

ПРАВИЛА

Скануйте цей QR код, щоб переглянути відеоправила гри.



ВСТУП

Неземний погляд Космоспрута зачарував вас! Тепер ви — прихильники Великого Чорнильника. Приборкайте силу космічних дивовиж і явищ, щоб краще пізнати цього таємничого галактичного головоногого. Доведіть, що саме ви — найвідданіший послідовник Космоспрута. Скористайтеся здобутими знаннями, щоб зібрати мацаки та викликати його з Чорнильного виміру!

Граєте вперше? Прочитайте лист знань, щоб дізнатися передісторію.



ЗМІСТ

Огляд і мета гри.....	1	Перемога у гри.....	9
Вміст гри.....	2	Приватний детектив.....	10
Приготування.....	3	Альтернативні Чорнильні виміри.....	12
Перебіг гри.....	4	Тривалість гри, початкова рука та складність.....	12
Перемістити Космоспрута.....	4	Червоточина.....	13
Зіграти карту.....	5	Роз'яснення карт.....	14
Скинути до 8.....	8	Запитання та нагадування.....	15
Отримання мацаків.....	8		
Заборонене знання.....	8		
Перший контакт.....	9		

ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Переміщуйте Космоспрута плитками Чорнильного виміру, збираючи ресурси та здобуваючи карти реліктів, манускриптів, примар і сузір'їв. Грайте ці карти та поєднуйте їхні ефекти, щоб першим зібрати 8 мацаків і здобути перемогу.



ВМІСТ ГРИ

88 карт прихильності (по 22 кожного типу)



зворот

4 карти-пам'ятки (з варіантами початкової руки)



4 карти першого контакту (мають фіолетовий символ вартості)



зворот

4 плитки забороненого знання (по 1 кожного типу)



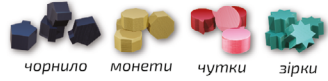
12 плиток Чорнильного виміру 8 базових плиток:



4 особливі плитки (символ ★ унизу плитки):

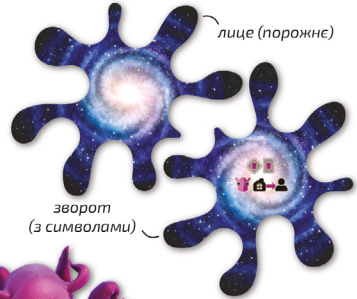


96 жетонів ресурсів (по 24 кожного типу)



чорнило монети чутки зірки

4 плитки виклику



3 жетони звичайної знижки помноження ресурсів



4 жетони звичайної знижки помноження ресурсів



30 фігурок 1 голова + 29 мацаків

Компоненти нижче потрібні для гри з приватним детективом (див. с. 10)

8 карт поведінки 1 карта шкали прогресу 3 карти одкровення



зворот



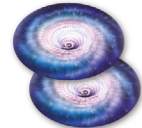
зворот



зворот

Ці жетони потрібні для додаткового режиму гри (див. с. 13)

2 жетони червоточини



2 жетони луп



ПРИГОТУВАННЯ

Виберіть навмання одну з 4 особливих плиток Чорнильного виміру та додайте її до 8 базових плиток. Перемішайте ці 9 плиток та викладіть їх у сітку розміром 3х3 для першої гри (А). У наступних іграх ви можете спробувати іншу конфігурацію Чорнильного виміру (див. с. 12). Розмістіть голову Космоспрута на плитці **+** (Б), неподалік викладіть мацаки (В). Перетасуйте карти прихильності та покладіть їх стосом долілиць, утворивши колоду прихильності (Г). Відкрийте 3 верхні карти прихильності та викладіть їх горілиць у ряд біля колоди (Д). Поруч викладіть 4 плитки забороненого знання (Е), ресурси (Ж), жетони помноження ресурсів (И) і карти першого контакту (К). Потім роздайте кожному гравцю плитку виклику (порожнім боком догори) (Л) та карту-пам'ятку (М). Кожен гравець розпочинає гру, узявши 5 карт із колоди прихильності (Н) та по 2 жетони кожного ресурсу (П). Визначте першого гравця, потім роздайте решті гравців жетони звичайної знижки: другому гравцю – 1, третьому – 2, четвертому – 3 (Р).

