

An illustration of a bald eagle with a white head and yellow beak, wearing a dark green military uniform with gold buttons and insignia. The eagle is sitting at a wooden desk, looking down at several yellowed, torn maps spread out before it. Its right hand is resting on one of the maps, and its left hand is pointing at a specific location. The background is dark with a large, stylized red shape that resembles a map of the United States, with black silhouettes of eagles and a bell hanging from the top left.

ЗОНА
636

Правила
гри

Правила гри “Зона 636”.

ВСТУП: *ЩО ВІДБУВАЄТЬСЯ?*

У глибині американської пустелі, на території секретного військово-дослідного комплексу Зона 636, завершується розробка інноваційного прототипу — системи, відомої під кодовою назвою “**A.E.G.I.S.**”.

Це не звичайна зброя. Її справжня природа невідома більшості урядів. За чутками, це технологія, здатна змінити саму логіку воєнного стримування: **діяти ще до виникнення загрози, передбачати дії противника і перехоплювати ініціативу ще до першого пострілу**. І хоча американські посадовці стверджують, що вона створена для захисту, інші країни побоюються монополії на подібну силу.

Реакція світу була миттєвою. Країни, які претендують на глобальну або регіональну роль, направили своїх найкращих агентів. Вас.

Мета — проникнути до **Зони 636**, зібрати фрагменти даних і першими винести технологію.

Але пам’ятайте:

Якщо всі агенти загинуть, викриють себе або не зможуть подолати систему охорони — таємниця залишиться під замком, а шанс змінити хід історії буде втрачено назавжди.

Зміст

Мотивація агентів з різних країн	3
Мета гри	5
Компоненти гри	5
Підготовка до гри	6
Хід гри	8
Типи локацій та їх ефекти	8
Планшет тривоги	10
Бій із силами оборони	10
Бій між гравцями	12
Умови перемоги	12
Сімейний режим та Соло-операція	13

Мотивація агентів з різних країн

Тарас Коваленко — СЗРУ (Україна)

*“Якщо конфлікт не зупинити — він проковтне не лише кордони,
а й тих, кого ти любиш”.*

Після розпаду Великого Континентального Союзу у 2040-х Україна залишилась сам на сам з агресивним сусідом на сході. Постійні прикордонні кризи, кібератаки та інформаційні диверсії виснажили країну.

Коли з'явилась чутка про А.Е.Г.І.С. — технологію, здатну передбачати та припиняти конфлікти ще до їх початку, Україна зрозуміла: це шанс на виживання.

Тарас — аналітик і польовий агент, який звик діяти там, де плани не працюють. Його мета — винести ядро системи та створити власний захисний контур, поки ще не пізно.

Особисте: Під час “Шестиденного конфлікту на Рубежі” він втратив батька й молодшу сестру — обидва загинули під час раптової атаки в мирний час, без жодного попередження.

Тарас більше не вірить у союзи, договори чи гарантії. Він вірить лише в перевагу — хоча б на кілька хвилин наперед.

А.Е.Г.І.С. — це не просто технологія. Це спосіб зупинити смерть ще до того, як вона настане.



Марек Зубровський — Agencja Wywiadu (Польща)

*“Коли держава стає щитом, їй доводиться вибирати:
бути жертвою чи кузнею нових порядків”.*

Після краху Краківських угод Польща стала фронтіром між Північним Альянсом і нестабільною Східною Зоною. Її роль — першою тримати удар. Але з роками це перетворилось на стратегію стримування без впливу.

А.Е.Г.І.С. — шанс вирватись з ролі буфера і стати регіональним лідером, здатним диктувати нові правила без участі глобальних гравців.

Марек отримав чіткий наказ: він не має права повернутись з **Зони 636** без А.Е.Г.І.С.

Особисте: Марек брав участь в “Операції Понтур” — спецвведенні населення після секретного інциденту в експериментальному польському хабі. Тоді він побачив, що буває, коли контроль втрачається.

Тепер він хоче цей контроль повернути — за будь-яку ціну.



Девід Гілмор — MI-6
(Велика Британія)

*“У майбутньому війни виграють не солдати,
а той, хто першим отримає пароль”.*



Після розпаду Амеро-Атлантичного Пакту у 2047 році, Британія залишилася без тісного альянсу з США. MI6 побоюється, що A.E.G.I.S. стане монополією контролю над цифровим простором, ШІ та нейромережею Orbis, яка зараз служить критичною інфраструктурою для зв'язку та економіки.

