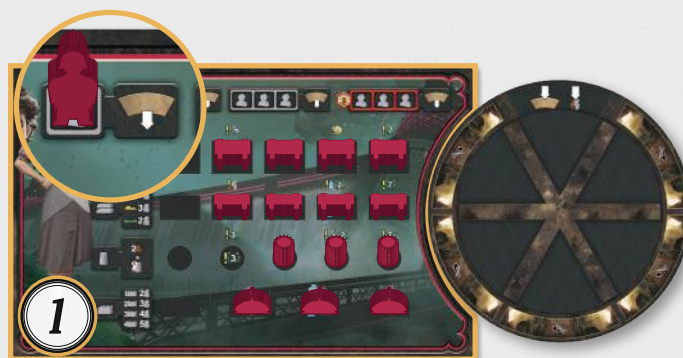
Проверніть будівельне колесо за годинниковою стрілкою так, щоб жетон технології та техніка перемістилися з відкритого сектора в сусідній сектор.

- 5) Побудуйте споруду на ігровому полі.

Візьміть крайню ліву споруду, яку хочете побудувати, зі свого планшета компанії та розмістіть її у відповідній комірці будівництва на ігровому полі (якщо ви будете насип, розміщуйте його поверх своєї греблі).

Якщо ви будете електростанцію або основу в комірці будівництва із символом у червоній рамці, ви повинні заплатити додатково 3 кредити.

Якщо після будівництва споруди на комірці, на якій вона знаходилася, відкривається символ доходу, ви одразу отримуєте зазначений дохід. Також ви отримуватимете дохід у фазі доходу та витоків річок (див. с. 12).



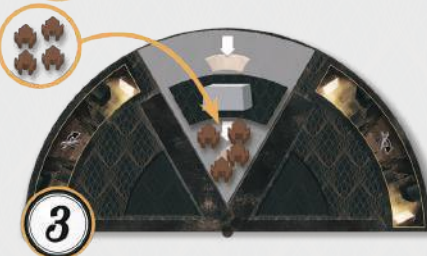
Відкритий сектор

Костя (червоний колір) хоче побудувати основу на пагорбах.



1) Це його перша дія будівництва в цьому раунді, тому він розміщує 1 інженера в першій комірці.

2) і 3) Костя кладє жетон технології із символом основи та 4 необхідні для пагорбів екскаватори у відкритий сектор будівельного колеса.



4) Костя робить оберт будівельного колеса на 1 сектор за годинниковою стрілкою.



5) Костя бере крайню ліву основу із планшета компанії та кладє її на доступну комірку будівництва основи на ігровому полі.



Гравці можуть будувати **4 види споруд**. Кожна споруда має свою функцію та вартість.

### Основа



- Основа використовується для будівництва греблі, щоб та стримувала воду, яка вам знадобиться для виробництва енергії.
- Основу можна побудувати в будь-якій доступній комірці будівництва із символом основи.
- Вартість будівництва основи на рівнинах – 3 екскаватори, на пагорбах – 4 екскаватори, у горах – 5 екскаваторів.
- Якщо основу будують в комірці із символом у червоній рамці, то необхідно заплатити додатково 3 кредити.
- На одній водоймі не можна будувати дві основи одного кольору.

### Насип



- Насип використовується для збільшення кількості води, яку може стримувати гребля.
- Насип завжди будують поверх основи чи іншого насипу одного кольору (на ігровому полі відсутні комірки будівництва із символом насипу).
- Вартість будівництва насипу на рівнинах – 2 бетонозмішувачі, на пагорбах – 3 бетонозмішувачі, у горах – 4 бетонозмішувачі.
- Якщо насип будується в комірці із символом у червоній рамці, додаткові 3 кредити платити не потрібно.
- На одній основі не можна будувати більш ніж 2 насипи (3 – максимальна висота греблі).

### Водовід



- Водовід використовується для доправлення маркерів води із греблі до електростанції під час виробництва енергії.
- Водовід можна побудувати в будь-якій доступній комірці будівництва із символом водоводу.
- Вартість будівництва водоводу дорівнює 2 екскаватори, помножені на виробничу потужність водоводу, який ви будете (наприклад, якщо виробнича потужність водоводу 4, то вартість побудови водоводу дорівнюватиме 8 екскаваторів).

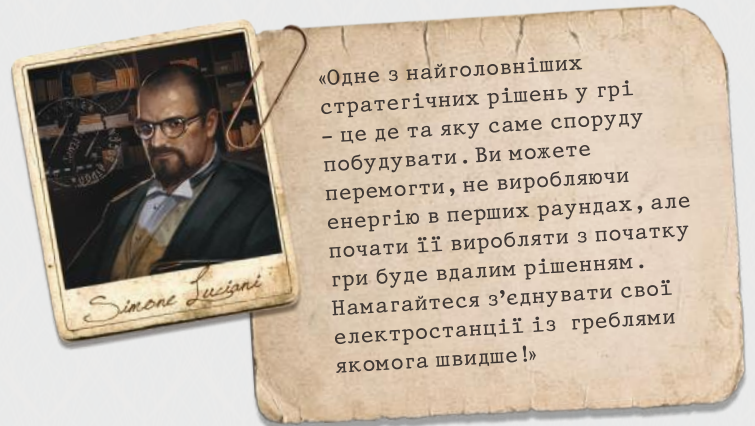
### Електростанція



- Електростанція використовується для виробництва енергії.
- Електростанцію можна побудувати в будь-якій доступній комірці будівництва із символом електростанції.
- Вартість електростанції – 2 бетонозмішувачі плюс 1 бетонозмішувач за кожну побудовану вами раніше електростанцію.
- Якщо електростанцію будують у комірці із символом у червоній рамці, гравець повинен заплатити додатково 3 кредити.
- На одній водоймі не можна будувати дві електростанції одного кольору.

	Рівнини	Пагорби	Гори
Основа	3 екскаватори 	4 екскаватори 	5 екскаваторів 
Насип	2 бетонозмішувачі 	3 бетонозмішувачі 	4 бетонозмішувачі 
Електростанція	2 бетонозмішувачі + 1 бетонозмішувач за кожну раніше побудовану електростанцію 1-а  / 2-а  / 3-я  / 4-а		
Водовід	2 екскаватори за кожну одиницю потужності водоводу x		

На планшетах компаній знаходиться пам'ятка вартості будівництва.



«Одне з найголовніших стратегічних рішень у грі – це де та яку саме споруду побудувати. Ви можете перемогти, не виробляючи енергію в перших раундах, але почати її виробляти з початку гри буде вдалим рішенням. Намагайтеся з'єднати свої електростанції із греблями якомога швидше!»

### Техніка, кредити та жетони технологій

- Екскаватори та бетонозмішувачі – специфічні ресурси. Коли використовуєте їх для будівництва споруди, ви їх не втрачаєте – ці ресурси задіяні на будівельному колесі на певний час. Вони повертаються до вас, коли будівельне колесо робить повний оберт. Отримуючи ресурси (у будь-який спосіб), беріть їх із загального запасу та додавайте в особистий запас (не кладіть на будівельне колесо). Техніка, яку ви отримали, одразу стає доступною.
- Ніколи не кладіть кредити на будівельне колесо. Коли ви розраховуєтеся кредитами, повертайте їх у загальний запас.
- Існує п'ять типів жетонів технологій: по одному для кожного типу споруди й один джокер, який можна використовувати для будівництва будь-якого з чотирьох видів споруд. Принцип роботи всіх жетонів технологій однаковий: вони залишаються на будівельному колесі та стають знову доступними, коли колесо зробить повний оберт.

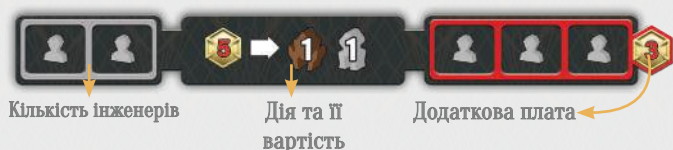
## Дії управління

**Розмістіть необхідну кількість інженерів у будь-якій доступній комірці дії на планшеті управління на ваш вибір й одразу виконайте дію цієї комірки.**

Планшет управління є спільним для усіх гравців, тому вони змагаються за комірки дій на цьому планшеті. Перший гравець, який зайняв якусь комірку, робить її недоступною для усіх інших гравців до кінця раунду (винятком є банк, див. с. 17).

У кожній дії є дві комірки: ліворуч і праворуч від символу дії. Використання комірки дії праворуч є дорожчим, ніж ліворуч, проте завдяки їй ви можете виконати дію, навіть якщо комірка ліворуч буде недоступною. Один гравець може зайняти обидві комірки дії протягом раунду.

На символах дій деяких комірок вказана вартість розміщення. Якщо гравець розміщує своїх інженерів у комірці з червоною рамкою, він одразу сплачує ще й додаткову вартість. Щоб розмістити в комірці своїх інженерів, гравець повинен мати всі необхідні кредити. **Ви не можете розмістити інженерів у комірці, якщо не можете виконати дію цієї комірки.**



Дії на планшеті управління поділені на кілька категорій. Однотипні комірки дій зі схожими ефектами розташовані поряд одна біля одної.

## ТУРБІННИЙ ЗАЛ



Саме тут активується виробництво енергії.



Цей символ означає, що ви можете виробити енергію, застосовуючи бонус або штраф (вказані цифрою фіолетового кольору).

Для того, щоб виконати дію «Виробництво», на ігровому полі повинні бути:

- щонайменше 1 маркер води, який стримується греблею вашого кольору або нейтральною греблею;
- побудована на ігровому полі електростанція вашого кольору;
- водовід (будь-якого кольору), який з'єднає відповідну греблю з вашою електростанцією.

**Візьміть скільки завгодно маркерів води, які стримуються греблею, і перемістіть їх вздовж водоводу до своєї електростанції. Ви одразу виробите певну кількість енергії, яка дорівнює добутку числа маркерів води та потужності водоводу.**

Гравці самі вирішують, скільки маркерів води, які стримують гребля, використати.

**Якщо ви використовуєте водовід, який належить іншому гравцеві, заплатіть йому 1 кредит за кожний переміщений маркер води. Цей гравець також отримує 1 ПО за кожний переміщений маркер води.**



Різноманітні комірки дій виробництва мають різні бонуси та штрафи. Підраховавши кількість виробленої енергії, застосуйте бонус чи штраф зайнятої вами комірці дії.

**Ви не можете виконати дію виробництва, якщо загальна кількість вироблених одиниць енергії менше 1.**



Костя (червоний колір) виконує дію виробництва з бонусом +1. Він вирішує перемістити 2 маркери води з нейтральної греблі, використовуючи зелений водовід потужністю 4. Кількість вироблених одиниць енергії:  $4 \text{ (потужність водоводу)} \times 2 \text{ (кількість маркерів води)} + 1 \text{ (бонус комірці дії)} = 9$ . Костя платить 2 кредити Данилові (зелений колір). Також Данило отримує 2 ПО.

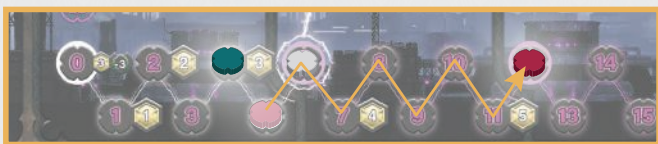


«Не переживайте, якщо отримали штраф до дії виробництва енергії. Інколи навіть невелике виробництво енергії дозволяє отримати ПО або виконати контракт».

