


# РУДОКОПИ

*Ви заселили землі. Ви збудували імперію.. Але настали важкі часи. Здається, ви вже спробували все, що могло б допомогти вам вибратися зі скрутного становища. Точно все? Може, слід поглянути глибше? Ширяться чутки, що у ваших сусідів теж не все гаразд, і вони почали досліджувати глибокі підземелля. Там вони знайшли неймовірні речі: повні чудес і цінних ресурсів підземні печери. Ваша імперія не може встояти перед такими можливостями, тож саме час і вам приєднатися до підземних пригод!*

## МЕТА ГРИ:

Ви змагатиметеся за звання найкращого рудокопа імперії. Перемогу в грі та звання здобуде той гравець, у якого наприкінці 10 раунду буде найбільша кількість переможних балів (ПБ) .

## 136 КАРТ ШАХТИ

(36 карт першого рівня, 43 карти другого рівня, 43 карти третього рівня, 14 карт четвертого рівня)



## 18 КАРТ ПОДІЙ





## ПРАВИЛА ГРИ



## КОМПОНЕНТИ ГРИ




### 60 ЖЕТОНІВ МОНЕТ



42 срібні монети вартістю 1   
18 золотих монет вартістю 5 

### 60 ЖЕТОНІВ ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ



25 блакитних жетонів вартістю 1 ПБ   
20 зелених жетонів вартістю 5 ПБ   
15 червоних жетонів вартістю 10 ПБ 

### 44 ЖЕТОНИ МЕХАНІЗМІВ



### 24 ЖЕТОНИ РУЙНУВАНЬ



### 40 ЖЕТОНІВ ВІЗКІВ (ТА 40 НАЛІПОК)



### 5 МАРКЕРІВ ПРОГРЕСУ



## 5 ПЛАНШЕТІВ ПОВЕРХНІ



## 3 ДВОСТОРОННІ ПЛАНШЕТИ ПРОГРЕСУ





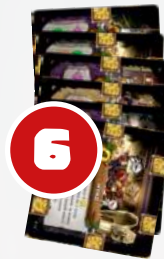
# ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Покладіть планшети прогресу випадковими сторонами догори в центрі столу.
2. Розподіліть карти шахти на окремі стопки за їхнім рівнем. Окремо перетасуйте кожну стопку (всі карти четвертого рівня однакові, тому тасувати їх не обов'язково). Покладіть утворені колоди поряд із планшетами прогресу. Залиште місце для стопки скидання для кожної з колод.
3. Перетасуйте всі карти подій, потім витягніть 10 випадкових карт, із яких утворіть колоду подій. Покладіть колоду подій поруч із картами шахти. Решту карт подій приберіть до коробки, вони не знадобляться під час гри.
4. Покладіть жетони ПБ, монет, візків, руйнувань і механізмів поряд із планшетами прогресу. Це загальний запас.

**Примітка:** вважайте компоненти в загальному запасі безлімітними. Якщо будь-які з них закінчатся, використайте відповідну заміну. Якщо в будь-якій колоді закінчилися карти, перетасуйте карти з відповідної стопки скидання й утворіть із них нову колоду.

5. Кожен гравець обирає колір і бере відповідний маркер прогресу та планшет поверхні. Розташуйте маркери прогресу під планшетами прогресу. Розташуйте відповідний планшет поверхні горизонтально перед кожним гравцем.
6. Кожен гравець бере 8 карт шахти (2 першого рівня, 3 другого рівня та 3 третього рівня) і вирішує, які 4 карти залишити собі, а решту скидає.\*

*\*Під час першої гри пропустіть цей крок і візьміть 2 карти першого рівня, 2 карти другого рівня та 2 карти третього рівня. Залиште собі всі 6 карт.*



## ТЕПЕР ВИ ГОТОВІ КОПАТИ!



## СТРУКТУРА КАРТИ ШАХТИ:



### 1. Назва та вартість

Карты першого рівня безкоштовні.