Особисте: Гілмор брав участь у проєкті FOXCUBE — невдалій спробі Британії створити власну альтернативу Orbis. Тоді він думав, що їх зламала зовнішня атака. Тепер — не впевнений.

Минулого року він виявив у власному старому коді слід, підозріло схожий на структуру A.E.G.I.S. — ніби хтось або щось вже вивчало його підходи.

Він їде до Зони 636 не лише як агент, але і як хакнутий хакер, який хоче подивитися системі в обличчя.

Лоренцо Вольпе — AISE
(Італія)

*“Мені не треба зброя. Мені треба знати, у кого вона є.
А ще: хто запропонує більше грошей за неї”.*

Після занепаду Середземноморського Об'єднання Італія залишилася осторонь нової світової архітектури. Проте в її руках залишилась одна перевага — вміння торгувати інформацією, страхами та впливом.

A.E.G.I.S. — не мета, а цінний актив, який можна використати, щоб повернути дипломатичну силу. Лоренцо не прагне винести систему — йому достатньо знати, де її слабкі місця, і кому їх показати в потрібний момент.

Особисте: У нього контракт із трьома урядами та борг перед однією тіньовою організацією. Але грає він лише на себе. Як завжди.



Мета гри

Ваша задача — знайти та винести секретні фрагменти даних “A.E.G.I.S.”, заховані всередині Зони 636.

- У грі з **4 гравцями: 10** фрагментів даних.
- У грі з **3 гравцями: 12** фрагментів даних.
- У грі з **2 гравцями: 14** фрагментів даних.

Той, хто першим збере потрібну кількість даних, — виграє гру. Але шлях до перемоги непростий: вас чекають пастки, озброєна охорона та високий ризик провалу місії.

Примітка: мета гри для соло-операції розташована на сторінці 13.

Компоненти гри

У коробці вас чекають такі компоненти:

- **71 карта** (3 колоди):
 - 34 карти **бонусів** (миттєвих та постійних);
 - 22 карти **загроз** (сили оборони бази та пастки);
 - 15 карт **даних**.
- **Поле:** 49 модульних клітинок з різними типами локацій.
- **Фігурки агентів:** 4 унікальних фігурки.
- **Жетони здоров'я:** 27 жетонів для гравців та сил оборони.
- **Жетони фрагментів даних:** 30 жетонів (13 жетонів зі значенням 2 і 17 жетонів зі значенням 1).
- **Планшети агентів:** 4 планшети з параметрами агентів.
- **Планшет тривоги.**
- **Трекери перезарядки:** 4 трекери, які використовуються на планшетах агентів для відстеження використання здібностей.
- **Трекери сил оборони:** 15 трекерів для позначення активних сил оборони і їхнього розташування на полі.
- **1 трекер тривоги.**
- **Кубики:** 2 кубики, що використовуються для бойових механік.
- **Правила гри:** Книга з повним описом механік гри та умовами перемоги.



Трекери
сил оборони



Трекер
тривоги



Трекери
перезарядки



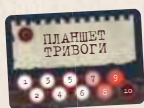
Жетони
здоров'я



Жетони
фрагментів даних



49 модульних клітинок
з різними типами локацій



Планшет Тривоги



Фігурки
агентів



Планшети
агентів



Колода
бонусів

Колода
загроз

Колода
даних

Підготовка до гри

Підготовка до гри залежить від кількості гравців, але для прикладу розглянемо гру на 4 гравців.

1. Підготуйте поле:

- Знайдіть 4 стартові локації та відкладіть їх убік.
- Переверніть інші клітинки сорочкою догори та перемішайте їх.
- Побудуйте поле у формі 7x7 клітинок за схемою, наведеної на ілюстрації.

2. Оберіть персонажів:

- Кожен гравець обирає агента та отримує фігурку, планшет з описом відповідного агента, трекер перезарядки.
- Кожен агент має унікальну навичку, яка може бути використана під час свого ходу:

Тарас Коваленко може робити перекид кубика.

Девід Гілмор може на початку свого ходу таємно підглянути одну з сусідніх закритих локацій.

Лоренцо Вольпе може пройти 2 клітинки за хід.

Марек Зубровський може оглушити суперника, змущуючи його пропустити наступний хід.

