

# КАБЕЛЬНИКИ

## ПЕРЕДМОВА

Глибоко в комплексі Молоха вижила спільнота, яку, поки не вигадано кращої назви, ми все ще можемо називати людською. Бунтівні кіборги, утікачі-мутанти, нащадки науковців і прості волоцюги... Усі вони озброєні найсучаснішими кібернетичними поліпшеннями. Завдяки викраденим у Машини ресурсам, вони ведуть відчайдушну боротьбу за виживання. Однак якою ціною? Коли людина й машина зливаються в одне ціле, межа між другом і ворогом починає зникати.

## СТОС АРМІЇ

Армія Кабельників використовує абсолютно новий тип жетонів — жетони технологій — для одночасного посилення кількох загонів. Також армія має різноманітних воїнів, переважно загони з дальніми атаками, багато з яких мають особливу здібність — **насагу**. Це дозволяє гравцеві за Кабельників адаптувати свою стратегію до поточної ситуації на полі.

## ПОРАДИ ЩОДО ТАКТИКИ

Граючи за армію Кабельників, користуйтеся великою чисельністю воїнів, щоб узяти під контроль ключові клітинки на полі й отримати перевагу в кількості загонів. Сила армії полягає в її жетонах технологій. Не поспішайте розміщувати жетон насаги на жетони технологій, якщо в майбутньому це обмежить дружні загони зі здібністю насаги й не дасть відчутних негайних переваг.

## ПОРАДИ ДЛЯ СУПЕРНИКА

Граючи проти армії Кабельників, намагайтеся зайняти ключові клітинки, на які впливають технології, особливо центральну клітинку, на яку часто впливають кілька жетонів технологій одночасно. Частіше грайте жетони битви, щоб прискорити вилучення жетонів технологій, навіть якщо ви не завдасте значної шкоди супернику. Змушуйте гравця за Кабельників розміщувати загони на шести зовнішніх клітинках поля, де вони не зможуть скористатися перевагами від технологій — це полегшить їх знищення. Майте на увазі, що армія Кабельників містить 2 жетони, які зменшують ініціативу ваших воїнів до 0.

## НОВІ ПРАВИЛА

### Клітинки технологій

У гри з армією Кабельників використовують 6 клітинок, як зображено на малюнку праворуч — це клітинки технологій.

Клітинки технологій перебувають за межами основного поля і на них не може вплинути жоден ефект.

На клітинках технологій можна розміщувати тільки жетони технологій. Клітинки технологій можуть бути порожніми, коли битва починається внаслідок заповнення поля.

### Жетони технологій

Жетони технологій — це особливі жетони, які можна:

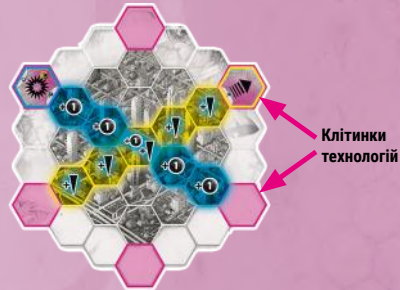
- 1) зіграти як звичайний жетон миттєвої дії (переміщення, відштовхування, перегрупування, битва, снайпер), дотримуючись звичайних правил;
- 2) розмістити на вільній клітинці технологій.

Жетони технологій розміщують на клітинках технологій так, щоб їхній ефект був спрямований у центр поля. Деякі жетони технологій мають два різні ефекти — активний тільки той, що спрямований на центр поля; інший залишається неактивним.

Ефект жетона технологій впливає на всі дружні загони вздовж діагоналі поля, на якій розміщено жетон.

Жетон технологій вилучають наприкінці битви, якщо на клітинці з цим жетоном перебував жетон часу.

Використовуючи правило невдалого взяття жетонів, вважайте жетони технологій звичайними жетонами миттєвих дій.



**Приклад.** На полі розміщено 2 жетони технологій. Загони на позначених кольорами клітинках отримують перевагу від відповідних ефектів.

### Ефекти жетонів технологій

**+ 1** Збільшує на 1 ініціативу всіх загонів, на які впливає.

**+ ▼ / + ▼** Збільшує на 1 силу ближніх / дальніх атак усіх загонів, на які впливає.

★ Загони, на які впливає, можуть повторити свої атаки під час фази ініціативи зі значенням, меншим на 1. Якщо загін і так виконує дві атаки, бо має 2 символи ініціативи, то додаткова третя атака відбудеться в першу доступну фазу.

**0 УВАГА!** Цей ефект впливає тільки на ворожі загони. Значення ініціативи всіх загонів, на які впливає цей ефект, зменшується до 0 (ніякий модуль або інші ефекти не можуть збільшити значення ініціативи ворожих загонів).