## Ефекти виробництва енергії

**Перемістіть свій маркер енергії на треку енергії на стільки поділок уперед, скільки вам вдалося виробити одиниць енергії.**

Гравці на треку енергії відзначають кількість одиниць енергії, які вони виробили протягом раунду. Виробивши понад 30 одиниць енергії, переверніть свій маркер стороною «30» горілиць і продовжуйте нараховувати вироблені одиниці енергії від початку треку енергії (під час отримання кредитів і застосування ефекту бонусного жетона, вважайте, що ваш маркер знаходиться на поділці 30 (див. с. 20)).



Костя (червоний колір) щойно виробив 7 одиниць енергії. Раніше він уже виробив 5 одиниць енергії. Його маркер позначає, що він загалом виробив 12 одиниць енергії цього раунду.

**Ви можете виконати контракт із особистого запасу за умови, що кількість одиниць енергії, виробленої за одну дію, більша чи дорівнює значенню, вказаному в контракті.**

Рахуйте тільки кількість вироблених одиниць енергії за одну дію, а не загальну кількість виробленої енергії протягом раунду. Ви можете відразу отримати винагороду, зображену на плитці контракту. Якщо отримали винагороду, переверніть плитку долілиць (ви не зможете виконати цей контракт повторно).

**Ви можете виконати лише один контракт за одну дію виробництва.**

Це означає, що ви не можете використати одиниці енергії, отримані від кількох дій виробництва, щоб виконати один контракт. Також ви не можете виконати кілька контрактів за одну дію, навіть якщо кількість вироблених одиниць енергії дозволяє це зробити.



Костя (червоний колір) виробив 7 одиниць енергії. Цього вистачає на те, щоб виконати два контракти, але він повинен вибрати лише один. Він вибирає контракт зі значенням 3, щоб перемістити маркер енергії на 2 додаткові поділки та повернути будівельне колесо на 2 сектори.

## Державні контракти

**Якщо ви виробляєте за одну дію кількість енергії, що більша чи дорівнює значенню, вказаному на доступному державному контракті, ви можете виконати його замість приватного контракту.**

Плитки державних контрактів доступні всім гравцям, і їх не можна отримати дією у відділі контрактів. Перший гравець, який виробив достатню кількість одиниць енергії для виконання державного контракту, забирає жетон контракту та кладе долілиць у свій особистий запас.

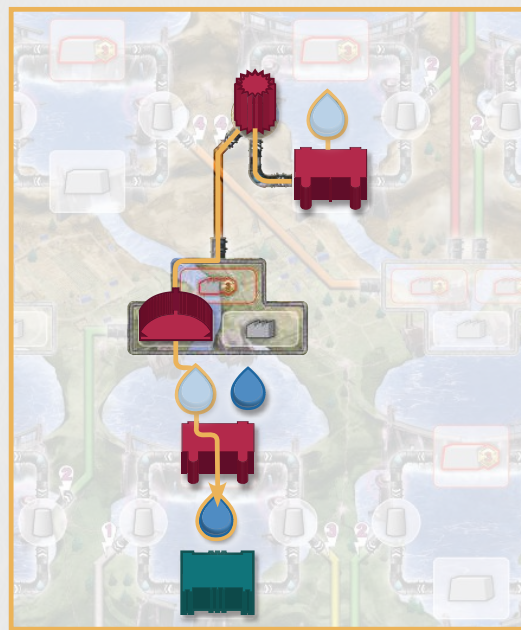


Перший гравець, який виробить щонайменше 14 одиниць енергії за одну дію, може виконати будь-який із цих державних контрактів.

## Що відбувається з водою?

Потрапивши за допомогою дії виробництва до електростанції, вода продовжує свій природний рух через водойми, річки та греблі.

Якщо маркери води опиняються перед греблею, яка здатна їх стримати, рух води припиняється. Якщо гребля не здатна їх стримати, вода продовжує свій рух до нижніх водойм.



Костя (червоний колір) виробляє енергію за допомогою своєї греблі, яка знаходиться на пагорбі. Через свій водовід він транспортує 1 маркер води до своєї електростанції. Після виробництва енергії вода тече далі, досягнувши греблі на рівнинах. Висота цієї греблі дорівнює 1, і вона вже стримує 1 маркер води. Тому новий маркер води продовжує рухатися до греблі зеленого гравця, яка здатна його стримати.

## ВОДОПОСТАЧАННЯ

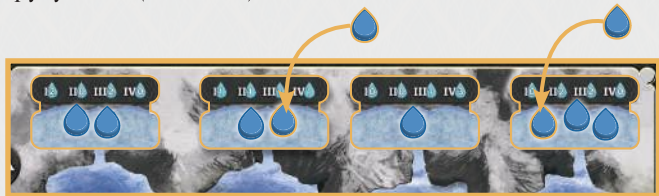


Місце, де можна додати маркери води на плитку витоків річок.



**Покладіть 2 маркери води на одну або дві плитку витоків річок.**

Гравець сам вирішує, на яку плитку покласти маркери води. Він навіть може розділити маркери між двома плитками. Якщо бажаєте, ви можете покласти лише 1 маркер води. Маркери води почнуть свій рух у фазі руху води (див. с. 19).



Коли ви кладете 2 маркери води, ви можете покласти їх на дві різні плитку витоків річок.



**Покладіть 1 маркер води на плитку витоків річки. Цей маркер одразу починає рух за звичними правилами руху води.**

Ви самі вирішуєте, на яку плитку витоків річки покласти маркер води.



Викладений маркер води відразу починає свій рух униз по річці.

**На плитках витоків річок може бути будь-яка кількість маркерів води.**



Також маркери води можна класти на плитку витоків річок у результаті виконання деяких контрактів, а також як дохід. Крім того, витоків річок автоматично виробляють маркери води у фазу доходу та витоків річок.



«Прогнозуйте, куди тектиме вода, і грамотно додавайте нові маркери. Ваше завдання – заповнювати водойми перед своїми, а не чужими греблями».

## БАНК



Місце, в якому можна отримати кредити.

**Одразу візьміть кількість кредитів рівну кількості інженерів, яких ви розмістили в цій комірці дії.**

Банк суттєво відрізняється від усіх інших комірок дії. За одну дію ви можете розмістити сюди **будь-яку кількість інженерів**. Також тут можуть знаходитися інженери кількох гравців. **Ви можете розмістити сюди інженерів, навіть якщо тут уже є інженери інших гравців або ваші власні.**



Ви отримуєте кредити в результаті доходу, за виконання деяких контрактів, а також у фазі отримання ПО.

## МАЙСТЕРНЯ



Місце, де можна повертати будівельне колесо, щоб пришвидшити повернення жетонів технологій і техніки.

**Прокрутіть будівельне колесо на стільки секторів, скільки вказано на символі дії.**

Якщо на символі дії вказана вартість, ви повинні сплатити її. Після кожного руху колеса (на 1 сектор) одразу заберіть жетон технології та техніку, що опинилися у відкритому секторі.



Данило (зелений колір) виконує дію в майстерні: платить 2 кредити та повертає колесо на 2 сектори за годинниковою стрілкою. Результат показаний на другому зображенні. Він отримує назад жетони технологій і техніку, щойно вони опиняться у відкритому секторі.



Ви можете обертати будівельне колесо під час виконання деяких контрактів і в результаті доходу.

## МЕХАНІЧНИЙ ЦЕХ



Місце, де можна придбати техніку.

**Заплатіть вказану на символі дії кількість кредитів й отримайте вказану техніку.**

Візьміть техніку із загального запасу та покладіть в особистий запас на планшет керівника.



Також ви можете отримати техніку під час виконання деяких контрактів і в результаті доходу.

## ВІДДІЛ КОНТРАКТІВ



Місце, де можна отримати нові плиткі контрактів.



**Безоплатно візьміть 1 доступну плитку приватного контракту.**



**Заплатіть 1 кредит, щоб узяти 2 доступні плиткі приватних контрактів.**

Ви можете взяти будь-які контракти, які розміщені горілиць. Покладіть їх горілиць у ваш запас, поряд із планшетом компанії.

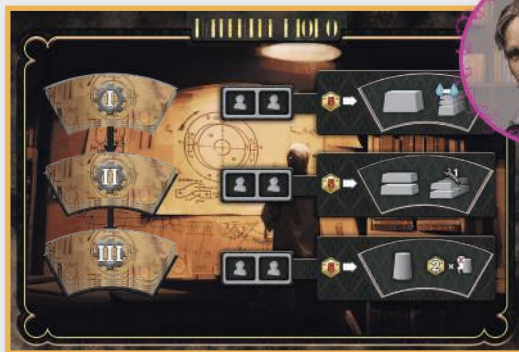
**Ви не можете взяти плиткі державних контрактів.** Наприкінці вашого ходу в комірки вибраних вами контрактів необхідно покласти нові плиткі. Для цього візьміть верхні плиткі з відповідних стосів (на початку дії вам завжди доступні 2 контракти з кожного стосу).

**Ви не можете мати у своєму особистому запасі більш ніж 3 контракти горілиць.**

Якщо після виконання дії у вас опинилося більш ніж 3 контракти, скиньте надлишок контрактів, щоб у вас знову залишилося 3. Ви можете вибрати, які контракти скинути.

Контракти, розташовані долілиць, не враховуються.

## ПАТЕНТНЕ БЮРО



Місце, де можна придбати жетони інноваційних технологій.

**Заплатіть 5 кредитів і візьміть відповідний жетон інноваційної технології.**

Кожний із трьох комірок дій відповідає свій жетон. Візьміть жетон і додайте його в особистий запас. Ви можете його використати в поточному раунді. За допомогою жетонів інноваційних технологій можна будувати споруди. Жетони інноваційних технологій мають ефекти, які можна застосовувати лише під час їхнього використання.

Патентне бюро поновлюють новими жетонами наприкінці раунду (див. с. 21). Ефекти всіх жетонів інноваційних технологій детально пояснені в Додатку 4 (див. с. 25).

## РУХ ВОДИ

Фаза руху води розпочинається, коли всі гравці розмістили своїх інженерів – тобто після закінчення фази дій.

**Усі маркери води на плитках витоків річок рухаються через річки, водойми та греблі за звичними правилами природного руху води.**

Маркери води рухаються один за одним, зупиняючись перед греблями, що їх стримують. Якщо гребля не здатна стримати новий маркер води (кількість маркерів води перед греблею дорівнює її висоті), маркер води рухається далі. Фаза руху води закінчується, коли всі маркери води припинять свій рух на ігровому полі або опиняться за межами ігрового поля, досягнувши нижньої водойми.



«Вода стікає із вершин гір, тому греблі в горах стримують воду раніше, але й коштують дорожче!»



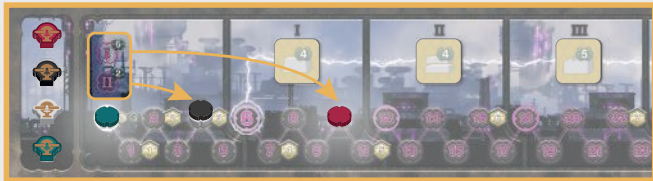
Маркери води 1 і 2 рухаються вниз за течією та досягають гірської греблі висотою 1, яка вже стримує 1 маркер води. Обидва маркери рухаються далі повз греблю, поки не досягнуть греблі на рівнині висотою 3, яка може стримати ще один маркер води. Вона стримує маркер води 1, а маркер води 2 продовжує свій рух. Досягнувши краю ігрового поля, маркер води 2 залишає ігрове поле. Покладіть маркер у загальний запас.

Маркери води 3, 4 та 5 рухаються вниз, і маркер 3 зупиняється перед гірською греблею висотою 2, яка вже стримує 1 маркер води. Маркери 4 і 5 рухаються далі, поки маркер 4 не зупиняється перед греблею на пагорбах. Маркер води 5 продовжує рух далі та зупиняється перед нейтральною греблею висотою 2.