- На початку гри навичка має повний заряд — трекер встановлюється на максимальне значення на планшеті агента. Після використання трекер скидається до 1 і запускає новий цикл перезарядки. На початку кожного наступного ходу трекер змінюється на одну позначку вгору, доки не досягне повного значення. У грі є бонуси, які можуть пришвидшити перезарядку навички.

3. Перемішайте колоди:

- Перемішайте колоду бонусів і роздайте кожному гравцю по 3 карти. Решту карт покладіть біля поля.
- Перемішайте колоди фрагментів даних і загроз та покладіть їх поруч з полем.

4. Підготуйте жетони: Покладіть усі жетони здоров'я, фрагментів даних та трекари сил оборони на стіл у зручному місці.

5. Підготуйте планшет та трекер тривоги.

6. Визначте порядок ходів: Визначте, хто буде першим гравцем, будь-яким зручним для вас способом.

Особливості підготовки гри для 2, 3 і 4 гравців

У грі можуть брати участь від 2 до 4 гравців (*самостійна гра у режимі соло-операції описано окремо*). Розташування стартових локацій змінюється залежно від кількості учасників:

Гра на 4 гравців:

- Стартові локації розташовані в чотирьох кутах ігрового поля. Кожен гравець починає з найближчої до себе стартової клітинки.

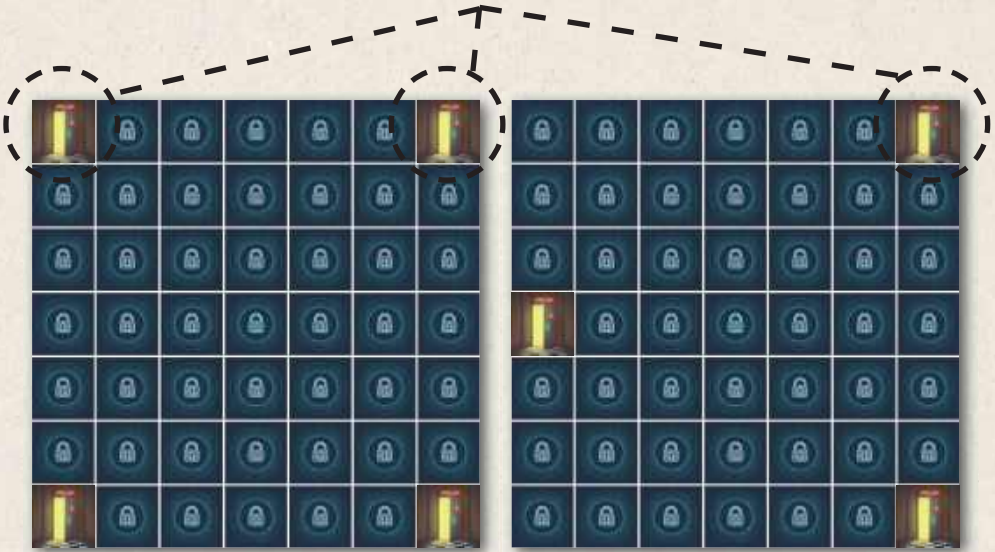
Гра на 3 гравців:

- Дві стартові локації залишаються в кутах, третю розташовують в середині відповідного боку поля (між двома кутовими локаціями).
- Невикористана стартова локація ховається серед перевернутих клітинок поля. Якщо її буде відкрито під час гри, вона вважатиметься порожньою клітинкою.

Гра на 2 гравців:

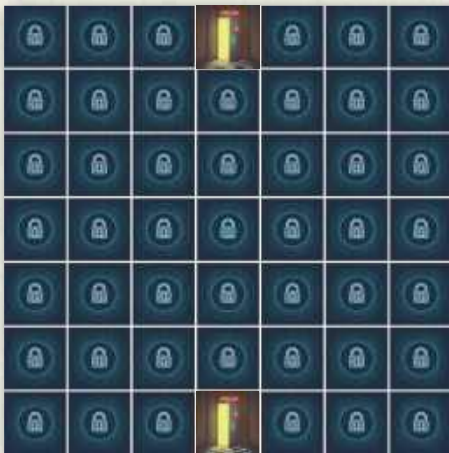
- Дві стартові локації розташовуються в центрі протилежних сторін поля.
- Дві невикористані стартові локації також розміщуються серед перевернутих клітинок поля та вважаються порожніми, якщо будуть відкриті.