## ШТАБ 1



**Особлива здібність:** мотиватор.  
У свій хід гравець за Кабельників може розмістити жетон наснаги на будь-якому жетоні технології.

**Ближні атаки.**

## ВАРТОВИЙ 1



**Ближні атаки.**

**Дальня атака.**

**Броня.**

**Розвертання:** один раз за хід загин зі здібністю розвертання може розвернутися в будь-якому напрямку.

## МАШИНА - ВБИВЦЯ 2



**Ближня атака.**

**Дальня атака.**

## ПСИХОКІБОРГ 2



**Ближні атаки.**

**Наснага.**

**Міцність.**

## СКОРПІОН 2



**Дальня атака.**

**Наснага.**

## ТЕТРА 3



**Ближні атаки.**

## ОСА 2



**Ближня атака.**

**Дальня атака.**

**Розвертання.**

## ПЛАКАЛЬНИК 3



**Ближні атаки.**

**Дальня атака.**

**Броня.**

## СОЛДАТ НВО 2



**Ближня атака.**

**Евакуація.**

## ПОМИЛКА 1



**Ближні атаки.**

**Наснага.**

## КАБЕЛЬНИК 1



**Сітка.**

**Наснага.**



### Жетони часу

Під час приготувань, після розміщення свого штабу, гравець за Кабельників також розміщує жетони часу на будь-які три різні клітинки технологій.

Після битви всі жетони технологій на клітинках з жетонами часу вилучають з поля. Потім, якщо на полі залишилися жетони технологій, кожен жетон часу переміщують на наступну клітинку технології за годинниковою стрілкою. Якщо на полі немає жетонів технологій, гравець за Кабельників може перемістити всі жетони часу або залишити їх на поточних клітинках технологій.

Жетони часу ніяк не впливають на використання жетонів технологій на клітинках технологій.

## СНАЙПЕР 1



Завдає 1 пошкодження одному вибраному загону противника. Не може завдати пошкодження ворожому штабу.

Ефект жетона технологій:

1x

## ПЕРЕГРУПУВАННЯ 2



Виберіть два свої суміжні загони (зокрема ваш штаб) і поміняйте їх місця. Вибрані загони не можна розвертати під час перегруповання. Нейтралізовані сіткою загони не можна міняти місцями.

Ефекти жетонів технологій:

1x + 1x

## ВІДШТОВХУВАННЯ 3



Один з ваших загонів відштовхує суміжний ворожий загін, створивши між цими загонами проміжок у 1 клітинку. Ворожий загін можна відштовхнути тільки на вільну клітинку. Якщо вільних клітинок більше ніж одна, то власник ворожого загону сам вирішує, на яку клітинку перемістити жетон свого загону.

Ефекти жетонів технологій:

1x + 1x + 1x

## ПЕРЕМІЩЕННЯ 4



Перемістіть загін на суміжну вільну клітинку та/або розверніть його будь-якою стороною.

Ефекти жетонів технологій:

1x + 1x + 1x + 1x

## БИТВА 5



Починається битва. Після битвихід гравця закінчується. Цей жетон не можна використати, якщо один із гравців узяв останній жетон зі свого стосу.

**Перемікцання технологій:** жетон технологій можна розвернути на 180° і змінити активний ефект під час свого ходу.

Ефекти жетонів технологій:

1x / 1x +

1x / 1x +

1x + / 1x

1x + / 1x +

1x + / 1x +



**Насага**



– жетон насаги

Завдяки здібності штабу **мотиватор** ви можете розмістити жетон насаги на будь-якому жетоні технології на полі під час свого ходу.

Після розміщення жетона насаги усі загони зі здібністю **насага** (байдуже, де саме вони перебувають на полі) здобувають здібність, що відповідає цьому жетону технології, як описано нижче:



**Мобільність:** загін може переміщуватися на 1 клітинку та/або розвертатися під час свого ходу.



**Відштовхування:** загін може відштовхнути 1 суміжний ворожий загін під час свого ходу.



**Перегруповання:** загін може помінятися місцями із суміжним дружнім загоном під час свого ходу. Ці загони не можна розвертати під час перегруповання. Нейтралізовані сіткою загони не можуть мінятися місцями.

Жетон насаги, розміщений на жетоні технології **снайпер** або **битва**, не дає жодної здібності загонам із символом насаги.

Коли жетон технології з жетоном насаги вилучають з поля, жетон насаги повертають у запас гравця за Кабельників.



**Евакуація**

Наприкінці фази ініціативи, коли загін з цієї здібністю знищено, відповідний гравець може взяти (евакуувати) будь-який свій жетон технології або загін (крім штабу) на полі й покласти його на верх свого стосу армії. Коли гравець братиме жетони, він візьме цей евакуйований жетон.