① Жетони звичайної знижки можна скинути будь-якої миті, щоб отримати одноразову знижку на звичайну вартість карти (про вартість карт див. на сторінці 5).



ПЕРЕБІГ ГРИ

Хід кожного гравця складається із 3 кроків:







1. Перемістити Космоспрута (🐙).
2. Зіграти карту (необов'язково).
3. Скинути до 8.

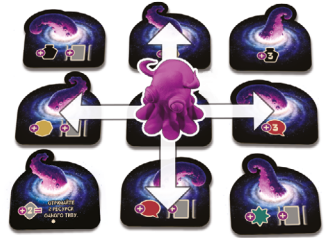
Наприкінці ходу поверніть Космоспрута лицем до наступного гравця.

ПЕРЕМІСТИТИ КОСМОСПРУТА


⚠ Під час свого ходу ви завжди повинні переміщувати Космоспрута.

Перемістіть Космоспрута на суміжну плитку Чорнильного виміру (переміщення по діагоналі заборонено), потім отримайте нагороду, зображену на плитці, яку зайняв Космоспрут:

 <p>Отримайте 3 чорнила / монети / чутки / зірки.</p>	 <p>Скиньте ряд карт, потім візьміть будь-яку карту з нового ряду.</p>
 <p>Отримайте 1 чорнило / монету / чутку / зірку та візьміть будь-яку карту з ряду.</p>	 <p>Візьміть на руку верхню карту з колоди прихильності, потім отримайте ресурс, що відповідає типу цієї карти.</p>
 <p>Отримайте 2 ресурси одного типу.</p>	 <p>Візьміть з ряду всі карти одного типу.</p>



Наприклад, якщо Космоспрут перебуває на центральній плитці Чорнильного виміру, то його можна перемістити на одну з 4 вказаних плиток.

і Найнадійніший спосіб отримати карти — відвідувати плитку  Чорнильного виміру. Утім, карти можна отримувати й завдяки ефектам деяких карт. Прозалини в ряді треба відразу заповнювати картами з колоди. Зазвичай ви берете карти з ряду, але деякі карти чи плитки можуть вказати вам взяти карту безпосередньо з колоди прихильності. Якщо колода прихильності вичерпається, перетасуйте скид і сформуйте нову колоду. Ви можете переглядати карти у скиді будь-якої миті.

Сплата данини

Якщо бажаєте перемістити Космоспрута більш ніж на 1 плитку Чорнильного виміру, можете витратити ресурс будь-якого типу за кожен додаткову плитку, на яку переміщуєте Космоспрута. Ви отримуєте нагороду лише за плитку, на якій зупинився Космоспрут, ігноруючи нагороди на проміжних плитках. Космоспрут не може повернутися на плитку, на якій перебував перед початком переміщення.



Наприклад, за таке переміщення ви повинні сплатити 1 додатковий ресурс як данину.

ЗІГРАТИ КАРТУ

📌 Грати карту необов'язково.

Під час свого ходу ви можете зіграти 1 карту з руки. Утім, ефекти деяких карт дозволяють зіграти більш ніж 1 карту.

Типи карт

Існує 4 типи карт, які можна відрізнити за кольором та формою рамки:

Манускрипти 📖



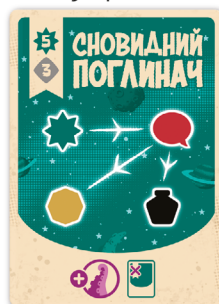
Релікти 🏰



Примари 📄



Сузір'я 🗺️



Вартість карт

Щоб зіграти карту, ви витрачаєте ресурси: чорнило 🖋️, монети 🟡, чутки 🟠 та зірки ✨. Більшість карт мають особливу (А) і звичайну (Б) вартість.

Щоб зіграти карту, треба сплатити її сумарну вартість.

Наприклад, щоб зіграти карту праворуч, треба сплатити її повну вартість — 5 ресурсів: 3 🟡 і 2 будь-які додаткові ресурси.



Скидання карт задля знижки

Якщо вам бракує ресурсів, можете скинути будь-яку кількість карт з руки, щоб знизити вартість карти, яку хочете зіграти:

За кожну скинуту 📖, знизьте вартість на 1 🖋️.

За кожну скинуту 🏰, знизьте вартість на 1 🟡.