Карты другого рівня коштують 2

Карты третього рівня коштують від 0 до 13

Карты четвертого рівня безкоштовні.

Деякі ефекти можуть зменшити вартість, але вона не може бути меншою за 0

### 2. Фракція

Більшість карт належить до однієї чи двох фракцій. Якщо на карті є два значки фракцій, вважається, що вона належить до обох фракцій водночас. Карты без значка фракції не належать до жодної з фракцій.

### 3. Половинки візків

Кожен зібраний принесе Вам 1 у кінці гри.

### 4. Ефекти

Більшість карт має 2 доступні ефекти.

Щоразу, коли ви активуєте карту, ви маєте обрати один із них. Деякі карти мають тільки 1 ефект. У такому разі вибору у вас немає.

### 5. Рівень

Вказує, в якому ряді можна розіграти цю карту.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває протягом 10 раундів, кожен із яких складається з двох фаз: **фази подій** і **фази шахти**. Під час фази подій усі гравці проходять випробування подією. Під час фази шахти всі гравці одночасно розігрують карти шахти та застосовують їхні ефекти.

### ФАЗА ПОДІЙ

Один із гравців бере карту з колоди подій. Усі гравці мають застосувати її ефект. Після цього фаза закінчується.

На картах подій є три типи ефектів (залежно від того, коли під час раунду застосовуються ці ефекти):



**Негайно:** якщо відкрита карта такої події, всі гравці мають негайно застосувати ефекти, вказані на карті.



**У фазі шахти:** такі карти змінюють ефекти, які застосовують гравці під час фази шахти.



**Наприкінці раунду:** після фази шахти всі гравці мають застосувати ефекти, вказані на такій карті.


Ефекти карт подій обов'язково мають бути застосовані (якщо не вказано інше). У разі, якщо гравець не може застосувати ефект повністю, він має застосувати його на стільки, на скільки це можливо.





## ФАЗА ШАХТИ

Під час фази шахти гравці викладають карти до своїх шахт та активують їх. Фаза шахти розігрується в такій послідовності (кожен окремий крок виконується всіма гравцями водночас):

1. Кожен гравець відкриває карту зі своєї руки та сплачує її вартість (вказана ліворуч біля назви карти).  
У разі, якщо гравець не може розіграти карту, він повинен узяти та розіграти верхню карту з колоди першого рівня. (Оскільки на початку гри гравці не мають жодних , їм доведеться розігравати карти першого рівня в першому раунді гри).

2. Кожен гравець розміщує відкриту карту, керуючись такими правилами:
  - а) Кожна карта має розміщуватись у ряді, що відповідає її рівню: карти першого рівня мають розміщуватися відразу під планшетом поверхні, карти другого рівня — під картами першого, карти третього рівня — під картами другого, а четвертого — під картами третього.
  - б) В одному ряді можна розміщувати будь-яку кількість карт. Однак кожна карта повинна мати хоча б одну суміжну карту, розміщену над нею (або планшет поверхні). Гравці можуть мати будь-яку кількість карт першого рівня (в першому ряді), навіть якщо планшет поверхні не розташований безпосередньо над ними.

**Примітка:** суміжними вважаються карти, краї яких торкаються одна одної. Тож одна карта може мати до 6 суміжних карт.

- в) Карти кожного наступного рівня розміщуються не безпосередньо одна під одною, а зі зсувом наполовину від карти, що розташована вище чи нижче. Тож кожна карта може мати одну чи дві суміжні карти над або під нею.

