

Stonemaier Games та Geekach Games представляють

# КОСА

## ЗАГАРБНИКИ З ДАЛЕКИХ КРАЇВ

АВТОР ГРИ: ДЖЕЙМІ СТЕГМАЄР  
ХУДОЖНИК І ТВОРЕЦЬ СВІТУ: ЯКУБ РУЖАЛЬСЬКИЙ

### ПЕРЕДІСТОРІЯ

Увесь світ спостерігає, як у Східній Європі повстають і руйнуються імперії. Дві далекі держави, Альбїон і Тогава, посилають своїх представників розвідати ці землі та взяти участь у завоюванні територій.

Це доповнення додає 2 нові нації до базової гри «Коса», а також дозволяє збільшити кількість учасників гри до 7. Нові планшети націй і планшети гравців варто перемішати з базовими компонентами та використовувати у грі з будь-якою кількістю учасників, від 1 до 7.



# ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ

Правила гри



Планшети гравців



Коробка



2 поліетиленові пакетики  
1 пластиковий органайзер

Картонний лист із жетонами



## КОМПОНЕНТИ НАЦІЙ



ТОГАВА



АЛЬБІОН

Планшет нації



Фішка дії



Фішка популярності



Фішка сили



Фішки зірок



Фішки споруд



Фішки рекрутів



Фігурки мехів



Фігурка героя



Фігурки робітників



Кубики технологій



Жетони нації





# ПАРТІЯ З 6 АБО 7 ГРАВЦЯМИ

Це доповнення дозволяє грати в «Косу» навіть усімох. Мапа не змінюється (як і було б у реальному світі), просто на ігровому полі стає трохи тісніше через більшу кількість націй, що намагаються завоювати території. У партії з 6–7 гравцями правила гри зазнають двох невеличких змін:

**КРИМ.** У партії з 6–7 учасниками базова властивість кримських мехів «Кочування» стає не вельми ефективною. За такої кількості гравців замініть «Кочування» новою властивістю, поклавши на відповідне місце на планшеті нації жетон з таким текстом: «**Переміщайтеся на будь-які незайняті ферми.**»

**ПОЛАНІЯ.** У партії з 6–7 учасниками властивість нації «Непосидючість» не дає Поланії відчутної переваги. За такої кількості гравців замініть «Непосидючість» новою властивістю, поклавши на відповідне місце на планшеті нації жетон з таким текстом: «**Вибірайте 1–2 варіанти з карти пригоди. Наприкінці гри отримайте 3 \$ за кожну контрольовану вами територію з символом пригоди.**»

Попри те що у грі з 6 чи 7 учасниками більше немає ніяких змін, зверніть увагу на таке:

**ТРИВАЛІСТЬ ПАРТІЇ.** Зазвичай партія в «Косу» триває близько 25 хвилин на гравця. Отже, зі збільшенням кількості учасників зростатиме і тривалість партії.

**НОВАЧКИ.** Якщо з вами грають новачки, ми наполегливо радимо їм вибирати одну з базових націй, а не Альбіон чи Тогову.

**ОДНОЧАСНІ ХОДИ.** За будь-якої кількості гравців ви можете починати свій хід, щойно гравець праворуч почне виконувати дію нижнього ряду.

**ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ.** Нові планшети гравців (з номерами 2А та 3А) перемішуються з базовими планшетами під час приготування до гри, незалежно від кількості гравців. Коли ви визначаєте першого гравця за планшетом з найменшим значенням, діє такий порядок черговості ходів: 1, 2, 2А, 3, 3А, 4, 5.

# КЛАН АЛЬБІОН

**ВЛАСТИВІСТЬ НАЦІЇ (ВЕЛИЧ).** Завершивши переміщення свого героя, гравець за Альбїон може розмістити жетон прапора зі свого запасу на території зі своїм героєм. Однак, якщо він розпочне бій і/або пригоду, то повинен дочекатися, поки не перемістяться всі фігурки, і на цій території не завершиться бій чи пригода. На будь-якій території може бути лише один жетон нації (1 прапора або 1 пастки). Викладені жетони прапорів не можна потім прибирати чи переміщувати.