## ПІДРАХУНОК ОЧОК

**Лідер на треку енергії, отримує 6 ПО. Гравець на другому місці отримує 2 ПО.**

Цей бонус отримують гравці, які виробили щонайменше 1 одиницю енергії. Якщо кілька гравців претендують на те, щоб отримати 6 ПО, додайте обидві винагороди (6 ПО і 2 ПО) та поділіть порівну отримане число між усіма претендентами (із заокругленням до більшого). У цьому випадку винагороду за 2-е місце ніхто не отримує. Якщо є кілька претендентів на друге місце, усі вони отримують по 1 ПО.



Костя (червоний колір) є лідером на треку енергії, тому отримує 6 ПО. Маркери Поліни (чорний колір) й Олени (білий колір) знаходяться на одній поділці. Вони ділять нагороду 2 ПО, отримуючи по 1 ПО. Данило (зелений колір) нічого не отримує.

**Отримайте кредити відповідно до поділки, на якій знаходиться ваш маркер на треку енергії.**

Візьміть кількість кредитів, що вказана на поділці треку енергії, на якій розміщений чи яку вже пройшов ваш маркер. Якщо ваш маркер знаходиться на поділці зі значенням «0», ви отримуєте 3 кредити, але втрачаєте 3 ПО (як зображено поряд із поділкою зі значенням «0»).



Костя (червоний колір) отримує 4 кредити, Поліна (чорний колір) й Олена (білий колір) отримують по 3 кредити. Данило (зелений колір) також отримує 3 кредити, але втрачає 3 ПО.

**Отримайте ПО за бонусний жетон поточного раунду.**

Трек енергії поділений на 5 пронумерованих секцій, кожна для окремого раунду. Бонусний жетон поточного раунду – це крайній жетон ліворуч. Опис усіх бонусних жетонів можна знайти в Додатку 5 (див. с. 26).

**Повна винагорода:** якщо ваш маркер енергії знаходиться в секції поточного раунду (або далі), ви отримуєте нагороду бонусного жетона поточного раунду.

**Часткова винагорода:** якщо ваш маркер енергії знаходиться в секції одного з минулих раундів, ви отримуєте нагороду бонусного жетона поточного раунду, а також мінус 4 ПО за кожен секцію перед вами до поточної секції.

**Гравці не можуть втратити ПО в результаті винагороди бонусного жетона.** Якщо штраф за відставання від секції поточного раунду є більшим за нагороду від бонусного жетона, ви не отримуєте ПО.

**Без винагороди:** якщо ваш маркер енергії знаходиться перед поділкою зі значенням «6» на треку енергії, ви не отримуєте ПО за бонусний жетон.



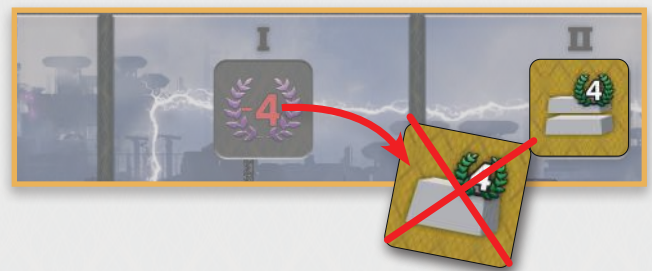
Кінець третього раунду. Олена (білий колір) отримує повну винагороду: вона побудувала 2 електростанції й отримує 10 ПО (5 ПО за кожен електростанцію). Данило (зелений колір) отримує часткову винагороду: він побудував 3 електростанції й отримує 11 ПО (5 ПО за кожен електростанцію та мінус 4 ПО за 1 секцію відставання від поточної секції).

Поліна (чорний колір) отримує часткову винагороду: вона побудувала 1 електростанцію, тож не отримує ПО (5 ПО мінус 8 ПО за 2 секції відставання від поточної). Костя (червоний колір) побудував 3 електростанції, але виробив менш ніж 6 одиниць енергії, тому не отримує винагороду.

**Скиньте бонусний жетон поточного раунду.**

Вилучіть із гри крайній лівий бонусний жетон. Вам відкриється символ «-4 ПО», який нагадуватиме про зменшення винагороди за бонусний жетон, якщо маркер енергії гравця опиниться в секції одного з попередніх раундів.

Якщо вилучено із гри останній бонусний жетон, гра закінчується (див. с. 21).



## КІНЕЦЬ РАУНДУ

**Оновіть черговість ходу, змінивши розміщення маркерів на треку черговості ходу.**

Гравець, який у поточному раунді виробив найменшу кількість одиниць енергії, стає першим гравцем у новому раунді, і так далі. Якщо кілька гравців виробили однакову кількість одиниць енергії, порядок ходу між ними змінюється на протилежний тому, який був у поточному раунді.



Данило (зелений колір) виробив найменшу кількість одиниць енергії, тому в наступному раунді він буде першим гравцем. Костя (червоний колір) виробив найбільшу кількість одиниць енергії, тому в наступному раунді він буде останнім гравцем. Інші гравці виробили однакову кількість одиниць енергії, тому вони міняють між собою місцями свої маркери.

**Перемістіть усі маркери енергії на поділку «0» треку енергії.**

**Усі гравці повертають у свій запас своїх інженерів із комірок дій.**

**Якщо в патентному бюро залишилися жетони інноваційних технологій, вилучіть їх із гри та покладіть у коробку.**

Візьміть 3 нові жетони інноваційних технологій зі стосу та викладіть їх горілиць у відповідні комірки. Спочатку беріть жетони зі стосу «I»; коли він вичерпається, беріть жетони зі стосу «II», а коли вичерпається стос «II», беріть жетони зі стосу «III».



В останньому раунді фаза кінця раунду не розігрується.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після фази підрахунку очок у 5 раунді. Після цього розпочинається фінальний підрахунок очок.

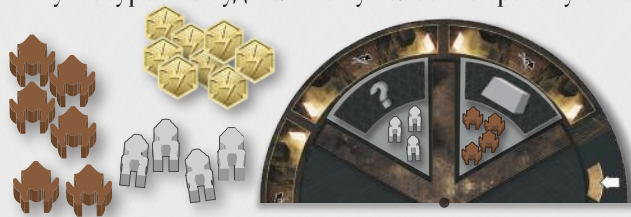
**Отримайте ПО за жетон цілі.**

На кожному жетоні цілі вказані особливі умови. Визначте гравця, який найкраще виконав умови поточного жетона цілі. Цей гравець отримує 15 ПО, гравець на 2 місці – 10 ПО, на 3 місці – 5 ПО. У випадку нічиєї рівномірно поділіть ПО між претендентами (із заокругленням до більшого).

Пояснення умов жетонів цілей знаходяться в Додатку 6 (див. с. 27).

**Отримайте ПО за ресурси, що залишилися у вашому резерві.**

Підрахуйте загальну кількість ресурсів (екскаватори, бетонозмішувачі, кредити) у вашому особистому запасі. Отримайте 1 ПО за кожні 5 ресурсів будь-якого типу. Ресурси на будівельному колесі не враховуються.



У кінці гри в особистому запасі Поліни (чорний колір) залишилися: 4 бетонозмішувачі, 6 екскаваторів і 8 кредитів – усього 18 ресурсів. Поліна не враховує 3 бетонозмішувачі та 4 екскаватори на своєму будівельному колесі. Як підсумок, вона отримує 3 ПО.

**Отримайте 1 ПО за кожний маркер води, що стримують ваші греблі.**



Гребля Костя (червоний колір) стримує 2 маркери води. За кожний маркер Костя отримує по 1 ПО.

**Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість ПО.**

У разі нічиєї перемагає гравець, який виробив найбільшу кількість одиниць енергії в останньому раунді (у цьому раунді фаза кінця раунду не розігрується, тому розміщення маркерів на треку енергії не змінюється).

## ДОДАТКИ

### Додаток 1: Базові символи

У цьому додатку ви знайдете короткий опис символів, що часто можна зустріти у грі, а саме на жетонах контрактів, планшетах компаній та інших компонентах.



Отримайте вказану кількість кредитів із загального запасу.



Заплатіть вказану кількість кредитів. Покладіть кредити в загальний запас.



Отримайте вказану кількість ПО. Перемістіть маркер ПО на відповідну кількість поділок.



Отримайте вказану кількість екскаваторів із загального запасу.



Отримайте вказану кількість бетонозмішувачів із загального запасу.



Отримайте вказану кількість техніки із загального запасу. Виберіть, яку техніку отримати.



Перемістіть маркер енергії по треку енергії на вказану кількість поділок. Цю енергію не можна використовувати для виконання контракту.



Перемістіть маркер енергії по треку енергії на вказану кількість поділок. Цю енергію можна використовувати для виконання контракту.



Покладіть вказану кількість маркерів води на будь-які плитки витоків річок. Ці маркери води почнуть свій рух у фазі руху води.



Покладіть вказану кількість маркерів води на будь-які плитки витоків річок. Ці маркери води негайно починають свій рух.



Візьміть крайню ліву основу із планшета компанії та розмістіть її на доступній комірці будівництва основи на ігровому полі.



Візьміть крайній лівий насип із планшета компанії та покладіть його на свою греблю (не більше ніж 2 насипи на 1 греблі).



Візьміть крайній лівий водовід із планшета компанії та розмістіть його на доступній комірці будівництва водоводу на ігровому полі.



Візьміть крайню ліву електростанцію із планшета компанії та розмістіть її на доступній комірці будівництва електростанції на ігровому полі.



Візьміть будь-яку крайню ліву споруду із планшета компанії та розмістіть її на ігровому полі.



Покладіть вказану кількість бетонозмішувачів із особистого запасу у відкритий сектор будівельного колеса.



Покладіть вказану кількість екскаваторів із особистого запасу у відкритий сектор будівельного колеса.



Виберіть і покладіть жетон технології у відкритий сектор будівельного колеса.



Потужність водоводу. Кожний маркер води, який рухається цим водоводом під час вироблення енергії, виробляє вказану кількість одиниць енергії.



Побудуйте водовід потужністю 2 або менше. Вам не потрібно розміщувати інженерів, техніку чи жетон технології.

## Додаток 2: Планшети компаній

На кожному планшеті компанії є своя комбінація доходу. У кожній компанії є унікальна виробнича здатність, яка стає доступною після побудови 3-ї електростанції. Крім цього, після побудови 2-ї

електростанції для гравця стає доступним бонус +1 до виробництва енергії, а після побудови 4-ї електростанції – бонус +2 до виробництва енергії (сумарно +3).



США

Маргеріт  
Грант

Червоний колір



У будь-якій фазі раунду, коли маркер води природно протікає через вашу електростанцію, перемістіть ваш маркер енергії на 1 поділку вперед на треку енергії.

Ця здатність не застосовується, якщо маркер води рухається до вашої електростанції через водовід під час дії виробництва, яку виконусте ви або інший гравець, що має електростанцію на одній водоймі з вами.



У цьому раунді Костя (червоний колір) вже виробив 4 одиниці енергії. Данило (зелений колір) виробляє енергію на зеленій електростанції, використовуючи 2 маркери води. Згодом ці маркери рухаються річкою та протікають через електростанцію червоного гравця. Костя переміщує свій маркер на 2 поділки вперед на треку енергії. Якщо у фазі руху води в ліву водойму потраплять нові маркери води, які не зможе стримати гребля білого гравця, вони протечуть через електростанцію Кості, також активуючи здатність Маргеріт Грант.