**Примітка:** візки, зображені на картах, не обов'язково мають збігатися!







ЗБ

ЗВ



ЗБ

ЗВ



ЗА

ЗВ



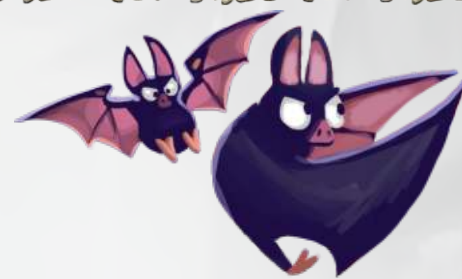
ЗА



2А



2А



**З.** Розміщуючи карту, гравець активує її та застосовує один із її ефектів. Після цього активована карта запускає ланцюгову реакцію, яка активує карти над нею в такий спосіб:

- а) Одна будь-яка карта, котра розташована безпосередньо над розміщеною картою, активується так, ніби її щойно розмістили.
- б) Кожна активована карта продовжує активувати іншу розміщену над нею карту доти, доки ви не досягнете планшета поверхні.
- в) Планшет поверхні має 3 доступні ефекти. Щойно ви досягнете планшета поверхні, оберіть один із 3 доступних ефектів і застосуйте його.
- г) Гравець завершує фазу шахти.

Ефект кожної карти має бути повністю застосований, перш ніж ви розпочнете активацію карти над нею. Ефекти карт не є обов'язковими, проте якщо ви вже вирішили застосувати ефект, то маєте застосувати його, наскільки це можливо.

**Примітка 1:** кожна карта може бути активована лише один раз за раунд.  
**Примітка 2:** навіть якщо над активованою картою є дві карти, ви можете обрати лише одну з них для активації.

Щойно всі гравці завершать фазу шахти, застосуйте ефекти карти подій, що відбуваються наприкінці раунду, та перейдіть до фази подій наступного раунду.

Кількість карт, що залишилися в колоді подій, вказує, скільки раундів ви пройшли та на якому раунді перебуваєте зараз. Ви можете рахувати їх у будь-який момент гри, якщо хочете пригадати, який саме зараз раунд.

**Примітка:** у грі немає ефектів, які б стосувалися карт у шахтах інших гравців або взаємодіяли з ними.





5



## ДЕТАЛЬНО ПРО ЕФЕКТИ





### Механізми

*Технології не стоять на місці!*

Деякі ефекти зобов'язують вас розмішувати  на ваших картах. На одній карті може бути не більше 3 .

### Руйнування








*Проте, звісно, будь-який технічний прогрес досягається шляхом спроб і помилок...*




Деякі ефекти зобов'язують вас розмішувати  на ваших картах. Коли ви активуєте карту з , приберіть  з цієї карти замість того, щоб застосувати її ефект. На одній карті може бути не більше 1 .

**Примітка:** прибравши жетон руйнування з карти, продовжуйте активацію карт як зазвичай.

### Візки

*Ваш візок наполовину повний чи напівпорожній? Безглузде запитання — наповніть його скарбами по самі вінця!*



Деякі ефекти дають вам змогу розмішувати жетон візка () на ваших картах шахти. Ви можете розмістити  на незавершених візках (де є хоча б половина візка ()) на межі двох суміжних карт шахти. Щойно гравець розмішує  на , такий візок вважається зібраним () і дає 1  у кінці гри.

Якщо ви маєте розмістити , але у вашій шахті немає , ви не можете застосувати цей ефект, тож не беріть  із загального запасу.

### Спеціальні активації

Велика частина ефектів дає вам змогу активувати обрані карти у вашій шахті. Такі спеціальні активації стосуються лише конкретної карти та не викликають ланцюгової реакції. Пам'ятайте, що кожен карту можна активувати лише один раз за раунд. Це стосується й спеціальних активацій. Якщо ланцюгова реакція змусить вас активувати карту, яка вже була активована в цьому раунді, ігноруйте ефект цієї карти та продовжуйте ланцюгову реакцію як зазвичай.

### Узяти карти

Коли вам потрібно взяти карти, беріть їх по одній із будь-якої колоди шахти (окрім ) та кладіть собі до руки. Пам'ятайте, що на руці у вас може бути не більше 8 карт. Якщо після застосування ефекту у вас на руці більше восьми карт, скиньте зайві. Карти з колоди  можна брати лише застосовуючи ефекти планшета прогресу чи карт подій.