За кожну скинуту 📄, знизьте вартість на 1 🟠.

За кожну скинуту 🗺️, знизьте вартість на 1 ✨.

📌 Можете скидати карти будь-якого типу, щоб знизити вартість карти.

📌 Також ви можете скидати карти, щоб знизити вартість забороненого знання (🗺️; див. с. 8).

На наступних двох сторінках детально описаний кожен тип карт.

МАНУСКРИПТИ

Манускрипти — це карти з постійним ефектом, що знижують вартість інших карт, віднімаючи від неї ресурс, зображений унизу манускрипту. Знижки кількох манускриптів можна додавати. Також знижки /// можна застосовувати до забороненого знання (; див. с. 8).

Знижки /// не можна застосовувати до вартості карт — для цього вам потрібні знижки . Такі знижки можна застосовувати до , лише якщо вони мають символ забороненого манускрипту () в нижньому правому куті.

Манускрипти з символом під вартістю мають одноразовий ефект **поглинання**, який треба застосувати відразу після того, як зіграли цю карту. Для цього скиньте всі карти і з ряду, потім виконайте дію переміщення Космоспрута () за кожну скинуту карту й отримайте нагороду за кожну плитку, через яку перемістили Космоспрута. Застосовуйте постійний ефект таких карт як зазвичай.



Ця карта дає знижку 1 на всі карти з вартістю до кінця гри. Також вона має символ поглинання (); цей ефект застосовують, коли грають цю карту.



Ця карта дає знижку 1 на всі карти зі звичайною вартістю до кінця гри. Також вона має символ , який дозволяє застосовувати цю знижку до будь-якого забороненого знання.

РЕЛІКТИ

Релікти — це карти з постійним ефектом, які зазвичай дають ресурси. Ефекти кількох реліктів можна додавати.

Коли граєте релікт із символом під вартістю, можете відразу взяти верхню карту з колоди прихильності. Застосовуйте постійний ефект таких карт як зазвичай.



Ця карта дає 3 додаткові ресурси щоразу, коли ви отримуєте будь-яку кількість будь-яким способом. Наприклад, якщо ви отримуєте 1 , то отримайте натомість 4 ; якщо отримуєте 3 , то отримайте натомість 6 .



Щоразу, коли ви отримуєте мацак () , ця карта відразу дає 3 ресурси . Також вона має символ , який дозволяє взяти карту з колоди прихильності, коли ви граєте цю карту.

ПРИМАРИ

Примари — це карти з сильним одноразовим ефектом, який треба застосувати відразу після того, як зіграли карту примари. Застосувавши ефект, скиньте цю карту.

Примари з символом ⚡ під вартістю дозволяють зіграти ще одну карту в той самий хід, якщо вистачить ресурсів.



Зігравши цю карту, відразу отримайте 8 ресурсів ●, потім скиньте її.

Також карта має символ ⚡, який дозволяє за бажанням зіграти ще одну карту в той самий хід.



Зігравши цю карту, відразу отримайте мацак, потім скиньте її.

Якщо ви маєте заборонене знання (🚫), то можете також перемістити Космоспрута (🐛).

СУЗІР'Я

Зібравши сузір'я, ви отримуєте мацак і додаткові одноразові ефекти. Щоб зібрати сузір'я, треба заповнити ресурсами всі 4 комірки на карті. Отримавши ресурс, ви можете або взяти його в запас, або розмістити у вільній комірці сузір'я з відповідним символом. Спершу вільною вважають тільки верхню ліву комірку (A), її треба завжди заповнювати першою. Лише після цього всі комірки, з'єднані з нею стрілками, стають вільними й доступними для заповнення. Заповнивши всі 4 комірки, застосуйте ефект карти, потім скиньте її та покладіть 4 ресурси назад у загальний запас.

⚠ Ви не можете заповнити комірки сузір'я ресурсами, отриманими до того, як зіграли карту сузір'я.



Завершивши це сузір'я, отримайте мацак (🐛) та змогу безплатно зіграти з руки іншу карту сузір'я (🌟).