Німеччина

Полковник  
Дасслер

Чорний колір



Виконавши дію виробництва, ви можете виконати цю дію повторно, використовуючи іншу електростанцію.

Виконуючи дію виробництва повторно, не застосовуйте бонус/штраф символу дії та бонус планшета компанії. Інакше кажучи, кількість вироблених одиниць енергії дорівнюватиме добутку маркерів води та потужності водоводу. Дві дії виробництва енергії незалежні одна від одної: ви не можете додати вироблені одиниці енергії з цих двох дій, щоб виконати один контракт (але ви можете виконати по 1 контракту внаслідок кожної дії).



Поліна (чорний колір) виконує дію виробництва, переміщуючи 2 маркери води, що стримуються греблею ліворуч висотою 2, до електростанції у пагорбах (угорі справа). Вона виробить 7 одиниць енергії: 4 одиниці енергії +1 (бонус будівництва 2-ї електростанції) +2 (бонус комірки дії). Після цього Поліна відразу може виконати дію виробництва повторно, використовуючи іншу свою електростанцію. Вона переміщує 3 маркери води від греблі висотою 3 (1 маркер води там вже був і ще 2 маркери з'явилися після першої дії виробництва) через водовід білого гравця (Поліна платить за це 3 кредити). Поліна виробляє 6 одиниць енергії, не враховуючи жодних бонусів.



Італія

Енріко  
Оліві

Зелений колір



Виконавши дію виробництва, перемістіть маркер енергії на 3 поділки вперед на треку енергії (цю «додаткову» енергію не можна використовувати для виконання контракту).



Франція

Жозеф  
Фонтен

Білий колір



Ви можете виконувати контракти (зокрема державні), виробляючи на 3 одиниці енергії менше, ніж потрібно згідно з умовами контрактів.



### Додаток 3: Планшети керівників

Кожний керівник володіє унікальною здібністю. Комбінування керівників із планшетами компанії забезпечують неповторність кожної партії.



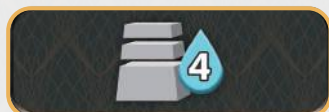
Віасьгельф Адер



*Вартість будівництва основ завжди дорівнює 3 екскаватори. неважливо у якій зоні ігрового поля ви їх будете. Вартість насипів визначається за звичайними правилами залежно від зони ігрового поля.*



Граціано дель Монте



*Ваші греблі висотою 3 можуть стримувати до 4 маркерів води. Греблі висотою 1 і 2 стримують 1 і 2 маркери води відповідно.*



Віктор Фізер



*Якщо ви виробляєте менш ніж 4 одиниці енергії за одну дію виробництва, то натомість ви виробляєте 4 одиниці енергії. Помножте кількість маркерів води на потужність водоводу. Якщо число дорівнює 3 чи менше, вважайте, що воно дорівнює 4. Після цього застосуйте всі бонуси та штрафи символу дії та бонус планшета компанії.*



Джипа Макгавера



*Ви можете будувати водоводи, використовуючи бетонозмішувачі замість екскаваторів. Застосовуючи цю здатність, вважайте, що будівництво водоводу коштує 1 бетонозмішувач, помножений на потужність водоводу. Ви не можете заплатити за водовід комбінацією із 2 видів техніки.*



Соломон Д. Джордан



*Щоразу, будуючи споруду, ви можете платити 3 кредити замість однієї техніки. Ви можете використовувати цю здатність скільки завгодно разів, будуючи, за бажання, виключно за кредити. Кладіть ці кредити у загальний запас, але не на будівельне колесо.*



Антон Крилов



*На початку гри візьміть зображений на малюнку ліворуч жетон особливої технології. Використовуючи цей жетон, ви копіюєте будь-який інший жетон технології, що лежить на вашому будівельному колесі. Жетон особливої технології копіює як ефект будівництва, так й особливий ефект скопійованого жетона.*



Маріпі Секібо



*На вашому планшеті керівника є особиста комірка дії, на якій ви можете розмістити одного інженера. Якщо ви використовуєте її вдруге за раунд, ви повинні заплатити 3 кредити. Виконуючи цю дію, скопіюйте здібність іншого керівника.*

**Ефект копіювання Антона Крилова:** ви можете скопіювати інший жетон технології зі свого будівельного колеса. Для цього вам не потрібно класти жетон на будівельне колесо, але ви, як і раніше, повинні покласти на будівельне колесо необхідну техніку.

**Ефект копіювання Граціано дель Монте:** кожна ваша гребля висотою 3 здатна стримати четвертий маркер води до вашого наступного ходу. Цей маркер води може знаходитися перед вашою греблею, поки не потече далі.



#### Додаток 4: Жетони інноваційних технологій

##### Для повноцінної гри.

Інноваційні технології діють так само, як і базові: гравці кладуть їх на будівельне колесо, коли виконують дію будівництва, для зведення споруди. Гравці можуть отримати жетон інноваційної технології, виконавши дію патентного бюро (див. с. 19). Після цього жетон

інноваційної технології до кінця гри стає частиною доступних гравцеві технологій. Кожна інноваційна технологія має ефект, який активується в момент використання жетона інноваційної технології для будівництва.



Жетон	Споруда	Особливий ефект
	Основа	Покладіть 1 маркер води до кожної своєї греблі, перед якою немає маркерів води. Не кладіть маркери води до гребель, перед якими вже є хоча б 1 маркер води. Не кладіть маркери води до нейтральних гребель.
	Насип	Перевірте своє будівельне колесо на 1 сектор за кожний побудований вами насип, включно з побудованим за допомогою цього жетона.
	Водовід	Отримайте кількість кредитів, що дорівнює потужності щойно побудованого вами водоводу, помножену на 2.
	Електростанція	Не розміщуйте інженерів у комірці дії будівництва на планшеті компанії (оскільки ви не використовуєте інженерів для цієї дії, це може бути вашою останньою дією в раунді, якщо у вас уже вичерпалися інженери).
	На ваш вибір	Не платіть 3 кредити, якщо розмістите споруду на комірку будівництва із символом у червоній рамці (ви, як і раніше, платите 3 кредити за розміщення інженерів у комірці дії з червоною рамкою).



Жетон	Споруда	Особливий ефект
	Основа	Виробіть кількість одиниць енергії, що дорівнює кількості побудованих вами основ, включно з основою, яка побудована з використанням цього жетона. Кількість виробленої енергії відображається на відповідному треку та може використовуватись для виконання контракту.
	Насип	Додайте до греблі, на якій ви щойно збудували насип, маркери води із загального запасу відповідно до висоти греблі.
	Водовід	Коли будете водовід вартістю 6 і більше екскаваторів (потужність водоводу 3 та більше), вважайте, що ціна будівництва дорівнює 5 екскаваторів. Якщо ціна 5 чи менше екскаваторів, ціна не змінюється.
	Електростанція	Негайно виконайте дію виробництва з бонусом +2. Для цього використовується будь-яка ваша електростанція, і не потрібно жодних додаткових оплат.
	На ваш вибір	Під час будівництва споруди ви можете використовувати екскаватори замість бетонозмішувачів і навпаки (у будь-якій комбінації).



Жетон	Споруда	Особливий ефект
	Основа	Не розміщуйте інженерів у комірці дії будівництва на планшеті компанії. Ви не зобов'язані класти необхідні екскаватори на будівельне колесо (оскільки ви не використовуєте інженерів для цієї дії, це може бути вашою останньою дією в раунді, якщо у вас уже вичерпалися інженери).
	Насип	Отримайте 3 ПО за кожну свою греблю зі щонайменше 1 насипом, включно зі щойно побудованим (усі ваші греблі висотою 2 та 3).
	Водовід	Виробіть кількість одиниць енергії, яка дорівнює потужності щойно збудованого водоводу, помножену на 2. Вироблена енергія відображається на відповідному треку та може використовуватись для виконання контракту.
	Електростанція	Отримайте 3 ПО за кожну свою побудовану електростанцію, включно з побудованою за допомогою цього жетона.
	На ваш вибір	Отримайте 3 ПО за кожний свій жетон інноваційних технологій. Враховуйте всі жетони інноваційних технологій в особистому запасі та на будівельному колесі.

### Додаток 5: Бонусні жетони

Під час фази підрахунку очок винагороду бонусного жетона отримують гравці, які виробили

щонайменше 6 одиниць енергії в поточному раунді (див. с. 20). Однак отримати повну винагороду досить складно!



Отримайте 2 ПО за кожний виконаний вами контракт. Підрахуйте кількість плиток контрактів (усіх типів) у вашому особистому запасі, що лежать долілиць.



Отримайте 5 ПО за кожну побудовану вами електростанцію.



Отримайте 4 ПО за кожну побудовану вами основу.



Отримайте 4 ПО за кожний побудований вами водовід.



Отримайте 4 ПО за кожний побудований вами насип.



Отримайте 4 ПО за кожний ваш жетон інноваційних технологій. Враховуйте всі жетони інноваційних технологій в особистому запасі та на будівельному колесі. Жетони базових технологій не враховуються.

## Додаток 6: Жетони цілей

Жетони цілей дають ПО наприкінці гри (див. с. 21) гравцям, які найкраще впоралися із виконанням умови жетона. Він показує, як потрібно будувати споруди на ігровому полі, щоб отримати ПО. Щоб визначити, хто із гравців отримує винагороду за

виконання цілі, підрахуйте кількість споруд, що виконують умову жетона. Той, хто найкраще впорався із виконанням умови жетона цілі, отримує 15 ПО; другий гравець – 10 ПО; третій гравець – 5 ПО.



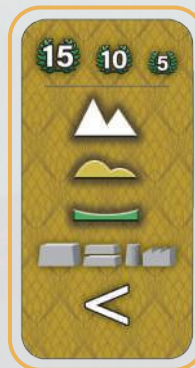
Усі ваші основи й електростанції, побудовані в комірках будівництва із символом у червоній рамці.



Усі ваші греблі, з'єднані вашими водоводами з вашими електростанціями. Якщо дві греблі з'єднуються з однією електростанцією, вони обидві враховуються.

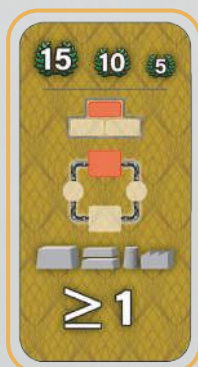


Усі ваші споруди (всіх типів) в одній зоні ігрового поля (гори, пагорби, рівнини), де у вас збудовано найбільше споруд.

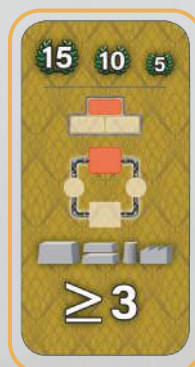


Усі ваші споруди (всіх типів) в одній зоні ігрового поля (гори, пагорби, рівнини), де у вас збудовано найменше споруд.

Умовами наступних двох жетонів є будівництво в різних водоймах. Підрахуйте кількість водойм, де ви збудували потрібну кількість споруд.



Усі водойми, де ви побудували щонайменше 1 будь-яку споруду (максимум 12 по 1 споруді в кожній водоймі).



Усі водойми, де ви побудували щонайменше 3 будь-які споруди (максимум 5: по 3 споруди у 5 водоймах). Дві водойми в нижній частині рівнин не рахуються, бо там можна побудувати лише 1 електростанцію.