### Узяти карту фракції

Якщо ефект зобов'язує вас узяти карту певної фракції, оберіть колоду та відкривайте з неї карти доти, доки не знайдете карту потрібної фракції. Візьміть цю карту собі до руки, а інші відкриті карти затасуйте назад до колоди. Якщо ви не знайшли карти потрібної фракції в обраній колоді, перетасуйте відкриті карти й утворіть із них колоду, а потім оберіть іншу колоду й повторіть ті самі дії.




Цей символ вказує на те, що ви можете обрати будь-яку фракцію, після чого застосувати ефект «Узяти карту фракції».



## ПРОСУВАННЯ

Що глибше під землю, то більше несподіванок на вас чекає... Який шлях ви оберете? Які тасмниці розкриєте?




Застосовуючи деякі ефекти, ви будете змушені **просуватися** планшетом прогресу. Коли вам потрібно просунутися, пересуньте свій маркер прогресу на планшеті прогресу. Коли вам уперше випаде можливість просунутися вперед, оберіть для цього будь-який із планшетів і просуньте свій маркер на вказану кількість полів. Коли вам потрібно буде просунутися в наступних раундах, продовжуйте на тому самому планшеті.




Просуваючись, ігноруйте ефекти полів, через які проходить, але застосуйте ефект поля, на якому ви закінчили свій рух. Більшість ефектів принесе вам ,  або .



Коли ви закінчуєте рух планшетом прогресу, досягаючи його найвищого поля, застосуйте вказаний на ньому ефект і перенесіть свій маркер на нижнє поле будь-якого **іншого** планшета (зокрема на планшет, який вже було пройдено). Щоразу, коли ви закінчуєте рух планшетом прогресу та переносите свій маркер на нижнє поле іншого планшета, ви втрачаєте будь-які пересування, які у вас залишилися.




## КІНЕЦЬ ГРИ

Щойно ви взяли останню карту з колоди подій, розіграйте останню фазу шахти. Наприкінці останньої фази шахти гра завершується. Підрахуйте всі  за ваші жетони ПБ та зібрані , кожен із яких приносить 1 .

Гравець із найбільшою кількістю  перемагає. У разі нічиєї гравець із найбільшою кількістю  на руках перемагає. Якщо й монет порівну, перемагає гравець із найбільшою кількістю . У разі, якщо нічия зберігається, усі такі гравці перемагають.

**Приклад:** Андрій отримує 31 ПБ за жетони ПБ, які він зібрав протягом гри, та 8 ПБ за зібрані візки у своїй шахті. Також у нього є 7 , які не дають , але допоможуть у визначенні переможця в разі нічиєї.

## РЕЖИМ ДЛЯ ОДНОГО ГРАВЦЯ

Правила гри в режимі для одного гравця не змінюються. Після підрахунку переможних балів подивіться на шкалу Досягнень нижче та порівняйте кількість своїх  із балами на цій шкалі, щоб зрозуміти, наскільки добре ви впоралися.

	Досягнення
<35	Копач
35-45	Чорнороб
46-55	Досвідчений шахтар
56-60	Підземний інженер
61-65	Ветеран шахти
65<	Король підземелля





# ФРАКЦІЇ



**Шотландці:** витрачання 🟡.

*Населяючи багаті на випивку та приятелів землі, шотландці є яскравим прикладом хитрого ведення справ, але водночас і стабільного розвитку.*

Більшість карт **шотландців** має потужні ефекти та високу вартість. Як зазначено на картах, вартість цих ефектів зменшується на 1 🟡 за кожну карту **шотландців** у вашій шахті (включно з картою, яку ви щойно розмістили). Мінімальна вартість — 0 🟡.



**Єгиптяни:** просування планшетом прогресу.

*У світі існує багато таємниць, та однією з найвідоміших є небесне благословення єгиптян, яке допомагає їм швидко розвиватися.*

Розміщення карт **єгиптян** — це найлегший спосіб просуватися планшетом прогресу. Деякі ефекти карт **єгиптян** залежать від вашого розміщення чи просування планшетом прогресу.