Завжди заповнюйте сузір'я, починаючи з верхньої лівої комірки (A). У цьому прикладі верхня ліва комірка — це 🌟. Після заповнення комірки 🌟 вільною стає комірка 🗿, з'єднана з нею стрілкою. Після заповнення комірки 🗿 вільними стають комірки 🌟 і 🗿. Можете заповнювати їх у довільному порядку, але ви повинні заповнити всі комірки, щоб завершити сузір'я та застосувати його ефекти.

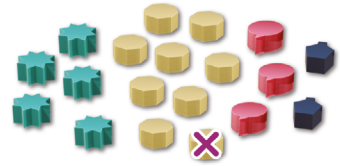
📖 На звороті листа знань і на карті-пам'ятці ви знайдете довідник символів. Роз'яснення карт можна знайти на сторінці 14.


ДОВІДНИК СИМВОЛІВ		САМТ ЗНААН НА ПОРОТІ
КАРТА МАНУСКОПИ	ЧОРНИЙ	ДЕРЖИВІЙ
КАРТА ПЛАКТА	МОНЕТА	ОТРИМАТИ МАЦАК
КАРТА ПРИМАРИ	ЧУТКА	ЗАБОРОНЕ ЗНААН
КАРТА СУЗІР'Я	ЗІРКА	ПОСЛАХУВАН ПЛАНЕТА (🐛)

СКИНУТИ ДО 8

Наприкінці ходу ви повинні скинути стільки ресурсів і карт, щоб у вашому запасі залишилося щонайбільше 8 одиниць кожного типу ресурсу та щонайбільше 8 карт на руці.

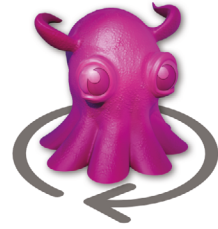
❶ Якщо у вас на руці майже 8 карт, пам'ятайте, що можете скидати карти, щоб отримати знижку на вартість інших карт (див. с. 5) та забороненого знання (див. нижче).




Цей гравець повинен скинути 1  з 9. Решта ресурсів зостається в нього.


Погляд Космоспрута

Завершивши хід, поверніть Космоспрута обличчям до наступного гравця. Якщо Космоспрут дивиться на вас, вам нарешті випав шанс довести вашу відданість!



ОТРИМАННЯ МАЦАКІВ


Отримавши мацак () , розмістіть його в одній з виймок вашої плитки виклику. Гравець, який першим отримає 8 мацаків, перемагає.

Мацаки можна отримати, завершуючи сузір'я () та граючи карти з відповідним символом (наприклад, карту примари, зображену праворуч).










Також ви можете отримати мацаки за заборонене знання.



ЗАБОРОНЕНЕ ЗНАННЯ

Якщо наприкінці ходу ви маєте 13 ресурсів одного типу (наприклад, ви отримали 8 ресурсів за попередній хід і ще 5 за поточний), ви можете здобути заборонене знання () з символом цього ресурсу. Витративши 13 ресурсів одного типу, ви відразу отримуєте 2 мацаки та відповідну плитку забороненого знання. Жоден інший гравець не зможе отримати заборонене знання цього типу до кінця гри.



❶ Не забувайте, що знижки  /  /  /  , які дають манускрипти, можна застосовувати до  . Знижки  можна застосовувати до  , лише якщо вони мають символ  . Також ви можете скидати карти, щоб отримати знижку на  .

ПЕРШИЙ КОНТАКТ

Гравець, який першим отримав мацак, може відразу вибрати й узяти собі на руку одну з 4 карт першого контакту. Наступний гравець, що отримав свій перший мацак, може вибрати одну карту першого контакту серед тих, що залишились, і так далі. Ці карти не мають вартості, тож ви можете грати їх безплатно у свій хід.



i Карти першого контакту мають фіолетові символи вартості та коштують 0, тому їх можна легко знайти, якщо раптом затасуєте їх у колоду.

ПЕРЕМОГА У ГРІ

Гравець, який першим отримує 8-й мацак, відразу перемагає. Переможець може розмістити голову Космоспрута в центрі своєї плитки виклику, відкривши портал у Чорнильний вимір!



Можете поділитися світлиною вашої перемоги в соціальних мережах з гештегом #cosmostopus. Не соромтеся відмічати нас: @paperfortgames та #geekach!

