

Stonemaier Games та Geekach Games представляють

# КОСА

## ВІТРОВИЙ ГАМБІТ

АВТОРИ: ДЖЕЙМІ СТЕГМАЄР ТА КАЙ СТАРК  
ХУДОЖНИК І ТВОРЕЦЬ ІГРОВОГО СВІТУ: ЯКУБ РУЖАЛЬСЬКИЙ  
3D-МОДЕЛЮВАННЯ: «MÄRSCHEN ATELIER»

### ПЕРЕДІСТОРІЯ

Людство довгий час обмежувалося подорожами сушею і морями, але найсвітліші голови Східної Європи створили нову технологію – вітроплави. Ці парові гіганти вільно ширяють небесами, допомагаючи імперіям розширитися завдяки нововведенням і протистоянням.

Роки минали, і всім ставало зрозуміло, що жодна держава не зможе вічно панувати та постійно нав'язувати свою волю решті націй. Сподіваючись зменшити кількість конфліктів і зміцнити мир, лідери Європи починають влаштовувати щорічні зібрання, щоб знайти нові шляхи розв'язання суперечностей між націями.

Це доповнення до гри «Коса» додає 2 нові модулі, які можна грати з базовою грою або з іншими доповненнями разом чи по одному за будь-якої кількості гравців. Ці модулі пропонують більше стратегічних можливостей, водночас не вимагаючи від гравців використовувати їх. Ми радимо новачкам добре вивчити базову гру, перш ніж грати з цим доповненням.



# ВМІСТ

Правила гри



Правила Автоми



1 лист досягнень



1 коробка



8 плиток розв'язок



16 плиток вітроплавів



7 фігурок вітроплавів

7 прозорих пластикових підставок



# МОДУЛЬ «ВІТРОПЛАВИ»

Вітроплав – це новий тип фігурок, що суттєво відрізняється від героїв, мехів і робітників. На відміну від цих фігурок, вітроплави ніколи не контролюють територій. Вітроплави переміщуються за допомогою дії переміщення, і річки й озера не стають їм на заваді. У кожній грі вітроплави мають по дві випадково скомбіновані властивості, які однакові для всіх гравців.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Кожен гравець бере вітроплав кольору своєї нації та розміщує його фігурку на своїй базі.
2. Перетасуйте окремо обидва типи плиток вітроплавів (вони мають різні звороти). Відкрийте 1 плитку загарбницьких властивостей (червону) і 1 плитку миролюбних властивостей (зелену). Покладіть вибрані плитки на поле біля колоди пригод. Комбінація цих властивостей притаманна вітроплавам усіх гравців і не змінюється до кінця гри.



## КОНТРОЛЬ ТЕРИТОРІЙ

Вітроплави ніколи не контролюють території, тому можуть вільно перелітати на будь-яку територію (навіть на ту, яку контролює суперник).

**ВИКОРИСТАННЯ РЕСУРСІВ.** Вітроплави не контролюють території. Тож поки ви не контролюєте територію з вашим вітроплавом якимось іншим способом, ви не можете витрачати ресурси з цієї території.

**КОНТРОЛЬ ТЕРИТОРІЇ НАПРИКІНЦІ ГРИ.** Опинившись наприкінці гри на будь-якій території, вітроплав не контролює її (як і ресурси на цій території).

## ПЕРЕНЕСЕННЯ РЕСУРСІВ АБО РОБІТНИКІВ

Кожна плитка загарбницьких властивостей вітроплава дає можливість переносити 1–3 ресурси або 1–2 робітники. Ця властивість постійна – вона стосується всіх вітроплавів, навіть якщо написана на карті властивість не використовується.

Перенесення за допомогою вітроплавів відбувається за тими самими правилами, за якими інші фігурки у грі підбирають або скидають ресурси (або як мехи переносять робітників): до, під час або після переміщення – це завжди відбувається в межах дії переміщення. Для вітроплавів виняток полягає в тому, що маркери ресурсів і фігурки робітників кладуть на фігурку вітроплава. Вітроплави не можуть забирати ресурси з територій, контрольованих суперниками.

**ПЕРЕНЕСЕННЯ РЕСУРСІВ.** Ресурси на вашому вітроплаві залишаються під вашим контролем, поки ви не використаєте їх або не залишите на будь-якій території (це можна зробити в будь-який момент переміщення вітроплава). Ресурси на вашому вітроплаві враховують під час підрахунку капіталів наприкінці гри.



Вітроплави не можуть збирати ресурси, контрольовані суперниками.