стартові локації



розкладка на 4 гравців

розкладка на 3 гравців



розкладка на 2 гравців



розкладка для соло операції

Режими гри

Пояснення ходу гри базується на основі **базового режиму**, який подано нижче. Він є основою всієї системи: з чіткою метою, базовими ризиками та типовою динамікою боїв і дослідження.

Далі подано 2 режими гри та опис соло-операції:

Базовий режим. Усі правила, описані нижче, відповідають саме цьому рівню. Це основна версія гри.

Сімейний режим. Мінімальні ризики. У боях між агентами не втрачаються жетони здоров'я — замість цього відбувається передача фрагментів даних. Ідеально підходить для першого ознайомлення з грою.

Соло-операція. Режим для одного гравця. Агент стартує в самому центрі Зони 636, повністю ізольований. Діють правила базового режиму. Мета — вижити та винести 12 фрагментів даних самотужки, повернувшись на старту локацію.

Хід гри

Хід гри поділяється на 2 фази:

1. Переміщення та взаємодія з локацією, у яку перемістився гравець, або битва з іншим гравцем.
2. Добір або обмін карт бонусів.

Фаза 1: Переміщення та взаємодія з локаціями

Гравець може переміститися на будь-яку відкриту або нову сусідню клітинку — по вертикалі, горизонталі або діагоналі. Якщо клітинка ще не відкрита, гравець відкриває її та взаємодіє з типом локації, виявленої там. Під час ходу гравець може використовувати свою унікальну здібність відповідно до її ефекту та опису на планшеті агента.

У будь-який момент першої фази гравець може використати будь-яку кількість карт миттєвих бонусів та виставити на стіл (або замінити) карту постійного бонусу. Тільки одна карта постійного бонусу може бути викладена на стіл одночасно.

Фаза 2: Добір або обмін карт бонусів

Після переміщення та взаємодії з локацією гравець переходить до другої фази:

- Якщо в руці гравця менше ніж 3 карти бонусів, він добирає лише 1 карту з колоди — незалежно від того, скільки карт йому бракує до трьох.
- Якщо в руці є 3 карти, гравець може скинути 1 карту бонусу до скиду й натомість взяти одну нову з колоди.
- Якщо гравець використав усі 3 карти бонусів за хід, він все одно добирає лише 1 карту з колоди.
- Якщо колода бонусів закінчилася, перетасуйте усі карти зі скиду та сформууйте нову колоду бонусів.

Типи локацій та їх ефекти

Загроза

Якщо гравець відкрив клітинку з картою загрози, це може бути:

Пастка.

Гравець одразу взаємодіє з пасткою відповідно до її ефекту.



Сили оборони. Карта представника сил оборони викладається на стіл поруч з полем. Гравець бере трекер відповідного охоронця бази та кладе на відповідну клітинку. Також викладаються жетони здоров'я представника сил оборони згідно з його характеристиками поруч з картою. Деякі вороги мають **пасивні здібності**, які ускладнюють бій із ними. Ви можете побачити ці здібності на їхніх картках.



Після цього є 2 шляхи розвитку подій:

- а. Починається бій (дивись умови в наступному розділі).
- б. Гравець уникає бою за допомогою карт бонусу або унікальної здібності.

Після перемоги над представником сил оборони чи взаємодії з пасткою клітинка не стає безпечною. Наступний вхід на цю клітинку згенерує нову загрозу та підвищить рівень тривоги.

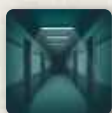
Виняток: вимушене відступлення на цю клітинку.

Фрагменти даних:

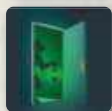
Відкривши клітинку з фрагментами даних, гравець витягує карту даних.

Можливі результати:

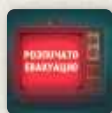
1. Отримання 1 або 2 фрагментів даних.
2. Оманливі дані, які завдають шкоди гравцю.
3. Порожні носії даних, які не приносять ані користі, ані шкоди.



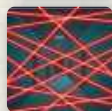
Порожня клітинка: Нічого не відбувається, гравець може продовжити переміщення на наступний хід.



Потайний хід: Якщо відкрито більше одного потайного ходу, гравець може миттєво переміститися в інший відкритий потайний хід за власним бажанням.



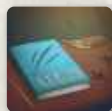
Розпочато евакуацію: Відкривши таку клітинку, гравець миттєво повертається на свою стартову локацію.