Далі ви дізнаєтеся правила кооперативного та соло-режиму з приватним детективом. Докладніше про швидку гру, підвищення складності та альтернативний Чорнильний вимір див. на сторінці 12. Додатковий режим гри з червоточиною описано на сторінці 13.

ПРИВАТНИЙ ДЕТЕКТИВ



Приватний детектив (ПД) — це неігровий персонаж, який дозволяє перетворити змагальну гру на кооперативну чи соло.

Для перемоги у грі кожен гравець повинен отримати 8 мацаків до того, як це зробить ПД.

Чи здатні ви зупинити ПД і запобігти розкриттю таємниць Великого Чорнильника?

- ① Коли будь-який гравець отримує свій 8-й мацак у кооперативному режимі, він відразу повертає всі свої мацаки в загальний запас. Потім він перевертає свою плитку виклику стороною з символами горілиць і скидає всі свої карти та ресурси. У наступні ходи цей гравець виконує лише крок «перемістити Космоспрута» та передає отримані нагороди іншому активному гравцю на вибір. Він більше не може грати карти.

Приготування

Виконайте приготування як зазвичай (див. с. 3). Додатково перетасуйте 8 карт поведінки ПД і складіть їх долілиць у колоду поведінки **(А)**. Виберіть одну із 3 карт одкровення ПД і розмістіть її біля карти шкали прогресу написом «Я бачу знаки...» горілиць, утворивши відкриту книгу **(Б)**. Решту карт одкровення покладіть у коробку. Розмістіть мацак у комірці «0» на карті шкали прогресу **(В)**, потім відкрийте верхню карту з колоди поведінки **(Г)**. Візьміть 2 жетони луп **(Д)** та покладіть по 1 жетону на кожну з двох плиток Чорнильного виміру, що мають такі ж символи, як і карта поведінки (у верхньому лівому куті). Вважайте, що ПД «розслідує» ці дві плитки. Виберіть складність (див. нижче) і роздайте ПД відповідні початкові ресурси.



- ① Якщо ви граєте з ПД уперше, радимо вибрати рівень складності «Недосвідчений».

Складність	Недосвідчений	Наполегливий	Невблаганний	Одержимий
Початкові ресурси ПД	по 1 кожного типу	по 2 кожного типу	по 3 кожного типу	по 5 кожного типу



Гра проти приватного детектива






Активна карта поведінки вказує, які плитки Чорнильно-го виміру розслідує детектив (Е) і який ефект застосувати, якщо ПД отримує мацак (Ж) або заборонене знання (И).

Якщо ви переміщуєте Космоспруга на розслідувану плитку з будь-якої причини, ПД отримує із загального запасу ресурс, указаний у верхньому лівому куті активної карти поведінки. Переміщення через розслідувану плитку безплатне.

ПД перемагає, якщо отримає 8 мацаків швидше за всіх гравців. Коли ПД отримує 5-й мацак, переверніть карти шкали прогресу та одкровення. На звороті ви знайдете решту шкали та нове правило.

ПД завжди ходить останнім. У його хід виконайте по черзі такі кроки:

1. Роздайте ПД по 1 ресурсу за кожен карту в ряді. Тип ресурсу повинен відповідати типу карти (символ у верхньому лівому куті).
2. Якщо ПД має 13 чи більше ресурсів одного типу й заборонене знання цього типу доступне, покладіть ці 13 ресурсів у загальний запас, посуňte мацак шкалою прогресу на 2 позиції вперед, вилучіть з гри плитку забороненого знання відповідного типу та застосуйте ефект  карти поведінки ПД. Інакше переходьте до наступного кроку.
3. Якщо ПД має 8 чи більше ресурсів одного типу й заборонене знання цього типу недоступне, покладіть ці 8 ресурсів у загальний запас, посуňte мацак шкалою прогресу на 1 позицію вперед та застосуйте ефект  карти поведінки ПД. Інакше переходьте до наступного кроку.

 ПД не отримує карти першого контакту. Застосовуючи ефекти  та , ПД може отримати більше ресурсів, ніж потрібно для отримання додаткових  і/або . У такому разі послідовно застосуйте кожен ефект, заплативши відповідну кількість ресурсів, а потім перевірте, чи вистачає ПД ресурсів для повторного застосування ефектів.