## ТВОРЦІ ГРИ



### Особлива подяка:

Висловлюю подяку всім, хто тестував гру з моменту виходу першого прототипу, а саме: Maria Chiara Calvani, Davide Paterna, Laura Calderoni, Marta Luis, Giacomo Capaldi, Tiziano Contorno (Король), Renzo Bernardini, усім друзям із коворкінгу Libetta, Lara "відстійна гра!", Davide Pellacani, Davide Malvestuto, тестувальникам першого видання від AiG у Римі та Idea6 у Турині. Я не знаходжу слів, щоб висловити свою подяку Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Gabriele Ausiello, Marco Pranzo та Nestore Mangone. Я дізнався так багато всього (і не тільки про ігри), працюючи та відпочиваючи з ними.

Я дякую Simone Luciani за всі підказки, які він мені давав. Я дякую Carlo Trifogli, Luca Leoncavallo, Giuliano Girlando та друзям із Тіволі за мотивацію завершити цю справу; Gaetano Cellizza та Francesca Giusti за їхнє ретельне тестування режиму соло-гри. Я хотів би присвятити гру «Гребля» (з усіма витраченими на неї зусиллями) Italo "IDO" Dell'Orsina – людині, яка зупинила воду водою.

Я хочу подякувати Tommaso за віру в цю довгу подорож; Samantha за те, що була поряд весь цей час; Ido Traini, the Rolling Gamers, Claudio Ciccale, Daniel Marinangeli, хлопцям із Torre Nera di Osimo, Franco Mari, гравцям із Єзі, усім у Spazio Ludico. Особлива подяка Sandro Grilli, Luciano Neroni, Giuseppe D'avella, Alfredo Vallorani, які невпинно грали та грали у гру «Гребля». Видавництво Cranio Creations дякує всім, хто підтримав проект на майданчику Kickstarter. Без вашої підтримки гра не була би такою, якою вона є!

**Автори:** Tommaso Battista та Simone Luciani

**Розроблення соло-гри:** Tommaso Battista

**Люстрації:** Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Aloci

**Графічний дизайн:** Ruslan Audia

**Редакторка книжки правил:** Elisabetta Micucci

**Редактура:** Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati

**Відповідальні за кампанію на кікстартері:**

Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo

**Керівництво локалізацією:** Костянтин Некрасов

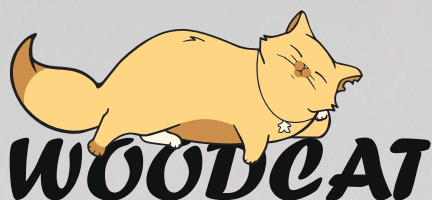
**Переклад:** Данило Пера

**Візуальна адаптація:** Валерія Серова-Некрасова

**Редактура:** Максим Драч, Поліна Матузевич, Владислав Дубчак



Cranio Creations S.r.l.  
Via del Caravaggio, 21  
20144 - Milano - Italia  
[www.craniointernational.com](http://www.craniointernational.com)



WoodCatGames@



@woodcat.ukr



WoodCatGames



t.me/woodcat\_pub



woodcat.v@gmail.com



Офіційний представник в Україні: ФОП Некрасов Костянтин Сергійович, 00113, м. Київ, вул. Свєгена Коновальця 32-г. квартира 192. Пошта для листування: [woodcat.v@gmail.com](mailto:woodcat.v@gmail.com)

# ГРЕБАЯ

## АВТОМА: ПРАВИЛА ГРИ

Париж, 4 грудня 1922 року.

Нікола Тесла міряє кроками власний кабінет: можливо, щоб зігрітися, і напевне, щоб позбутися важких думок. Його мучило безсоння.

Він ніколи не був оптимістом, але старість перетворила його на параноїка. У Європі спалахнула справжня водна війна. Гори пориті тунелями, наче мурашники. Уся Європа, ба більше, цілий світ жадає побачити результати його праці. Усі були в очікуванні, але Нікола боявся, що припустився помилки. Не варто було так поспішно віддавати свій винахід людям.

Хіба зможе людство зрозуміти його задум? Все це, напевно, закінчиться погано. Людство прогавить свій останній шанс, і, що найгірше, саме йому, Теслі, доведеться нести тягар провини.

Полум'я старої масляної лампи, що освітлювала його кабінет, несподівано затремтіло та згасло, залишивши після себе клуб диму.

Тесла сперся на стіну, смикнув за важіль і відчув, як по його старовинному мастку потекла електрична енергія. Через

кілька секунд люстра спалахнула теплим світло-ліловим світлом. Надзвичайна технологія!

Що ж, вихід, звичайно, є: узяти виробництво всієї енергії у свої руки. Або, чого на світі не буває, у руки досконалішої форми себе самого — автоматики, що має у своєму розпорядженні всі наукові знання Ніколи, але не схильна до людських пристрастей і нелогічних думок; невідкупному механічному генію, який приведе людство до нової ери.

Суперкомп'ютер уже побудований і захований під товщею скелі. Його електромеханічні мозкові звивини тягнуться на багато миль підземних тунелів, а мільйони реле тільки й чекають на те, щоби почати регулювати безперервний потік інформації.

Найголовніший керівник, Бог, створений зі скла, міді та гуми. Але що, якщо він виявиться надто хорошим? Як далеко здатний зайти механічний мозок?

«Утім, — сказав сам собі Тесла, — не перевіриш — не дізнаєшся».



## ВСТУП

«Автома Тесли» — це додатковий модуль до базової гри «Гребля», без якої його використання неможливе. Цей модуль також сумісний із доповненням «Проект “Легватер”».

Не використовуйте модуль «Автома Тесли» під час ваших ознайомчих партій без правил до повноцінної гри. Фрагменти правил Автоми, які стосуються доповнення «Проект “Легватер”», обведені фіолетовими рамками. Якщо ви граєте без цього доповнення, ігноруйте їх.

Цей модуль дає можливість грати з одним або декількома суперниками — Автомами. Таким робом ви зможете наодинці позмагатися з однією чи кількома Автомами або зіграти одночасно і з гравцями-людьми, і з Автомами (до максимальної кількості гравців — 4).

Автома грає як звичайний гравець за базовими правилами, але з деякими винятками, описаними в цих правилах.

Рішення, які прийматиме Автома, визначатимуть плитку Автоми (керуватимуть цими плитками гравці-люди). Якщо у грі беруть участь декілька Автома, то всі вони використовують одні й ті самі плиткі.

Ви можете самостійно вибрати рівень складності для Автоми: легкий, середній, важкий і дуже важкий (див. додаток на с. 12). Описані правила гри стосуються середнього рівня складності.

На легкому рівні складності Автома матиме менше можливостей і спеціальних властивостей, ніж на важкому та дуже важкому рівнях, де на гравців чекає жорстка конкуренція. Останні рівні рекомендовані для досвідчених гравців.

## КОМПОНЕНТИ



Сторона з діями



Сторона з критеріями

20 двосторонніх  
плиток Автоми

## АВТОМА: ОГЛЯД ОСНОВНИХ ПРАВИЛ ГРИ

Деякі базові правила гри для Автоми змінені.



**Автома не використовує кредити.**

Щоразу, коли Автома повинна заплатити або отримати кредити, вона натомість платить або отримує відповідну кількість ПО (наприклад, якщо Автома буде споруду в комірці із символом у червоній рамці, вона заплатить 3 ПО). Кількість ПО Автоми може бути від'ємною.



**Також Автома не використовує керівника** (винятком є гра на дуже важкому рівні складності, див. с. 14).

**Автома не використовує унікальної виробничої здатності компанії**, яка стає доступною після побудови 3-ї електростанції (винятком є гра на важкому рівні складності, див. с. 13). Однак вона застосовує бонуси, які стають доступними після будівництва 2 та 4-ї електростанцій.



**Автома не бере плиткі контрактів.**

Автома виконує доступні контракти у відділі контрактів.



**Автома може купувати жетони інноваційних технологій**, але застосовувати може тільки їхні базові ефекти (символи споруд). Особливі ефекти з таких жетонів вона ігнорує (винятком є гра на важкому рівні складності, див. с. 12).



Якщо Автома найкраще виконала умову **жетона цілі**, вона отримує 20 ПО, якщо посіла 2-ге місце — 15 ПО, якщо 3-тє місце — 10 ПО.



**Інженери в запасі.** Автома виконує ходи, поки в її особистому запасі є щонайменше 1 інженер. Якщо Автома не має необхідної кількості інженерів (у неї залишився 1 інженер, а для виконання дії необхідно 2), вона все одно виконує дію, використовуючи свого останнього інженера.

**Комірки дій будівництва Автоми.** На відміну від гравців-людей, коли Автома виконує дію будівництва, вона розміщує на планшеті компанії стільки інженерів, скільки зазначено на плитці Автоми, незалежно від необхідної кількості в комірках дій. За один раунд Автома може побудувати скільки завгодно споруд.



Для виконання першої дії будівництва червоної Автоми потрібно 2 інженери (1). Вона розміщує 2 інженерів на планшеті компанії, ігноруючи умови комірки дії (2). Для виконання другої дії Автоми потрібні ще 2 інженери (3). Вона розміщує їх на планшеті компанії, повторно ігноруючи умови комірки дії (4).

**Дії управління Автоми.** На відміну від гравців-людей, виконуючи дію управління, Автома розміщує на відповідній комірці дії стільки інженерів, скільки зазначено на її плитці, незалежно від необхідної кількості інженерів у комірках дій. Інженери завжди займають перші вільні (без інженерів) комірки відповідних дій планшета управління, патентного бюро або нового планшета управління з доповнення: зверху вниз у лівому стовпці, а потім зверху вниз у правому стовпці, ігноруючи необхідну кількість інженерів у комірці дії. Зауважте, що зайнята комірка дії не впливає на дію Автоми: вона виконує дію, зображену на її плитці.

Якщо всі комірки відповідної дії зайняті, Автома все ж виконує дію, зазначену на її плитці. Розмістіть необхідну кількість інженерів поряд із відповідною дією.



У прикладі зображено, що для виконання дії в майстерні потрібні 2 інженери (1). Червона Автома розміщує 2 інженерів у першій доступній комірці дії в майстерні (2).



У цьому прикладі в партії беруть участь 3 гравці й 1 Автома. Автома виконує дію в майстерні в момент, коли багато комірок дій у ній вже зайняті. Червона Автома розміщує 2 інженерів у першій доступній комірці дії, ігноруючи необхідну кількість інженерів і символ додаткової плати.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготування до гри відбувається згідно з базовими правилами, враховуючи загальну кількість учасників.

- 1 Виберіть компанії, а після цього випадковим чином розподіліть між Автомами планшети компаній, що залишилися. Роздайте Автомам відповідні компоненти компаній.

Автоми не отримують планшети керівників і плитки стартових контрактів.

- 2 Поставте маркер порядку ходу Автоми на першу поділку треку черговості ходу. Якщо ви граєте з кількома Автомами, випадковим чином виберіть, хто з них виконуватиме ходи першою / другою / третьою. На початку гри Автоми завжди займають перші поділки на треку черговості ходу.

- 3 Автома починає гру з 16 ПО.

- 4 Перетасуйте плитки Автоми та сформууйте з них стос стороною з діями догори.

## ГРА

Фаза доходу та витоків річок відбувається згідно з базовими правилами. Автома отримує доступний дохід із відкритих комірок планшета компанії.

У фазі дій Автома виконує ходи так само, як і звичайний гравець.

**На початку кожного ходу Автома перевіряє верхню плитку Автома та покладає її до скиду, відкриваючи нову плитку.**

Так у грі завжди будуть видимими 2 плитку: одна перебуватиме стороною з діями догори у стосі, а інша – стороною з критеріями догори у скиді. Якщо стос плиток вичерпався, перетасуйте плитку зі скиду та сформуєте новий стос.