Лазерні промені: Ці клітинки є непрохідними перешкодами. Гравець не може зайти в такі локації, та не може відкривати нові клітинки в цьому ході.



Медичний пункт: Після відкриття такої клітинки на неї викладаються 3 жетони по 1 пункту здоров'я. Гравець може **взяти 1 жетон під час свого ходу**, якщо втратив здоров'я. У наступному ході він може взяти ще один жетон здоров'я замість переміщення. Решту жетонів можуть згодом підібрати інші гравці.



Нотатник Генерала Адамса: Нотатник із детальними кресленнями та записами про А.Е.Г.І.С. що миттєво приносить +3 фрагменти даних.

Планшет тривоги

Для відстеження рівня тривоги використовується планшет із трекером.

Початкове значення: 0 (у лівому верхньому куту планшету). **Максимальне значення:** 10.

Тривога **зростає (+1)** коли:

- Гравець відкриває клітинку із **загрозою** (будь-якого типу).
- Гравець отримує рану від представника Сил Оборони. (Рани від пасток або інших гравців не підвищують тривогу).

Тривога **знижується (-1)** коли:

- Гравець наносить смертельну рану представнику Сил Оборони, не використовуючи карти бонусів у цьому раунді.

Важливо: якщо карти бонусів були використані у попередніх раундах, де захисник бази не отримав смертельну рану, це не впливає на зможу зменшити тривогу надалі.

Особливі умови:

Якщо гравець **відступає** (наприклад, після отриманої рани або завдяки бонусу) на клітинку із загрозою, то: загроза не активується; тривога не зростає.

Поразка:

Якщо трекер тривоги досягає **10**, гра для усіх агентів завершується поразкою. Ви виявлені. У зону прибуло підкріплення. Зона 636 ізольована.

Бій із силами оборони

Проведення бою:

Якщо у гравця немає карти бонусу, яка дозволяє уникнути бою, він одразу вступає в бій.

Гравець може використати будь-які свої постійні або миттєві бонуси до початку бою у будь-якій кількості. Виняток — карти “Безперервний вогонь” та “Поляризований щит”, які можна використовувати після, бо вони лише посилюють результат або залежать від результату. Усі інші карти мають бути використані до початку бою.

Гравець кидає кубик за свого агента, а будь-який інший гравець кидає кубик за представника сил оборони. Підрахунок сили:

Сила гравця =

базова сила агента

+

постійний бонус

+

миттєві бонуси

+

кубик

Сила представника оборони =

базова сила (1–3)

+

кубик

Результат бою:

Якщо сила гравця перевершує силу суперника, він завдає йому 1 рану (або більше, якщо були зіграні відповідні карти бонусів). Якщо це остання рана, суперник переможений, і **гравець отримує фрагменти даних у кількості, вказаній на картці представника сил оборони**. Карта переможеного відправляється до скиду карт загроз.

Якщо гравець переміг у раунді, але у суперника залишаються жетони здоров'я, його трекер залишається на полі, і гравець може повторити атаку **у той самий хід** (поки суперник не втратить усі жетони здоров'я чи гравець не отримає 1 рану) або не робити цього.

Усі карти бонусів, використані в першому раунді, відправляються до скиду. Гравець може виставити нові, якщо такі є у руці. Нові карти бонусів з колоди не добираються до кінця ходу гравця.

У разі **нічиєї**, обидві сторони перекидають кубик у той самий хід, при тому викладені на початку ходу бонуси все ще активні.

Якщо гравець зазнає поразки у раунді, він втрачає 1 пункт здоров'я. Гравець може використати бонус для уникнення втрати здоров'я. Після поразки гравець мусить відійти до найближчої відкритої локації. У наступний хід гравець може повернутись до битви або піти іншим шляхом. **Будь-які інші гравці у свій хід можуть спробувати поборотися з представником Сил Оборони.**

У разі втрати гравцем усіх жетонів здоров'я, гравець вибуває з гри. Його фрагменти даних відправляються до скиду.

Переміщення сил оборони

Очікування після бою:

Після того як відбувся бій з представником Сил Оборони та гравець отримав поранення, він відступає, а жетон захисника бази залишається на відповідній клітинці.

Відразу після бою захисник не активний протягом 2 повних раундів (тобто двох повних циклів ходів усіх гравців).

Щоб це позначити, жетон представника викладається лицьовою стороною вниз (неактивний).