**ПЕРЕНЕСЕННЯ РОБІТНИКІВ.** Робітник на вітроплаві не дозволяє вам контролювати територію, на якій розміщується вітроплав. Такі робітники не можуть виконувати дію виробництва чи торгівлі на цій території. Суперники також не можуть взаємодіяти з цими робітниками. Додаткові пояснення.



**ВИСАДКА РОБІТНИКІВ.** Робітників можна висаджувати лише на територіях, не зайнятих суперниками. Вітроплав повинен висадити робітника під час своєї дії переміщення, перш ніж робітник зможе переміщатися або його перенесе мех у межах дії переміщення (може бути в той самий хід). Робітники не можуть переміщатися безпосередньо з вітроплава на іншу територію.

**РОБІТНИКИ, ЩО ПЕРЕНОСЯТЬ РЕСУРСИ.** Робітник, якого переносить вітроплав, не може брати зі собою ресурси.

**АЛЬБІОН (ВЛАСТИВІСТЬ «ЗБІР»).** Альбїон може використовувати свою властивість «Збір» лише для переміщення на територію зі своїми робітниками (або прапором) – робітник повинен бути на території, а не на вітроплаві.

## ПЕРЕМІЩЕННЯ

Як і з рештою фігурок у грі «Коса», щоб перемістити свій вітроплав, виберіть дію переміщення та вітроплав як фігурку для переміщення.

### ОСНОВНІ ПРАВИЛА

**ДАЛЬНОСТЬ.** Ви можете перемістити вітроплав не далі, ніж на ту кількість територій, яка вказана в шестикутнику в правому верхньому куті плитки миролюбних властивостей вітроплава. Цей показник називають дальністю, тобто це відстань, на яку може переміститися фігурка вітроплава. Пам'ятайте, що звичайні правила переміщення у грі «Коса» вимагають від вас спершу завершити переміщення однієї фігурки, перш ніж переміщувати іншу.

ДАЛЬНОСТЬ

2

**РІЧКИ ТА ОЗЕРА.** Річки чи озера не перешкоджають переміщенням вітроплавів.

**ВІТРОПЛАВИ НА КОНТРОЛЬОВАНИХ СУПЕРНИКОМ ТЕРИТОРІЯХ.** Вітроплави можуть вільно переміщуватися на будь-які території та з будь-яких територій (навіть якщо вони контролюються суперником).

**КІЛЬКА ДИРИЖАБЛІВ НА ОДНІЙ ТЕРИТОРІЇ.** На одній території може перебувати будь-яка кількість вітроплавів.

### ПРИМІТКИ

**ВЛАСТИВОСТІ МЕХІВ.** Вітроплави – не мехи й не герої, тому не використовують властивості мехів.

**ЗАЙНЯТА ЧИ НЕЗАЙНЯТА.** Ці терміни використовуються на кількох плитках вітроплавів. Вони стосуються наявності (або відсутності) фігурок. Якщо на території є принаймні 1 фігурка (робітника, героя чи меха), таку територію вважають «зайнятою».

**КАРТА ФАБРИКИ.** Якщо ви виконуєте дію переміщення з карти Фабрики, дальність переміщення вітроплава збільшується на 1.

**БАЗА.** Вітроплави не можуть переміщуватися на бази.

**ТУНЕЛІ ТА ШАХТИ.** Вітроплави не можуть користуватися тунелями чи шахтами.

**БІЙ.** Наявність вітроплава на території, де відбувається бій, не збільшує кількість карт бою, які ви можете зіграти.

**ПАСТКИ.** Вітроплави не активують пасток (див. доповнення «Загарбники з далеких країв»).

**«БЛІЦКРИГ».** Ця загарбницька властивість дозволяє провести бій між 2 вітроплавами. Переможець, як завжди, отримує зірку. «Бліцкриг» – це єдиний випадок, коли вітроплав може відступити (інші фігурки на цій території не вступають у бій та не відступають).

## СКЛАДНІШІ ПРАВИЛА

Ви можете не використовувати 2 однакові властивості для всіх вітроплавів, а натомість роздати кожному гравцеві по 1 плитці загарбницьких властивостей та 1 плитці миролюбних властивостей. Комбінація цих властивостей вітроплавів буде відрізнятися для кожної нації. Зазвичай ми радимо не користуватися цим правилом у партіях з понад 4 гравцями, адже тоді доведеться тримати в пам'яті занадто багато ігрової інформації.