Автома перевертає верхню плитку. Зворотний бік плитку з діями попереднього ходу стане стороною з критеріями в новому ході.

Сторона з діями визначає, яку дію виконуватиме Автома. Починаючи з першого (лівого) стовпця та рухаючись зверху вниз, Автома намагатиметься виконати вказані дії. Якщо Автома виконала дію, вона закінчує хід (якщо не вказано інакше). Якщо вона не виконала дію й у неї є хоча б 1 інженер, Автома намагатиметься виконати наступну дію доти, доки не буде виконана одна з них (Автома завжди може виконати останню дію в правому стовпці).

**Плитка Автома завжди визначає кількість необхідних інженерів, кількість ПО, які необхідно заплатити, й ефект дії.**



Автома намагатиметься виконати дії у вказаному порядку. Дії, обведені пунктиром, єдині, на яких Автома не закінчує виконувати хід.

Зазвичай дії розташовані на плитках за таким принципом: у лівому стовпці – дії, пов'язані з виробництвом енергії; у центральному – пов'язані зі спорудами; у правому – інші дії.

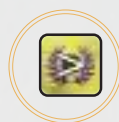
### Дія виробництва

**Автома виробляє енергію, використовуючи найкращу зі своїх доступних систем, якщо виконуються зазначені умови.**

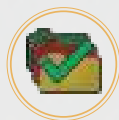
Перевірте виконання наведених нижче умов у такому порядку (якщо одна з умов не може бути виконана, Автома не виробляє енергію):



**Готовність системи.** На ігровому полі є щонайменше 1 з'єднання споруд (гребля, яка стримує хоча б 1 маркер води, + водовід + електростанція), яке дасть змогу Автоми виробити енергію.



**Трек енергії.** Маркер Автоми ще не перебуває в секції поточного раунду, щоб отримати повну винагороду бонусного жетона, АБО Автома ще не стала лідером на треку енергії (хоча б 1 із 2 умов).



**Вимога контракту.** Загальна кількість виробленої енергії (з урахуванням бонусів і штрафів плитку Автоми) відповідає або перевищує вимогу хоча б 1 доступного контракту зазначеного типу (зеленого, жовтого чи червоного).

Автома виробляє енергію, використовуючи найкращу зі своїх доступних систем (ту, що виробляє найбільше одиниць енергії), і застосовує бонус / штраф, вказаний на плитці Автоми (і, можливо, бонус планшета компанії). Перемістіть маркери води й оновіть трек енергії відповідно до базових правил. Після цього Автома відразу ж, залежно від виробленої енергії, виконує контракт із найбільшим значенням у відділі контрактів. Цей контракт вона вибирає серед усіх доступних (за наявності кількох варіантів виконуватиметься той, який розміщений правіше) й отримує зазначену винагороду. Вилучіть виконаний контракт і замініть на новий. Автома виконує державні контракти так само, як і гравець-людина (за наявності декількох варіантів – той, що правіше).



У цьому прикладі червона Автома перевіряє умови виконання дії виробництва.



У червоної Автоми готова система: електростанція, з'єднана через водовід потужністю 3 із червоною греблею, що стримує 2 маркери води (1). Автома поки що не лідирує на треку енергії (2). Завдяки вказаному на плитці Автоми бонусу «+2» система виробить 8 одиниць енергії, яких буде достатньо для виконання щонайменше 1 доступного зеленого контракту (3). Тому Автома виробляє 8 одиниць енергії, а потім виконує червоний контракт зі значенням 8, який розміщений праворуч.



Якщо Автома виконала дію виробництва, її хід відразу закінчується. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.

## Дія водопостачання

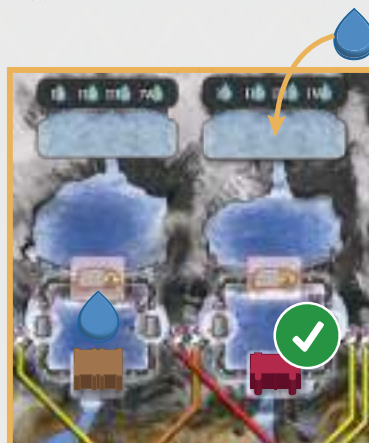


Автома кладе зазначену кількість маркерів води на одну або кілька плиток витоків річок згідно з базовими правилами.

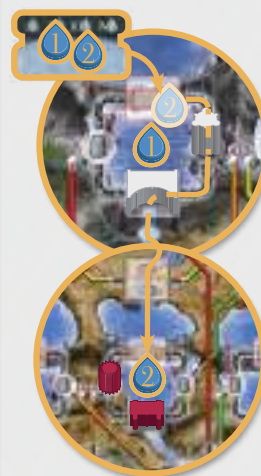


Автома виконає цю дію, якщо хоча б один із нових маркерів води досягне греблі Автоми (або одразу, або в найближчій фазі руху води, враховуючи поточну ситуацію на ігровому полі). Гребля (або греблі) повинна мати достатню висоту, щоб стримати маркер (або маркери) води. Маркери води, які ця гребля не зможе

стримати, не додаються до плитки витоків річки. Якщо цією дією був доданий щонайменше 1 маркер води, Автома повинна розмістити 1 інженера в комірці дії водопостачання.

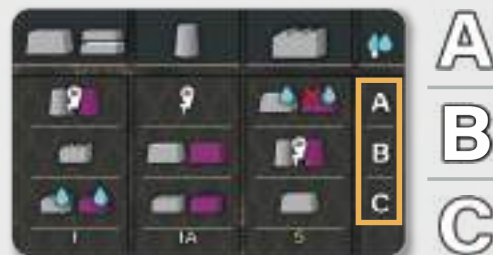


Ця гребля червоної Автоми може стримати лише 1 маркер води. Автома повинна додати його на відповідну плитку витоків річки.



У цьому прикладі гребля червоної Автоми на пагорбах зможе стримати 1 маркер води після того, як інший маркер води зупиниться перед білою греблею в горах. Якщо Автома повинна буде додати 2 маркери води, вона покладе їх на крайню праву плитку витоків річки.

Автома завжди намагається додати максимально можливу кількість маркерів води. Якщо цього можна досягти декількома способами (через різні плитки витоків річок), використовуйте літери на відкритій стороні з критеріями (див. пам'ятку ігрового поля на останній сторінці правил). Якщо перша літера відповідає одному з можливих витоків річок, додайте маркери води на ту плитку, і т. д.



Серед плиток витоків річок, на які можна додати маркери води, першим буде обраний витік річки А, потім В, а потім С.



Якщо в Автоми є щонайменше 1 інженер, вона продовжує виконувати хід незалежно від того, виконала вона дію водопостачання чи ні. Перевірте наступну дію на плитці.

## Дія у відділі контрактів

**Автома вилучає зазначені контракти з відділу контрактів, а потім переміщує свій маркер енергії на 2 поділки вперед на треку енергії.**

Розмістіть інженерів у відділі контрактів. Вилучіть 2 контракти, зазначені на плитці Автоми, і покладіть 2 нові контракти з відповідного стосу в порожні комірки.



Виконуючи дію, Автома вилучає (й опісля замінює новими) 2 доступні зелені контракти у відділі контрактів, а потім переміщує свій маркер енергії на 2 поділки вперед на треку енергії.

НВ

Якщо в Автоми є щонайменше 1 інженер, то після виконання дії у відділі контрактів вона продовжує виконувати хід. Перевірте наступну дію на плитці.

## Дія будівництва

**Автома будує вказану споруду, якщо виконуються зазначені умови.**

Перевірте виконання наведених нижче умов у такому порядку (якщо одна з умов не може бути виконана, Автома не будує споруду та переходить до наступної дії):

- **Наявність споруди.** На планшеті компанії Автоми доступна відповідна споруда.
- **Наявність жетона технології.** Автома має щонайменше 1 доступний жетон технології (базовий або інноваційний), що дає змогу побудувати вказану споруду.
- **Наявність техніки.** Автома має мінімально необхідну кількість техніки (екскаватори та бетонозмішувачі) для будівництва вказаної споруди. На деяких плитках зазначено певний тип споруди (наприклад, основа в горах вартістю 5 екскаваторів або водовід потужністю 3 чи більше вартістю щонайменше 6 екскаваторів).

- **Наявність комірки для будівництва.** На ігровому полі є щонайменше 1 доступна комірка для будівництва вказаної споруди.



Автоми потрібно побудувати основу. У неї є основа (1), необхідний жетон технології (2) та необхідні екскаватори (3). Також на полі є вільна комірка для будівництва основи (4). Автома будує її.

Якщо зазначені умови виконуються, Автома будує споруду, вказану на її плитці. Для цього Автома розміщує інженерів на планшеті компанії та використовує будівельне колесо згідно з базовими правилами (не забувайте, що Автома має свої правила розміщення інженерів у комірках дії будівництва на планшеті компанії, див. с. 3).

Якщо на полі є лише одна вільна комірка для будівництва споруди, Автома розміщує на ній споруду. Якщо на полі є декілька вільних комірок, див. розділ «Процес розміщення споруд» на с. 9, щоб визначити, де саме розмістити споруду. Автома одразу отримує дохід із планшета компанії, якщо така можливість стає для неї доступною.

Якщо ви граєте без доповнення «Проект «Легватер»», пропускайте всі дії будівництва приватних будівель.

## Приватні будівлі



Цей символ означає, що Автома буде приватну будівлю, з'єднану з першою (згори донизу) доступною плиткою приватної будівлі, для якої вона має необхідну техніку.



Цей символ означає, що Автома буде приватну будівлю, з'єднану з першою (знизу вгору) доступною плиткою приватної будівлі, для якої вона має необхідну техніку.

Автома ніколи не використовує унікальну дію приватної будівлі. Однак, якщо Автома активує приватну будівлю, її найдешевша комірка стає недоступною для інших гравців до кінця партії.

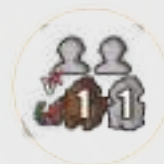


## Дія механічного цеху



Якщо поточний раунд не п'ятий (останній), Автома витрачає вказану кількість ПО, щоб отримати вказану кількість техніки.

Автома розміщує стільки інженерів на першій доступній комірці дії механічного цеху та витрачає стільки ПО, скільки вказано на плитці Автоми. Після цього Автома отримує вказану на плитці кількість техніки.



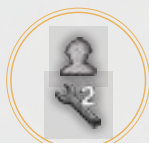
Якщо Автома виконує дію будівництва, вона закінчує хід. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.

## Дія майстерні



Автома перевіряє будівельне колесо на вказану кількість секторів, якщо на колесі хоч щось розміщено.

Якщо на будівельному колесі Автоми є техніка та/або жетони технологій, вона виконує цю дію. Автома розміщує зазначену на плитці Автоми кількість інженерів у комірці дії майстерні та витрачає вказану кількість ПО на плитці Автоми. Згідно з базовими правилами Автома відразу ж отримує техніку та/або жетони технологій, що опинилися у відкритому секторі після кожного оберту колеса.



У кількох секторах будівельного колеса Автоми лежать жетони технологій та техніка. Отже, Автома може виконати дію майстерні.



Якщо Автома виконує дію майстерні, її хід відразу закінчується. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.



Якщо Автома виконує дію механічного цеху, її хід відразу закінчується. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.

Червона Автома витрачає 5 ПО, щоб узяти 1 екскаватор й 1 бетонозмішувач. Як завжди, Автома виконує дію, яка вказана на плитці, а не на зайнятій нею комірці дії.