4. Якщо за свій хід ПД отримав мацак(и), застосуйте ефект активної карти поведінки, потім скиньте її, відкрийте нову карту поведінки та перемістіть 2 жетони луп на нові розслідувані плитку. Якщо колода поведінки вичерпалася, перетасуйте скинуті карти поведінки та сформуєте нову колоду. Якщо ПД не отримав жодного мацака, активну карту поведінки не скидають.
5. Перевірте, чи має ПД 8 чи більше мацаків. Якщо так, ПД перемагає. Інакше завершіть хід ПД. Далі ходить наступний гравець.

 На відміну від гравців, приватний детектив не скидає ресурси наприкінці ходу.



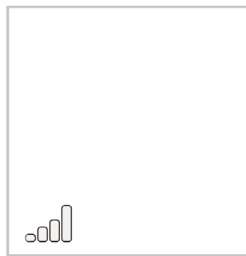
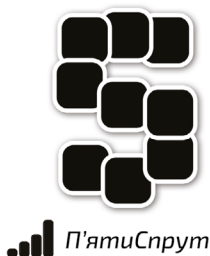
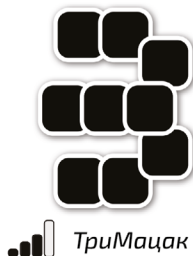
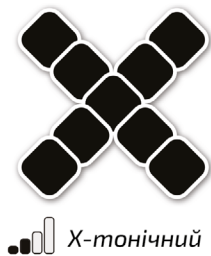
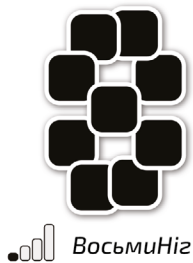
ТРИВАЛІСТЬ ГРИ, ПОЧАТКОВА РУКА ТА СКЛАДНІСТЬ

- Якщо хочете зіграти **швидшу партію** (чудово підходить для заклопотаних посіпак і новачків), кожен гравець починає гру із 3 мацаками. Зазвичай швидкий режим гри триває не більше ніж годину.
- Якщо граєте з недосвідченими чи юними гравцями, спробуйте альтернативну початкову руку із **3 карт**, зображених на звороті карт-пам'яток. Вони замінять 5 випадкових карт у звичайному режимі. Ефекти цих 3 карт доповнюватимуть одне одного.
- Коли ви добре познайомитеся з грою, спробуйте самотужки **зібрати початкову руку** під вибрану вами стратегію. Для цього кожен гравець залишає на руці одну з 5 початкових карт і передає 4 позostalі карти гравцю ліворуч. Потім кожен гравець вибирає одну карту з отриманих 4 і передає вже 3 позostalі карти гравцю ліворуч. Продовжуйте, доки всі гравці не матимуть на руці 5 карт.
- Деякі **конфігурації Чорнильного виміру** складніші за інші. Детальніше про це читайте нижче.

АЛЬТЕРНАТИВНІ ЧОРНИЛЬНІ ВИМІРИ

Зігравши в «Космоспрута» кілька разів, ви можете спробувати інші конфігурації Чорнильного виміру. На схемах нижче кожену плитку позначено квадратом. Накладені одна на одну плитку вважають суміжними в контексті переміщення Космоспрута.

●●● Найнижча складність
↓
●●● Найвища складність



Створіть власний Чорнильний вимір

ЧЕРВОТОЧИНА

Цей додатковий режим вносить у гру ще більше різноманіття й тактичної глибини. Червоточина дозволяє гравцям телепортувати Космоспрута Чорнильним виміром і сумісна з усіма режимами гри (змагальним, кооперативним та соло) і будь-якою конфігурацією Чорнильного виміру. Також з червоточиною гравці зможуть створювати нові, «роз'єднані» варіації Чорнильного виміру.

Зміни в приготуваннях

Під час приготувань до гри, на етапі створення Чорнильного виміру, викладіть плитки Чорнильного виміру долілиць. Розмістіть 2 жетони червоточини (кожен жетон утілює один з кінців червоточини) на 2 несуміжні плитки Чорнильного виміру. Після цього переверніть усі плитки Чорнильного виміру горілиць і продовжуйте приготування.