Проживаючи століттями лише на своїй території, клан Альбїон прагне розширитися і здобути контроль над новими землями. Ця нація має 4 жетони прапорів. Під час підрахунку капіталів наприкінці гри кожен прапор вважають додатковою територією для гравця за Альбїон, якщо цей жетон лежить на території, яка одночасно:



а) контролюється героєм, мехом, робітником або незайнятою суперником спородою Альбїону; та

б) не прилягає до бази Альбїону.

**ПРИКЛАД.** Наприкінці гри ви контролюєте 1 ліс та 1 тундру. На території тундри є жетон прапора, тому загальна кількість контрольованих вами територій – 3, а не 2.

## ВЛАСТИВОСТІ ГЕРОЯ ТА МЕХІВ

**ПІДКОП.** Ваш герой і мехи можуть перетинати річки, щоб переміститися на будь-які прилеглі до тунелів території або з таких територій. Територію з вашою шахтою вважають територією з тунелем, а територію з шахтою суперника – ні.



**МЕЧ.** Якщо ви нападник, то перед початком бою гравець, що захищається, втрачає 2 очки сили. Ця втрата сили позначається на треку сили (гравець не може мати менше ніж 0 очок сили). Ви можете застосувати цю властивість лише 1 раз за бій, а не 1 раз за кожну фігурку.





**ЩИТ.** Якщо ви захищаєтеся від нападника, то перед початком бою отримуєте 2 очки сили. Ця додаткова сила позначається на треку сили. Ви можете застосувати цю властивість лише 1 раз за бій, а не 1 раз за кожну фігурку.

**ЗБІР.** Виконуючи дію переміщення, ваш герой і мехи можуть переміщатися на будь-яку територію з жетоном прапора або принаймні 1 вашим робітником, незалежно від відстані.

## ПЕРЕДІСТОРІЯ

Коннор – горянин, уродженець південної частини острова, контрольованої кланом Альбїон. Він походить зі знатного роду, де з покоління в покоління переказували легенди про військові перемоги предків. Подвиги Коннора в тилу ворога під час Першої світової війни зробили легендою його самого. Супутник Коннора, дикий кабан Макс, одного разу врятував його від зграї лютих вовків у передгір'ях Саксонії.

Клан Альбїон побоюється, що Фабрика зможе назавжди потрапити під контроль однієї з могутніх європейських націй, яка потім зможе вдертися на землі Альбїону. Коннору, супроводжуваному вірним другом Максом, доручили командувати оперативною спецгрупою. Їхнє завдання полягає в тому, щоб звести лінію оборони, здатну стримувати напади інших націй, та знищити Фабрику, поки не стало занадто пізно.

# ШЬОГУНАТ ТОГАВА

**ВЛАСТИВІСТЬ НАЦІЇ (ЗАСІДКА).** Завершивши переміщення свого героя, гравець за Тоґаву може розмістити будь-який жетон влаштованої пастки зі свого запасу на територію зі своїм героєм (навіть якщо на цій території є споруда суперника). Однак, якщо герой розпочне бій і/або пригоду, то повинен дочекатися, поки не перемістяться всі фігурки, і на цій території не завершиться бій чи пригода. На будь-якій території може бути лише один жетон нації (1 прапора або 1 пастки). Викладені жетони пастки не можна потім прибирати чи переміщувати.

Шьогунат Тоґава згуртувався заради спільної мети – здобути контроль над якомога більшою частиною Східної Європи та перешкодити іншим націям зробити те саме. Ця нація володіє 4 двосторонніми жетонми пасток: на одному боці кожного жетона зображений символ влаштованої пастки, на іншому – знешкодженої. Під час підрахунку капіталів наприкінці гри жетон влаштованої пастки дає гравцю за Тоґаву контроль над територією (ніякі інші фігурки не потрібні). Ситуація, коли на території з влаштованою пасткою перебувають фігурки суперника, неможлива.

**АКТИВАЦІЯ ПАСТКИ.** Якщо суперник переміщує фігурку на територію з влаштованою пасткою, то на цьому переміщення фігурки завершується. Переверніть жетон пастки, щоб показати, який штраф повинен отримати суперник, якщо це можливо (наприклад, втратити 2 очки популярності). Властивість жетона пастки застосовується відразу, зокрема перед боєм чи пригодою. Жетон пастки залишається на території – тепер це знешкоджена пастка.