## МОДУЛЬ «РОЗВ'ЯЗКИ»

Модуль «Розв'язки» змінює умови закінчення гри. Використовуючи цей модуль, ігноруйте звичайну умову кінця гри (коли один з гравців викладає свою 6-ю зірку, гра негайно закінчується). Натомість використовуйте плитку розв'язки, яка й визначить, як і коли закінчиться гра.

**ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ.** Перетасуйте плитку розв'язок, навмання виберіть одну з них, прочитайте її вголос та покладіть горілиць біля треку тріумфу. Ця плитка розв'язки діє на всіх гравців у поточній партії.

**ЗІРКИ.** Деякі плитку розв'язок дозволяють гравцям викладати зірки на самі плитку, на карти цілей тощо. Під час підрахунку капіталів наприкінці гри ці зірки вважають викладеними на трек тріумфу. Не можна викласти більше ніж 6 зірок. Однак тепер, з певними плитками розв'язок, одразу кілька гравців можуть викласти свої 6 зірок.

**ВИКОНАННЯ ДІЙ ДЛЯ ОТРИМАННЯ ГРОШЕЙ.** Це правило з базової гри особливо ефективно, коли ви використовуєте у грі плитку розв'язок. Навіть коли ви «вичерпали» дію нижнього ряду (як-от розмістили на полі всі 4 мехи), у свої подальші ходи ви можете вибрати цю секцію планшета гравця та оплатити вартість дії нижнього ряду, щоб отримати грошову винагороду (а також рекрутський бонус, якщо можливо). Ви можете виконувати кожену дію лише один раз за хід.

**ПРИМІТКА.** Зігравши кілька партій, ви можете з'ясувати, що вашому товариству більше подобається використовувати у грі якусь конкретну плитку розв'язки. Якщо так, то ви можете вибирати саме цю плитку для гри, а не будь-яку випадкову.



# ВАРІАНТИ ГРИ

Є кілька рекомендованих варіантів гри, які вам, мабуть, ще не відомі. Цю інформацію та багато іншого ви можете знайти на сайті *Stonemaier Games* ([stonemaiergames.com/games/scythe/faq-scythe/](http://stonemaiergames.com/games/scythe/faq-scythe/)), але ось короткий виклад.

**ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ РУСВЕТУ.** Можливо, ви помітили, що нація Русвет досить потужна. Наші численні «сліпі» тестування гри не виявили значної переваги цієї нації над іншими, проте ваш досвід може свідчити про протилежне. У такому разі ми радимо не використовувати властивість нації Русвет «Впертість» (повторні ходи) на карті Фабрики. Особливо у грі вдвох чи втрійох, коли на кожного гравця припадає більше пригод. Також нагадаємо, що нація Русвет ніколи не повинна грати з планшетом гравця «Промисловий».

**ВАРІАНТ З РОЗДАВАННЯМ ПЛАНШЕТІВ ГРАВЦІВ ЗА ПОРЯДКОМ НОМЕРІВ.** Кількість початкових ресурсів на планшетах гравців зумовлена двома чинниками (обидва з яких практично не впливають на гру). Перший – порядок ходів гравців. Другий – дані ігрового тестування кожного індивідуального планшета (під час якого планшетам присвоювали різні порядкові номери).

Загалом це практично не впливає на гру. Однак, якщо вашому товариству такий варіант підходить більше, роздавайте планшети за порядком номерів за годинниковою стрілкою.

**УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ  
ПІДГОТОВЛЕНО КОМАНДОЮ «GEEKACH GAMES»  
ЗА ПІДТРИМКИ КОМПАНІЇ «ПЛАНЕТА ІГОР»**

**КЕРІВНИК ПРОЄКТУ**

Олександр Ручка

**ВИПУСКОВИЙ РЕДАКТОР**

Поліна Матузевич

**РЕДАКТОР**

Сергій Лисенко

**ПЕРЕКЛАДАЧ**

Святослав Михаць

**ДИЗАЙН І ВЕРСТКА**

Артур Патрихалко

**НЕОЦІНЕННА ДОПОМОГА**

Анна Вакуленко

Владислав Дубчак

Владислав Жебровський

Дмитро Бібік

Дмитро Науменко

Ксенія Манусевич

Сергій Ішук

Сергій Тодоров



**GEEKACH**

[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)



**STONEMAIER**  
GAMES



**ПЛАНЕТА  
ІГОР**

[www.planeta-igr.com](http://www.planeta-igr.com)



# КОСА

## ВІТРОВИЙ ГАМБІТ | АВТОМА

**АВТОРИ: МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН,  
ДЕЙВІД СТАДЛІ ТА ЛАЙНЗ ДЖ. ГАТТЕР**

### ВСТУП

Залишаючись вірною своїй загарбницькій натурі, Автома посилилася вітроплавом. На щастя, фіксація Автоми на ворожості має свою ціну: на відміну від вас, вона не зможе використовувати миролюбні властивості вітроплавів.