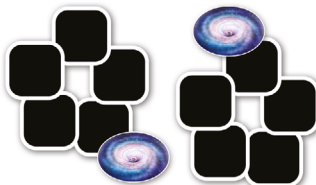
Гра з червоточиною

Під час переміщення Космоспрута плитки Чорнильного виміру з жетоном червоточини вважають суміжними, навіть якщо вони розташовані на протилежних кінцях Чорнильного виміру.

У свій хід, на етапі переміщення Космоспрута, ви можете скинути з руки будь-яку карту, щоб перемістити один з жетонів червоточини на нову плитку. Цю дію не вважають дією «зіграти карту». Жетони червоточини завжди повинні перебувати на різних плитках Чорнильного виміру.

Роз'єднані Чорнильні виміри

Завдяки червоточині гравці можуть створювати нові, цікавіші варіації «роз'єданого» Чорнильного виміру, де єдиний спосіб переміщення між відокремленими ділянками — це телепортація через червоточину. Праворуч зображено схему з 10 плиток, яка складається з 8 звичайних плиток та 2 (замість 1) особливих плиток Чорнильного виміру. Під час гри з роз'єднаним Чорнильним виміром на кожній з ділянок завжди повинен залишатися 1 жетон червоточини.










Приклад роз'єднаних Чорнильних вимірів із 2 ділянками. Гравці можуть переміщувати жетони червоточини, але кожен з них повинен залишатися у межах своєї ділянки.












Створили неперевершену схему Чорнильного виміру? Поділіться нею з вашими колегами-прихильниками в соціальних мережах, використовуючи гештег #inkyrealm. Не соромтеся відмічати нас: @paperfortgames та #geekach!



- **Історії нез'ясованого**
- **Манускрипт резонансу**

Ці карти забороненого манускрипту містять символ . Зазвичай , що дають знижку , не можуть давати знижку на . Утім, символ забороненого манускрипту дозволяє знизити вартість будь-якого  на 1 ресурс (а також застосувати знижку  до вартості карт). Ця знижка сумується з іншими знижками .


- **Архівний фоліант загадок**
- **Атлас розгалужених стежок**
- **Заплямовані нотатки**
- **Історія засоленої кораблетроці**

Постійний ефект цих карт діє як зазвичай. Також вони мають одноразовий ефект поглинання (символ ) , який треба застосувати відразу після того, як зіграли карту. Для цього скиньте всі карти  і  з ряду, потім виконайте дію переміщення Космоспрута () за кожну скинуту карту й отримайте нагороду за кожну плитку, через яку перемістили Космоспрута. Наприклад, якщо ряд містить   , скиньте  та , потім виконайте 2 дії переміщення Космоспрута.




- **Газова лампа рибалки**
- **Затонуле опудало**
- **Зоряна жеода**
- **Розумна чорнильниця**

Якщо ви зіграли одну з цих карт, то відразу заповнюєте всі вільні комірки , що відповідають вказаному типу ресурсу, із загального запасу. Якщо ви маєте відповідні вільні комірки, коли граєте цю карту, то відразу їх заповнюєте. Ви можете зіграти кілька таких карт, щоб заповнити комірки кількох типів. Докладніше про комірки  див. на сторінці 7.

- **Древня астролябія**
- **Механічний колібри**
- **Морське грузило**
- **Неможливий камертон**
- **Нестримна головоломка**
- **Подряпана призма**

Ефекти цих карт дають вам нагороди щоразу, як ви отримуєте мацак (). Якщо ви отримали кілька мацаків за один хід (зокрема за здобуття Забороненого знання), отримайте нагороду за кожен отриманий мацак.

- **Відлуння забутого світу**
- **Рештки мертвої планети**
- **Розчакнута паща темряви**
- **Споглядання зоряного колапсу**

Зігравши ці карти, ви завжди отримуєте . Утім, якщо ви маєте , то можете також виконати дію переміщення Космоспрута () , отримавши винагороду за плитку та за бажанням сплативши данину (див. с. 4).

- **Переправа ефемерною річкою**
- **Покірність усміщії затемнення**
- **Танок чорнильних возників**
- **У пастці позачася**

Зігравши ці карти, ви можете відразу безплатно зіграти з ряду карту, тип якої відповідає символу, зображеному на цій карті. Хоча на символі зображено карту посередині ряду, ви можете вибрати та зіграти будь-яку відповідну карту, незалежно від її розташування в ряді.