**ВЗАЄМОДІЯ З БУДІВЛЯМИ.** Суперник може побудувати споруду на території з пасткою. Наприкінці гри, якщо на території будуть лише споруда та пастка (влаштована чи знешкоджена), територію контролюватиме власник споруди.



ВЛАШТОВАНА  
ПАСТКА



ЗНЕШКОДЖЕНА  
ПАСТКА

**ПРИКЛАД.** Наприкінці гри ваш герой контролює 1 село. На ігровому полі також є 1 ферма без будь-яких фігурок, але з жетоном влаштованої пастки. Під час підрахунку капіталів вважається, що ви контролюєте 2 території.





**ПЕРЕЛІК ШТРАФІВ.** Якщо пастка спрацювала, суперник повинен втратити: 2 очки популярності; 3 очки сили; 4 \$ або 2 випадкові карти бою. Перед початком гри суперники повинні ознайомитися з усіма штрафами пасток.

## ВЛАСТИВОСТІ ГЕРОЯ ТА МЕХІВ

**БРІД.** Один раз за хід під час переміщення ваш герой або 1 мех може перейти через річку. Мех може скористатися цією властивістю під час перенесення робітників. Виконуючи дію переміщення з карти Фабрики, герой чи мех не може застосувати цю властивість, щоб перейти через кілька річок.

**ДУХ ВОДИ.** Ваш герой і мехи можуть переміщатися на озера та з озер. Беручи участь у бою на озері (з іншою нацією, здатною переміщатися озерами), ви можете зіграти 1 додаткову карту бою. Ви можете застосувати цю властивість лише 1 раз за бій, а не 1 раз за кожну фігурку. Якщо мех переносить робітників на озеро або якщо герой чи мех переносить ресурси на озеро, ви не можете залишити цих робітників чи ресурси на озері після того, як покинете його. Так само не можна перемістити робітника з озера без допомоги меха. На озері не можна побудувати споруду чи розмістити мех, але можна влаштувати пастку.

**РОНІН.** Перед початком бою, у якому бере участь рівно 1 ваша фігурка (0 робітників та 1 мех чи герой), ви можете отримати 2 додаткові очки сили, позначивши їх на треку сили.

**ШІНОБІ.** Ваш герой і мехи можуть переміщатися на будь-яку територію з жетоном пастки, незалежно від відстані. Використовуючи цю властивість, якщо ваш герой чи мех завершує переміщення на території зі знешкодженою пасткою (проте не в середині виконання дії переміщення з карти Фабрики), ви можете знову влаштувати пастку, перевернувши жетон на відповідний бік. Якщо використання цієї властивості приводить до початку бою, ви можете влаштувати пастку лише після перемоги в бою.

## ПЕРЕДІСТОРІЯ

З ранніх років Акіко, племінниця шьогуна, читала оповідання про воїнів і шукачів пригод у далеких землях. Особливо її зачаровувала краса й мистецтво бою на мечях. Коли їй виповнилося шістнадцять, Акіко вмовила дядька дозволити їй навчатися в найпрестижнішій військовій академії самураїв. Бувши зразковою ученицею, вона постійно тренувалася, поки не досягла вершин майстерності в таких мистецтвах, як бій, стрільба, стратегія і тактика. Переповнений гордістю, шьогун подарував Акіко спеціально навчену мавпу на прізвисько Джіро.

На другому році навчання Акіко її брат, відомий інженер, пропав безвісти під час секретної місії на таємничу Фабрику десь у Східній Європі. Радники шьогуна запідозрили, що він потрапив у полон до агентів Русветського Союзу. Повіривши у майстерність своєї племінниці як самурая, шьогун доручив Акіко очолити велику військову експедицію, щоб підірвати міць Русвету, повернути інженерів Тогави й дізнатися правду про Фабрику.

### 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 Іщук

Сергій Тодоров



**GEEKACH**

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



**STONEMAIER  
GAMES**



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