## Дія патентного бюро

**Автома витрачає 2 ПО, щоб узяти вказаний жетон інноваційної технології, якщо такий є у патентному бюро (або жетон інноваційної технології-джокера, якщо такий доступний).**

Автома розміщує 1 інженера в комірці дії патентного бюро та витрачає 2 ПО (замість 2 інженерів і 5 ПО). Якщо в патентному бюро є два жетони з однаковими спорудами, Автома купує верхній із них. Якщо в патентному бюро немає ані вказаного жетона технології, ані жетона технології-джокера, то Автома не виконує цю дію.

Якщо ви граєте без доповнення «Проект "Легватер"», пропускайте всі дії в патентному бюро, які пов'язані з жетонами технологій із приватними будівлями.



На плитці Автоми зображений жетон інноваційної технології для будівництва основ. У патентному бюро такий жетон є, тому Автома купить його.



Якщо Автома виконує дію патентного бюро, її хід відразу закінчується. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.

## Дія стороннього замовлення

**Автома виконує доступне стороннє замовлення.**

Перевірте, чи є в Автоми техніка для виконання щонайменше одного доступного стороннього замовлення. Якщо вона може виконати більше ніж одне замовлення, Автома вибирає з них одне за пріоритетом, зазначеним на плитці Автоми (номери відповідають положенням жетонів на планшеті управління, див. приклад далі). Автома розміщує вказану кількість інженерів у відповідній комірці дії та скидає вказану кількість техніки.



**Особлива ситуація.** Якщо ефект стороннього замовлення зобов'язує Автому виконати контракт, вона виконує доступний приватний контракт, розміщений якомога вище у відділі контрактів (якщо таких кілька, Автома виконує той, який правіше; якщо цей ефект вказує на контракт зі значенням 4, то Автома виконує той, який знаходиться вище серед контрактів зі значенням 4 або менше).



Доступні всі сторонні замовлення, а в Автоми достатньо техніки, щоб виконати будь-яке з них. Вона вибирає замовлення № 2 (друге зверху).



Якщо Автома виконує дію стороннього замовлення, її хід відразу закінчується. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.

## Одинарна дія майстерні / Дія в банку

Автома виконує одну з таких дій:



Якщо на будівельному колесі Автоми хоч щось є, вона розміщує 1 інженера в майстерні та повертає колесо на 1 сектор.



В іншому випадку Автома отримує 1 ПО, розміщуючи 1 інженера в банку.

## Непередбачувана дія механічного цеху / Дія в банку

Автома виконує одну з таких дій:



Якщо поточний раунд не п'ятий, Автома розміщує 1 інженера в механічному цеху, витрачає 3 ПО й отримує 1 техніку того типу, якого у неї найменше (техніка на будівельному колесі не враховується). Якщо в Автоми однакова кількість екскаваторів і бетонозмішувачів, вона бере 1 екскаватор.



В іншому випадку Автома отримує 1 ПО, розміщуючи 1 інженера в банку.

## ПРОЦЕС РОЗМІЩЕННЯ СПОРУД

Якщо Автомі доступно кілька комірок для будівництва споруд на ігровому полі, описана нижче процедура допоможе вибрати одну з таких комірок.

**Третя споруда в системі.** Насамперед, якщо в Автомі є 1 незавершена система (*система — це з'єднані гребля (нейтральна або власна), чийсь водовід і власна електростанція*), яку вона може завершити будівництвом цієї споруди, Автома вибирає комірку, яка дає змогу це зробити.



Червоній Автомі потрібно побудувати водовід. У неї вже є гребля й електростанція, які можна з'єднати водоводом. Тому Автома одразу будує тут водовід.

В іншому випадку, якщо таких систем немає (або їх більше ніж 1), продовжуйте йти за процедурою.

**Критерії споруди.** Знайдіть стовпець споруди (*основи та насипи, водоводи, електростанції*) на плитці Автоми з критеріями.

Застосуйте перший по порядку критерій, щоб вибрати одну з можливих комірок (*на такій комірці повинен бути відповідний символ споруди, а Автомі має вистачати техніки*). Можливі такі ситуації:

- ◆ Якщо застосований критерій визначив єдину можливу комірку, Автома вибирає цю комірку.
- ◆ Якщо застосований критерій визначив декілька можливих комірок, використовуйте наступний критерій для цих комірок.
- ◆ Якщо застосований критерій не підійшов під жодну з можливих комірок, проігноруйте його та використовуйте наступний критерій для всіх можливих комірок.

Пояснення критеріїв на плитках Автоми наведені на с. 11. Якщо після послідовного застосування всіх 3 критеріїв плитки залишається кілька можливих комірок, використовуйте пам'ятку ігрового поля на останній сторінці правил, щоб вибрати комірку.

В кінці кожного стовпця вказаний код, який відповідає водоймі на ігровому полі. Також коди водойм вказані в пам'ятці ігрового поля.

Коди основ і насипів гребель варіюються в діапазоні 1-10 відповідно до номерів водойм: водойми 1-4 розташовані в горах, 5-7 — на пагорбах, 8-10 — на рівнинах.

Коди водоводів варіюються в діапазоні 1-10 відповідно до номерів водойм. Літера «А» означає лівий водовід кожної водойми, а літера «Б» — правий.

Коди електростанцій варіюються в діапазоні 5-12 відповідно до номерів водойм (*5-7 — на пагорбах, 8-10 — у верхній частині рівнин, 11-12 — у нижній частині рівнин*).

Якщо можна вибрати кілька комірок, почніть із комірки, вказаної кодом на плитці, і рухайтесь далі за нумерацією водойм до першої можливої комірки — вона і стане вибраною коміркою. Якщо ви досягли кінця поля (*10 для основ, насипів і водоводів, 12 для електростанцій*), продовжте перевірку з першої комірки (*1 для основ, насипів і водоводів, 5 для електростанцій*), поки не досягнете першої можливої комірки.



Деякі символи дій вказують на конкретні обмеження в будівництві (наприклад, основа в горах). Враховуйте ці обмеження за наявності кількох варіантів вибору.



Перевірте, чи стане споруда 3-ю в системі

Це єдина комірка, на ігровому полі де побудована Автомою споруда стане 3-ю в системі?

→ Так →

Побудуйте споруду в цій комірці

Ні

Перевірте перший критерій

Перший критерій визначає єдину комірку на ігровому полі для будівництва?

→ Так →

Побудуйте споруду в цій комірці

Ні

Перевірте другий критерій

Другий критерій визначає єдину комірку на ігровому полі для будівництва?

→ Так →

Побудуйте споруду в цій комірці

Ні

Перевірте третій критерій

Третій критерій визначає єдину комірку на ігровому полі для будівництва?

→ Так →

Побудуйте споруду в цій комірці

Ні




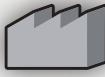


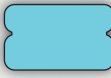


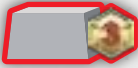







Перевірте код

10

Код вказує, де побудувати споруду. Звіртеся із пам'яткою ігрового поля та збудуйте споруду в першій доступній комірці.

Алгоритм процедури розміщення споруд. Автомі потрібно побудувати основу. Виконайте алгоритм, щоб визначити місце для будівництва.

## Критерії розміщення споруд: пояснення символів

Основи та насипи гребель	Водоводи	Електростанції
 <p>Гребля, з'єднана з найпотужнішим уже побудованим водоводом (власним або чужим).</p> <p><b>Якщо кілька: власний водовід.</b></p>	 <p>Найпотужніший водовід серед можливих.</p>	 <p>Електростанція, з'єднана з найпотужнішим уже побудованим водоводом (власним або чужим).</p> <p><b>Якщо кілька: власний водовід.</b></p>
 <p>Гребля, з'єднана з власною електростанцією.</p>	 <p>Другий за потужністю водовід серед можливих, якщо є, а <b>ІНАКШЕ</b> найпотужніший.</p>	 <p>Електростанція, з'єднана з власною греблею.</p>
 <p>Гребля, здатна стримати найбільше маркерів води відповідно до поточної ситуації на ігровому полі.</p> <p><b>Якщо кілька: у порядку черговості витоків річок.</b></p>	 <p>Водовід, з'єднаний із власною, нейтральною чи чужою греблею.</p> <p><b>Якщо кілька: 1) власна; 2) нейтральна; 3) чужа.</b></p>	 <p>Електростанція на рівнинах.</p>
 <p>Комірки будівництва із символом у червоній рамці серед можливих.</p>	 <p>Водовід, з'єднаний із власною чи чужою електростанцією.</p> <p><b>Якщо кілька: 1) власна; 2) чужа.</b></p>	<p><b>5 / 6 / 7</b></p> <p>Електростанція у вказаній водоймі на пагорбах (див. пам'ятку ігрового поля).</p>
 <p>Гребля, з'єднана (через водойми без інших гребель) з електростанцією вище за течією.</p>	 <p>Водовід, з'єднаний із чужою, нейтральною або власною греблею.</p> <p><b>Якщо кілька: 1) чужа; 2) нейтральна; 3) власна.</b></p>	 <p>Електростанція, яка живить свою греблю (через водойми без інших гребель), а <b>ІНАКШЕ</b> електростанція, що не живить безпосередньо (через водойми) чужу греблю.</p>
 <p>Гребля, з'єднана (через водовід) із водоймою нижче за течією зі своєю греблею, а <b>ІНАКШЕ</b> гребля, не з'єднана (через водовід) із водоймою нижче за течією з чужою греблею.</p>	 <p>Водовід, з'єднаний із чужою або власною електростанцією.</p> <p><b>Якщо кілька: 1) чужа; 2) власна.</b></p>	 <p>Електростанція, що не живить безпосередньо (через річки) чужу греблю, а <b>ІНАКШЕ</b> електростанція, що безпосередньо живить свою греблю (через річки без інших гребель).</p>

## ДОДАТКИ РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Ви можете налаштувати кожну Автому на різний рівень складності. Описані досі правила стосувалися

середнього рівня складності. Кожен описаний далі рівень так чи інакше змінює ці правила.



**Додаток 1.**  
**«Низька напруга».**  
**Рівень складності: легкий**

### ◆ Дохід і бонуси виробництва

Автома не отримує дохід із планшета компанії (внаслідок будівництва основ, насипів і водоводів)

і не застосовує бонуси виробництва (які стають доступними внаслідок будівництва електростанцій).



**Додаток 2.**  
**«Висока напруга».**  
**Рівень складності: важкий**

### ◆ Інноваційні технології

Автома використовує особливі ефекти жетонів інноваційних технологій, враховуючи деякі зміни. Якщо в Автоми є кілька жетонів з однією спорудою (зокрема, жетони-джокери), вона завжди

використовує жетон вищого рівня. Якщо таких кілька, Автома спочатку використовує жетон із конкретною спорудою, а лише потім – жетон-джокер.

Жетон	Споруда	Особливий ефект
	Водовід Рівень 2	Якщо є кілька можливих комірок, Автома завжди вибирає водовід зі значенням 3 або вище.
	Електростанція Рівень 2	Автома використовує свою найкращу систему.
	Приватна будівля Рівень 1	Замість зазначеного особливого ефекту (тобто активації підключеної приватної будівлі) Автома отримує ПО підключеної приватної будівлі.
	Приватна будівля Рівень 2	Автома використовує лише той тип техніки, якого в її особистому запасі найменше. Якщо кількість техніки однакова, Автома використовує тільки екскаватори.
	На ваш вибір Рівень 1	Якщо будується основа, то після перевірки всіх критеріїв процедури розміщення споруд Автома вибирає комірку із символом у червоній рамці.
	На ваш вибір Рівень 1	Автома спочатку використовує техніку, потрібну для споруди, яку буде, а вже потім іншу.

♦ **Унікальна виробнича здатність компанії**

Автома може використовувати унікальну здатність свого планшета компанії, яка стає доступною

внаслідок будівництва 3-ї електростанції, враховуючи деякі зміни.