**Атланти:** розміщення 🔧.

*Коли підземелля лише почали набувати популярності, атланти вневне посміхалися — вони вже були там і знають, що тут і до чого.*

Кarti **Атлантів**, як правило, збирають і стають сильнішими впродовж гри. На одній карті може бути не більше 3 🔧. Деякі карти **атлантів** дають вам змогу розмістити 🔧 на інших картах.



**Варвари:** агресивний видобуток і розміщення 🗿.

*Ви можете не розуміти їхньої мови, але коли бачите, як вони направляють свій гнів на землю, то усвідомлюєте, що кожен має свої методи ведення справ...*

Ефекти карт **варварів** зазвичай дуже потужні, але вони змушують викладати 🗿 на карти. Деякі карти **варварів** дають вам змогу позбутися 🗿 або отримати користь від певної кількості 🗿 у вашій шахті.



**Японці:** сила в різноманітності.

*Звичай японців завжди викликали захоплення та повагу. Тому не дивно, що інших так цікавлять технології, якими вони користуються під час роботи в шахтах.*

Ефекти карт **японців** надають вам переваги, якщо ви маєте велику кількість карт **японців** і карти багатьох різних фракцій у своїй шахті.



**Римляни:** місце розташування має значення.

*Існує причина, чому ви завжди опиняєтеся тут — інших шляхів просто не існує. Із неабиякою точністю та плануванням вони завжди рухалися в бік досягнення успіху.*

Ефекти карт **римлян** надають вам переваги, якщо ви розмістите карти у вашій шахті певним чином та маєте багато зібраних 🗿. Деякі з них дають вам змогу розміщувати 🗿.



**ЛОКАЛІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ**  
**ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР:** Михайло Клейменов  
**РЕДАКТОР:** Марія Отрошенко  
**КОРЕКТОР:** Анастасія Стадніченко  
**ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬНИК:** Вадим Букреев  
**ВИДАВНИЧІ ПРОЦЕСИ:** Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран.  
Видавництво «ROZUM».

**ТВОРЦІ ГРИ**  
**РОЗРОБКА ГРИ:** Тім Армстронг  
**ІЛЮСТРАЦІЇ:** Ханна Кук  
**ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН:** Матеуш Копач  
**МЕНЕДЖЕР ПРОЄКТУ:** Ян Мавриці  
**КЕРІВНИК ВИРОБНИЦТВА:** Даміан Мазур  
**АНГЛОМОВНИЙ РЕДАКТОР:** Тайлер Браун  
**ОСОБЛИВА ПОДЯКА** Джефу Фоксвелу, Джошу Міліану, Наталі Міліан, Шенон Замбетті, Тіму Майклсу, Джиму Пейджу, Джоані Вейрлак, Вероніці Спира, Капітану Лінку та Полу Марчбенксу.



© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 15,  
44-190 Knurów, Poland

Усі права застережено. Здійснювати передрук і публікацію правил гри, ігрових компонентів та ілюстрацій без дозволу Portal Games заборонено.

Шановні покупці, наші ігри збираються дуже ретельно. Однак якщо у вашому примірнику бракує якогось компоненту, ми приносимо вибачення. Будь ласка, повідомте нам про це, написавши на цю електронну пошту: [mail@rozum.com.ua](mailto:mail@rozum.com.ua)

Ми продовжуємо роботу над нашими іграми після їхнього першого випуску. Хоча наші редактори та працівники скрупульозно перевіряють і покращують ігрові матеріали, іноді — навіть через місяці чи роки після випуску — з'являється потреба внести певні виправлення, зміни чи покращення. Ми вносимо необхідні зміни до ігрових матеріалів, спираючись на думки ігрової спільноти та досвід творців гри. Актуальні правила гри й інколи інші додаткові матеріали (наприклад, міні-доповнення, промо-матеріали, поширені запитання тощо) ви можете знайти на нашій вебсторінці (англійською мовою): [portalgames.pl/en/imperial\\_miners](http://portalgames.pl/en/imperial_miners)