Після 1-го повного раунду жетон перевертається лицьовою стороною вгору, сигналізуючи, що наступного раунду представник почне рух.

Рух:

Активний представник Сил Оборони рухається на 1 клітинку за хід.

Його маршрут: найкоротший відкритий шлях до найближчого агента.

Представник сил оборони не може використовувати потайні ходи.

Якщо з'являється агент, який знаходиться ближче, представник змінює ціль на нього.

Бій

Бій розпочинається, коли представник Сил Оборони досягає агента, і настає хід цього агента.

До цього моменту представник лише перебуває у локації агента, не ініціюючи бій.

Затримка після повторного бою:

Після завершення бою, у разі, якщо представник Сил Оборони завдав поранення агенту, охоронець стає неактивним на 2 повні раунди, а відповідний агент відступає за базовими правилами.

Жетон знову перевертається вниз і чекає активації за тією ж схемою, що й під час першої появи.

Бій між гравцями

Бій починається миттєво, коли один гравець заходить на клітинку, де перебуває інший гравець. Обидва гравці кидають кубик:

Сила нападника = базова сила + постійний бонус + миттєві бонуси + результат кубика.

Сила захисника = базова сила + постійний бонус + дозволені миттєві бонуси + результат кубика

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{Сила агента} = 2 & + & \text{результат кубика} = 2 & + & +1 \text{ до сили (постійний бонус)} & + & +1 \text{ до сили (миттєвий бонус)} & = & 6
 \end{array}$$

- Переможець може використати карту “Безперервний вогонь”, щоб нанести додаткову рану (карта використовується **після** бою).
- Не можна використовувати більше однієї картки “Безперервний вогонь” за один раунд.
- Переможений гравець втрачає 1 пункт здоров’я (або 2, якщо була використана картка “Безперервний вогонь”).
- Якщо у переможеного є карта “Поляризований щит”, він може скинути її, щоб не втратити 1 пункт здоров’я.
- Навіть якщо нападник переміг, він **не може** почати новий бій із тим самим захисником у поточному ході.
- Після поразки, переможений відступає на будь-яку найближчу відкриту локацію. У наступний хід можна атакувати ще раз!
- Якщо **в одного з суперників** закінчуються всі пункти здоров’я, **переможець** отримує всі фрагменти даних переможеного.
- Захисник **не добирає карти бонусів**, оскільки це не його хід, навіть якщо він використав усі карти бонусів з руки.

Пам’ятайте: грамотна комбінація бонусів — запорука успіху у битві. Завжди слідкуйте за бонусами у руці, грайте їх, та змінюйте непотрібні.

Умови перемоги

Перемагає гравець, який досяг потрібної кількості фрагментів даних:

Для **4** гравців: **10** фрагментів;

Для **3** гравців: **12** фрагментів;

Для **2** гравців: **14** фрагментів.

Якщо під час гри будуть відкриті всі клітинки поля, а жоден із гравців не досягне потрібної кількості фрагментів даних, агенти будуть змушені вступити в бій за ресурси чи по-новому відкривати клітинки загроз. Гравець, що перемагає в бою, та змушує суперника втратити усі жетони здоров’я, отримує всі фрагменти даних переможеного. Бої тривають, доки один із гравців не збере необхідну кількість фрагментів даних для перемоги.

Сімейний режим та соло-операція

Вище був описаний базовий режим. Але для тих, хто бажає меншого ризику, є сімейний режим. Зміни стосуються лише динаміки боїв та загального тиску на гравця.

Сімейний режим

Для тих, хто хоче дослідити гру без ризику повного вибуття.

Бої з представниками сил оборони залишаються незмінними. Але у боях між гравцями (PvP) не втрачаються пункти здоров'я. Натомість гравець, що програв, втрачає 1 фрагмент даних. Він відступає за стандартними правилами. Карта "Безперервний вогонь" дозволяє забрати 2 фрагменти даних (замість 2 пунктів здоров'я).

"Поляризований щит" блокує втрату фрагмента даних, замість здоров'я.

Ідеальний варіант для першого ознайомлення з грою, для сімейних партій або тих, хто не любить "перманентну смерть".

Мета гри залишається незмінною: кількість необхідних фрагментів даних для перемоги залежить від кількості гравців — так само як у базовому режимі.

Битва між гравцями не призводить до повного вибуття жодного з них.