ЗАПИТАННЯ ТА НАГАДУВАННЯ

Коли треба поповнювати ряд?

Ви повинні заповнити прогалину в ряді відразу після того, як узяли карту з ряду.

Чи можу я дивитися карти у скиді?

Так, ви можете дивитися скид будь-коли.

Чи можу я заповнити комірки сузір'я зі свого запасу, коли граю карту сузір'я?


Ні. Ви не можете заповнювати комірки ресурсами, отриманими до того, як зіграли карту сузір'я (див. с. 7).

Якщо я можу завершити кілька сузір'їв за один хід, чи можу я вибрати порядок, у якому граю ці карти?






Так, але ви повинні повністю застосувати ефекти на одній карті сузір'я, перш ніж переходити її до наступної.



Якщо я можу автоматично заповнити комірки сузір'я завдяки ефекту, чи повинні відповідні комірки бути «вільними»?






Так, відповідні комірки сузір'я повинні бути «вільними» (див. с. 7). Не забувайте, що комірки автоматично заповнюються із загального запасу, а не з вашого особистого запасу.

Що трапиться, якщо ефект переміщення Космоспрута () вкаже перемістити Космоспрута на плитку, на якій він уже перебуває?

Ви отримуєте нагороду плитки, але Космоспрут не переміщується.

Чи можу я використати карти манускриптів, що дають знижку , щоб знизити вартість ///?

Ні. Знижку  можливо застосувати лише до вартості . Єдиний виняток — це карти з символом забороненого манускрипту (див. с. 6).

Чи можу я використати карти манускриптів, що дають знижки ///, щоб знизити вартість ?

Ні. Знижки /// можливо застосувати лише до відповідної вартості карт і Забороненого знання відповідного типу.

Чи можу я скидати карти з руки, щоб знизити вартість карти ?


Так.

Чи можу я скидати карти з руки, щоб знизити вартість забороненого знання?

Так.

Чи можу я скидати карти з руки, щоб сплатити данину?

Ні. Данину (див. с. 4) можна сплатити лише ресурсами.

Якщо ефект карти дозволяє додатково перемістити Космоспрута (), чи можу я отримати нагороду плитки призначення?

Так. Ви також можете за бажанням сплатити данину (див. с. 4), щоб перемістити Космоспрута додатково.

Для чого потрібні жетони помноження ресурсів?

У загальному запасі нескінченна кількість ресурсів. Якщо певний ресурс вичерпався, використовуйте жетони помноження ресурсів. Кожен такий жетон замінює 5 жетонів будь-якого ресурсу.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри
Художнє оформлення
Розроблення та виготовлення
Графічний дизайн
3D-моделі та рендеринг
Додаткові художні елементи
Книжка правил

Генрі Одюбон
Джордж Дуціопулюс
Кріс Кінгснорт
Кріс Кінгснорт, Генрі Одюбон
Ребен Вайт
Ребен Вайт
Кріс Кінгснорт



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ GEEKACH GAMES

Керівник проєкту:
Випускова редакторка:
Перекладач:
Редакторка:
Дизайн і верстка:

Олександр Ручка
Алла Костовська
Іван Максимів
Олександра Асташова
Артур Патрихалко



Українське видання ©2023 Geekach — www.geekach.com.ua

СЛОВО ВІД АВТОРА

Чесно кажучи, це не я придумав гру. Я просто став свідком того, як мої руки створили перший прототип. Самостійно, без моєї участі. Шматочки на моєму столі почали збиратися в загадкові структури. Я бачив, як чорнільні ріки течуть аркушами, випи-суючи правила. А потім, раптово, за один порух стрілки космічного годинника, гра була готова. Здається, Великий Чорнийлик просто використав мене, щоб створити свою гру. Неймовірна честь, скажу я вам!

Тепер цю дивовижну гру тримаєте в руках ви. У ній повно таємниць та загадкових послань, які навіть я не здатен зрозуміти, але ви точно зможете їх розшифрувати. Не знаю, навіщо Космоспрут створив цю гру. Може, для того, щоб зблизити нас із друзями та родиною? Насолоджуйтесь!

Генрі

www.paperfortgames.com



[@paperfortgames](https://twitter.com/paperfortgames)