**США**

*Марґеріт  
Грант*

Червоний колір



За наявності кількох можливих плиток витоків річок під час виконання дії водопостачання Автома вибере ту, що просуне її далі вперед на треку енергії.



**Німеччина**

*Полковник  
Дасслер*

Чорний колір



Повторне виробництво енергії, якщо можливе, має принести якнайбільше одиниць енергії.



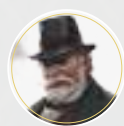
**Італія**

*Енріко  
Оліві*

Зелений колір



Немає змін.



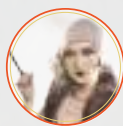
**Франція**

*Жозеф  
Фонтен*

Білий колір



Враховуйте знижку під час перевірки можливості виконання дії виробництва, а ТАКОЖ під час виконання контракту.



**Нідерланди**

*Еллен  
Вос*

Помаранчевий колір



Покладіть маркер води перед греблею, з'єднаною з найкращою системою (за винятком щойно використаної). Якщо іншої закінченої системи немає або є кілька найкращих, скористайтеся першим стовпцем плитки з критеріями, щоб визначити, перед якою греблею покласти маркер води.

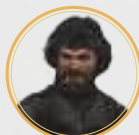




**Додаток 3.**  
**«Надлишок потужності».**  
**Рівень складності: дуже важкий**

◆ **Керівники**

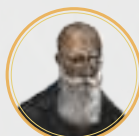
Під час підготовки до гри Автома отримує планшет керівника та користується його здатністю під час гри, враховуючи деякі зміни.



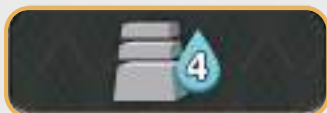
Віальгельф Аґер



*Греблі в горах (а потім на пагорбах) завжди пріоритетніші серед можливих під час перевірки критеріїв розміщення греблі.*



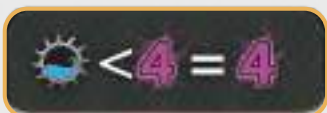
Граціано дель Монте



*Під час перевірки можливості виконання дії будівництва, якщо Автома може побудувати насип (наприклад, є гребля, яку можна збільшити за допомогою наявної техніки та жетонів технологій), вона завжди виконує дію будівництва насипу, ігноруючи споруду, вказану на плитці Автоми.*



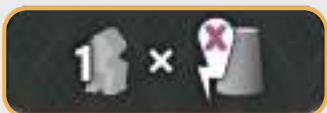
Віктор Фізер



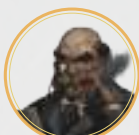
*Коли Автома виконує дію виробництва, використовуючи водовід потужністю 1 або 2, вона використовує лише 1 маркер води.*



Джина Макґавран



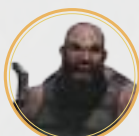
*Під час будівництва водоводу Автома віддає перевагу бетонозмішувачам замість екскаваторів. Під час отримання техніки на вибір Автома завжди віддає перевагу бетонозмішувачам.*



Соломон Н. Джордан



*Автома використовує лише 3 ПО замість 1 техніки, але не більше (використання техніки, якщо вона є, завжди буде кращим рішенням, ніж витратити ПО). Не забувайте про цю здатність, перевіряючи наявність техніки для виконання дії будівництва.*



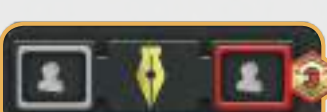
Антон Крисов



*Жетон особливої технології завжди використовується після інноваційних і базових жетонів технологій. Під час використання жетона Автома завжди копіює жетон технології найвищого рівня (тобто: 3, 2, 1, базовий). Якщо є кілька жетонів для копіювання, Автома віддасть перевагу жетону з конкретною спорудою, а потім – джокеру.*



Маріпі Сежібо



*Автома не використовує цю унікальну здатність. Натомість гравці-люди зобов'язані виконувати свою першу дію в раунді, ніби це вони – Автома. Переверніть нову плитку Автоми та дотримуйтеся її вказівок, щоб визначити свою дію для виконання.*



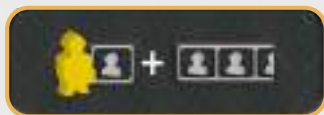
Сімонне Дучані



Після виробництва енергії Автома виконує якомога більше **контрактів** замість того, щоб вибрати 1 із найбільшим значенням. Якщо є вибір, Автома вибирає контракти з найбільшими значеннями. Наприклад, якщо доступні контракти зі значеннями 2, 3, 6, 6, 9 і 10, то, виробивши 9 одиниць енергії, Автома виконає контракти зі значеннями 3 та 6. Якщо доступно кілька контрактів із однаковими значеннями, Автома вибирає контракти праворуч. Але якби Автома виробила 12 одиниць енергії, то вона виконала б контракти зі значеннями 2, 3 і 6. Останнім був би той, який розміщений правіше, ніж зазвичай. Якщо Автома може виконати державний контракт, то вона завжди вибирає його (якщо можливо, у комбінації з 1 чи декількома приватними контрактами).



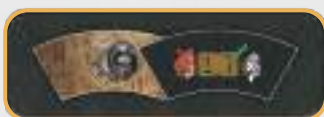
Томмазо Баттіста



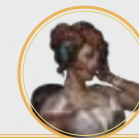
Якщо дія, вказана на плитці Автоми, закінчує хід (тобто не обведена пунктирною рамкою) і **вимагає 1 інженера**, Автома **використовує «Архітектора»** (якщо той доступний), а після виконання дії відразу починає наступний хід, відкриваючи нову плитку Автоми.



Дессі Спенсер



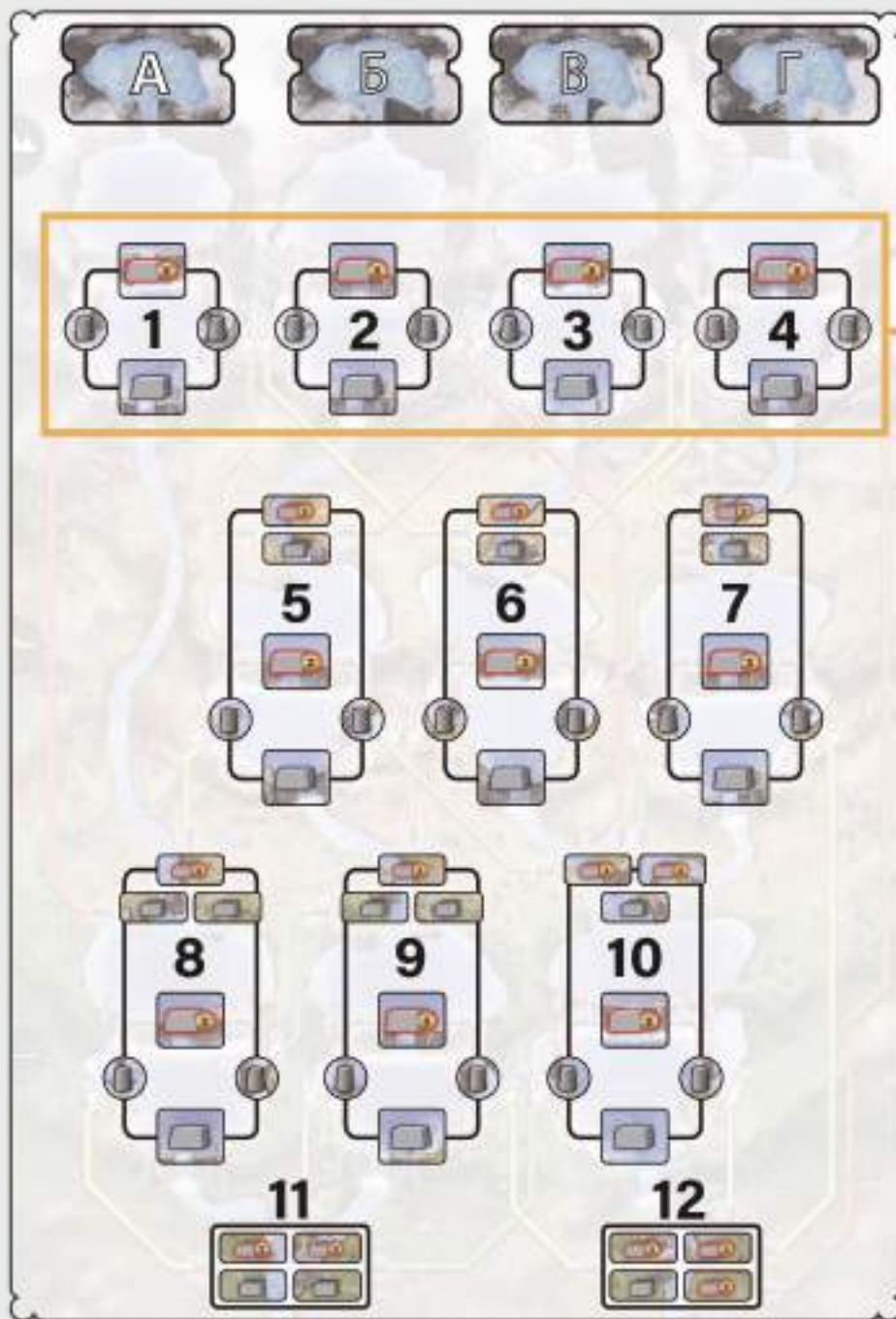
Якщо під час перевірки можливості виконання дії будівництва Автоми доступний жетон особливої технології, вона перевіряє можливість виконання дії стороннього замовлення, використовуючи жетон особливої технології як дію будівництва, що потребує 1 інженера. Якщо є можливість, Автома **виконує будівництво стороннього замовлення, ігноруючи споруду, вказану на плитці Автоми**. В іншому випадку дія будівництва виконується як зазвичай.



Марго Фухсе



Автома не використовує цю унікальну здатність. Але якщо під час перевірки можливості виконання дії будівництва Автома може побудувати приватну будівлю (наприклад, є приватна будівля, яку можна побудувати за допомогою наявної техніки та жетонів технологій), Автома **завжди будує приватну будівлю, ігноруючи споруду, яка вказана на плитці Автоми**. Для будівництва приватної будівлі потрібен 1 інженер.

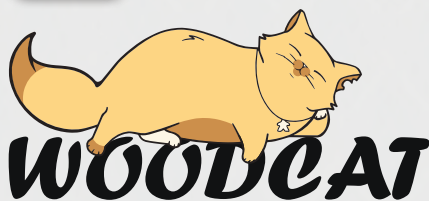


Пам'ятка ігрового поля. Кожна водойма має власний кодовий номер. Комірки будівництва водоводів також позначені літерами.

## ТВОРЦІ ГРИ



Cranio Creations S.r.l.  
Via del Caravaggio, 21  
20144 - Milano - Italia  
[www.craniointernational.com](http://www.craniointernational.com)



Пошта для листування: [woodcat.v@gmail.com](mailto:woodcat.v@gmail.com)

**Автори:** Tommaso Battista та Simone Luciani  
**Розроблення соло-гри:** Tommaso Battista  
**Ілюстрації:** Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci  
**Графічний дизайн:** Ruslan Audia  
**Редакторка книжки правил:** Elisabetta Micucci  
**Редактура:** Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati  
**Відповідальні за кампанію на кікстартері:** Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo  
**Керівництво локалізацією:** Костянтин Некрасов  
**Переклад:** Данило Рега  
**Візуальна адаптація:** Валерія Серова-Некрасова  
**Редактура:** Максим Драч, Поліна Матузевич, Владислав Дубчак, Наталія Ленська