X – кількість жетонів

# ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

## Жетони технологій

Жетон технології не можна розміщувати на клітинці технології, яка вже зайнята іншим жетоном. Після розміщення жетон технології не можна перемістити на іншу клітинку.

Жетон технології не вважають ані воїном, ані модулем. Ці жетони не можна нейтралізувати сіткою, атакувати, захопити, знищити або розвертати за допомогою жетона миттєвої дії тощо. Зокрема:

- **Замороження та гакер** не впливають на жетони технологій. Здібність **шпигуна** не дає доступу до ефектів жетонів технологій.
- Розвертання жетона суперника (наприклад, здібність **димової завіси** та **підкупа**) і **виведення** не можна використати проти жетонів технологій.

**Терор** запобігає розміщенню жетона технології.

Жетони технологій вилучають із поля, а жетони часу просувають за годинниковою стрілкою тільки після вилучення всіх інших жетонів з поля.

Загони в складі матриці армії Неоджунглів, на які не впливає жетон технології, що зменшує ініціативу до 0, зберігають своє значення ініціативи, навіть якщо ініціатива інших частин матриці зменшена.

## Клітинки технологій

Жетони миттєвих дій не можна грати на клітинки технологій, виняток – жетони технологій.

**Піщану бурю** не можна грати на клітинку технології. Якщо піщана буря розміщена на одній з клітинок уздовж діагоналі, на яку впливає жетон технології, ефект не діє «через» жетон піщаної бурі – ефект жетона технології впливатиме тільки на клітинки між жетоном технології та піщаною бурєю.

**Пастки** не можна грати на клітинки технологій.

Клітинки технологій не вважають суміжними з **клітинками води** і не впливають на суміжність між ними. Жетони **водної суміжності** розміщують на клітинках технологій, дотримуючись звичайних правил.

**Ракетометник** не може стріляти по клітинках технологій.

### Творці

Автор: Пйотр Любецький  
Розробка: Ян Маурицій  
Правила гри: Пйотр Любецький, Ян Маурицій, Гжегож Левінський  
Художники: Матеуш Бельський, Ганна Куїк  
Графічний дизайн: Матеуш Копач  
Керівник виробництва: Даміан Мазур

### Українське видання

Керівник видавництва: Олександр Ручка  
Керівник проекту: Володимир Рибаків  
Випускова редакторка: Алла Костовська  
Перекладач: Філіпп Головнин  
Редактор: Сергій Лисенко  
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

## Наснага

Після розміщення жетон наснаги не можна перемістити або вилучити з жетона технології.

Нейтралізований сіткою штаб утрачає здібність мотиватора. Якщо жетон наснаги вже було розміщено на жетоні технології, поверніть його в запас армії Кабельників, коли штаб нейтралізовано сіткою. Також жетон наснаги повертають у запас, якщо **піщану бурю** грають на штаб Кабельників.

На захоплений загін зі здібністю **наснаги** поширюються звичайні правила. Він отримує переваги від жетона технології армії Кабельників із жетоном наснаги.

## Евакуація

Здібність **евакуація** не спрацьовує, якщо загін з цією здібністю було нейтралізовано сіткою під час знищення. Евакуацію розігрують наприкінці фази ініціативи, після скінчення вилучених з поля жетонів і розіграшу **підзарядки**.

Усі жетони – жетони наснаги, пошкоджень, сітки тощо – вилучають з евакуйованого жетона.

Якщо евакуацію розігрують після взяття останнього жетона зі стосу, гравець не отримує додаткового ходу, але кладе жетон на верх свого стосу як завжди.

Армія Вегасу може використовувати здібність евакуації захопленого загону.

Жетони, які не відповідають певному стосу, повертають у свій початковий запас.

Об'єкти не можна евакуювати.

Якщо під час однієї фази ініціативи знищено кілька загонів з цією здібністю, відповідний гравець розіграє цю здібність окремо для кожного загону.

## ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

Через велику кількість доступних армій та особливі правила ми не можемо вмістити всі взаємозв'язки між ними в книжці правил. У разі будь-яких сумнівів щодо правил, дивіться «Поширені запитання» на сайті:



### Вміст:

35 жетонів армії Кабельників, 2 маркери штабу Кабельників, 4 жетони сітки, 1 жетон наснаги, 3 жетони часу, 8 жетонів пошкоджень, 1 жетон на заміну, 1 буклет правил.

**PORTAL  
GAMES**

**GEEKACH**

Portal Games Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13  
44-190 Knurów, Poland  
tel./fax. +48 32 334 85 38  
portal@portalgames.pl  
www.portalgames.pl

Українське видання  
© 2025 Geekach LLC  
Україна, 03124, Київ,  
буль. Вацлава Гавела, буд. 4.  
www.geekach.com.ua