Описані нижче правила дозволяють використовувати доповнення «Вітровий гамбіт» у режимі Автоми, за винятком плитки вітроплава «Данина», яка не використовується в цьому режимі.

### ВМІСТ ГРИ

7 карт вітроплавів  
Автоми.

2 двосторонні карти  
розв'язок Автоми.

**ПРИМІТКА АВТОРА.** Найочевиднішим способом реалізації переміщення вітроплава було б додавання до колоди Автоми нових карт з особливою дією переміщення вітроплава. Ми вирішили не робити цього насамперед тому, щоб уникнути здорожчання і запобігти невдоволенню значної кількості гравців, які придбали додаткові колоди Автоми. Ми також хотіли зберегти ретельно збалансовану частоту інших дій Автоми.

### ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготуйте все як завжди, за винятком плитки загарбницьких властивостей вітроплава та плитки розв'язки.

#### **ЯКЩО ВИ ХОЧЕТЕ ДОДАТИ МОДУЛЬ «ВІТРОПЛАВИ»:**

А. Візьміть навмання або виберіть одну з карт вітроплавів Автоми.

Б. Знайдіть відповідну їй плитку загарбницьких властивостей вітроплава. Саме її ви будете використовувати.




**ЯКЩО ВИ ХОЧЕТЕ ДОДАТИ МОДУЛЬ «РОЗВ'ЯЗКИ»:** виберіть плитку розв'язки, а потім візьміть відповідну карту розв'язки Автоми. На цій карті будуть описані можливі додаткові зміни ігрового процесу.

### ТАБІР АВТОМИ









Якщо на початку ходу Автоми на полі немає її наземних фігурок, а ворожі фігурки контролюють усі території, прилеглі до її бази, ігноруйте в цей хід перші два рядки дій з карти Автоми. Натомість використайте ці символи:



## ВІТРОПЛАВИ

- Щоразу, коли герой Автоми виконує переміщення, не пов'язане з атакою (  або  ), її вітроплав також переміщується. Спершу переміщується герой, а потім вітроплав.
- Вітроплав Автоми не має миролюбної властивості.
- На відміну від інших фігурок, у вітроплава Автоми немає околиць (див. с. 5 правил Автоми з базової гри). Це означає, що на вітроплав Автоми не впливає жодне правило, яке стосується околиць фігурки.
- Деякі правила для вітроплава Автоми стосуються територій, прилеглих до території вітроплава. Це 6 територій навколо вітроплава, але не територія, на якій він перебуває.
- На вітроплав Автоми діють ті самі обмеження на переміщення, що й на решту її фігурок, поки кубик на її карті зірок не залишить клітинок з . Це обмеження також поширюється на вищезгаданий термін прилеглості територій.

## ПЕРЕМІЩЕННЯ БОЙОВИХ ФІГУРОК АВТОМИ

До всіх дій переміщення Автоми, пов'язаних з переміщенням бойових фігурок (  ,  ,  ,  ,  ,  ,  , і  ), додаються дві особливі умови визначення допустимих територій, якщо таких кілька. Ці нові умови перевіряють першими:

- Найближча до вітроплава Автоми допустима територія.
- Допустима територія без вітроплава суперника.

## КАРТИ ВІТРОПЛАВІВ АВТОМИ

Плитки загарбницьких властивостей вітроплавів мають відповідні карти вітроплавів, які адаптують їх для Автоми.

Ці карти мають однаковий формат і містять від 1 до 3 елементів:

- Процедура **переміщення** вітроплава Автоми.
- Особливе правило для «**властивості**» вітроплава Автоми.
- Правила **бою**.



Щоразу, коли Автома бере участь у бою на території зі своїм вітроплавом, застосовуйте правила бою з карти вітроплава (якщо не вказано інакше).

## ПЛИТКИ РОЗВ'ЯЗОК

Правила деяких розв'язок змінюються в режимі Автоми. Ці зміни вказані на картах розв'язок Автоми.

Як і звичайний гравець, Автома впливає на умову закінчення гри – це стосується всіх розв'язок.

## ВАРІАНТ ГРИ З АКТИВНИМ ВІТРОПЛАВОМ

Якщо ви хочете, щоб вітроплав Автоми поведився активніше, додайте символи   як третю можливість для його переміщення.