Базовий режим

Базовий режим. Саме він описаний у правилах вище.

Стандартна динаміка: бої між гравцями призводять до втрати жетонів здоров'я.

Можливе повне вибуття з гри.

Соло-операція

Ви наодинці. Немає союзників. Немає змови. Лише тиша в ефірі та незрозумілий шум у навушники.

А ще — 49 секторів, які хочуть Вас вбити.

Соло-режим створений для тих, хто хоче перевірити себе: чи зможете Ви вижити без підтримки, ухвалюючи кожне рішення самостійно?

Мета гри

Зібрати 12 фрагментів даних та покинути Зону 636 живим через початкову локацію.

Основні правила:

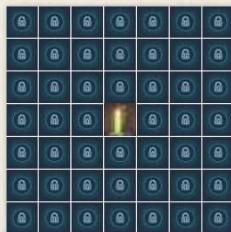
Усі стандартні правила зберігаються, з такими **винятками**:

- Гра втрачає елемент PvP (гравець проти гравця).
- Гра фокусується на PvE механіці (гравець проти гри).
- Після збору 12 фрагментів даних потрібно "винести їх", тобто повернутися до своєї стартової локації.

Початкова клітинка агента розташована в центрі поля: у 4-му ряду та 4-й колонці (координати 4×4). З усіх боків Вас оточують по 3 клітинки в кожен бік.

Тобто жодного безпечного напрямку. Ви в самому пеклі.

І це — тільки початок.



розкладка для соло операції

Завершення: Вибір долі

У надрах **Зони 636** схована не просто технологія, а сила, здатна змінити світ. Кожен хід полем наближає Вас до істини... або до поразки.

Вас чекають смертельні лазери, потайні ходи, охорона, що не знає жалю, і дані, які ретельно захищають від сторонніх. Але найбільша загроза — інші агенти, які хочуть забрати все собі. Ви — не герой. Ви — інструмент своєї держави. Але саме від Вас залежить, чи отримає Ваша країна шанс на нову епоху, чи втратить його назавжди.

Вперед агенти! Успіхів у здобутті слави для свого народу та країни!

Питання та Відповіді (FAQ)

? Що робити, якщо персонаж на старті оточений лазерними променями з усіх боків?	! Проігноруйте один з променів і перейдіть через нього, як через порожню клітинку (<i>тільки у перший хід</i>).
? Як діють бонуси “Поляризований щит” та “Медичний ін’єктор” на трекер тривоги?	! Щит блокує поранення — тривога не зростає. Ін’єктор просто додає 1 життя.
? Що стається з постійним бонусом при заміні?	! Бонус повертається до руки гравця. Його можна буде виставити знову або скинути у наступний хід.
? Чи можна атакувати “неактивні” сили оборони (<i>жетон перевернутий</i>)?	! Так. Захисник бази не рухається, але охороняє клітинку. Тривога зростає лише після його успішної атаки, а не на початку бою.
? Якщо захисник бази однаково близько до двох агентів — куди він іде?	! Обидва кидають кубик. Захисник іде до того, в кого менший результат.
? Гравець має втратити 1 фрагмент, але має тільки жетон “2” або нічого. Що тоді?	! Якщо немає — ефект ігнорується. Якщо є лише “2”, — обмінює на жетон “1”.

УСІ ДОДАТКОВІ ПИТАННЯ ВІДПОВІДІ — ЗА ПОСИЛАННЯМ У QR-КОДІ НА НАСТУПНІЙ СТОРІНЦІ.



Наші посилання

Команда:

Автори гри: Никита Рутьов, Катерина Ковтуненко

Ілюстратори: Катерина Ковтуненко, Інна Щербак

Менеджер проєкту: Никита Рутьов

Верстка: Віталій Шостак

Тексти: Никита Рутьов

Особлива подяка:

Клубу настільних ігор “Cardborder” та його засновнику **Нікіті Работнову**
МП “КОМА” та **Олександрі Сурковій** – Представниці МГО “Центр” та КОЦДЮТ
Гончаренко Центру

Ютуб-каналу **TheDrot** та його засновнику **Олексію Бондаренко**
Ігору, Оксані, Євгену та Володимирі Ковтуненкам
Олександрі та Світлані Рутьовим
Олександрі Плахуті
Олександрі Алексєєнко
Дар’ї Сустретової
Літературному Клубу “Osnova”

**Зроблено
в Україні**

