


# TRANSMISSIONS



ИГРА А.Б. УЭСТА

ИЛЛЮСТРАЦИИ МЭТТА ДИКСОНА





Взяв за основу очаровательные иллюстрации Мэтта Диксона, **TRANSMISSIONS** вдыхает жизнь в мир маленьких механических друзей.

Игрокам предстоит использовать роботов как общих рабочих, чтобы перемещаться по кругу на игровом поле, собирая энграммы и электричество. Они, в свою очередь, нужны, чтобы получать идеи, улучшающие роботов, или предметы, приносящие победные очки в конце игры. Помимо этого, вы также построите сеть соединённых труб и будете собирать птиц и бабочек, чтобы получить ещё больше очков.

Игра заканчивается, когда на поле не осталось идей, роботы одного из игроков завершены или же когда не осталось труб для строительства. Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает!





# СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле



1 книга правил



34 жетона труб



35 жетонов идей



35 жетонов предметов



28 карт перемещения  
(по 7 на игрока)



28 карт леса



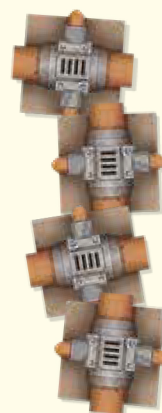
1 блокнот  
для подсчёта очков



15 белых, 15 жёлтых, 15 синих и 15 зелёных  
фишек энграмм



50 фишек электричества  
(молний)



4 планшета игроков, 4 стартовых жетона труб,  
10 стартовых жетонов идей



4 фигурки роботов





# ПОДГОТОВКА

- 1 Поместите **игровое поле** в центр стола и поставьте 4 робота на четыре любые ячейки на поле так, чтобы роботов разделяло как минимум 2 ячейки.
- 2 Раздайте каждому игроку по **планшету игрока** и по 1 **стартовому жетону труб**.
- 3 Перемешайте **стартовые жетоны идей** и раздайте по 2 жетона каждому игроку. Каждый игрок выкладывает их на планшет: 2 на одного робота или по 1 на двух разных. Верните остальные стартовые жетоны в коробку.

- 4 Разделите **жетоны предметов** и **идей** на стопки по буквам: А, В, С, D, X и E, F, G, H, Z. Стопки X и Z предназначены только для опытных игроков!

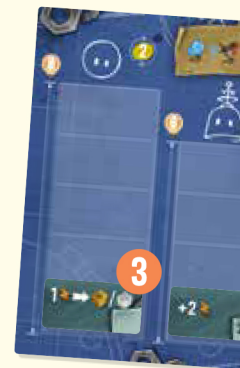
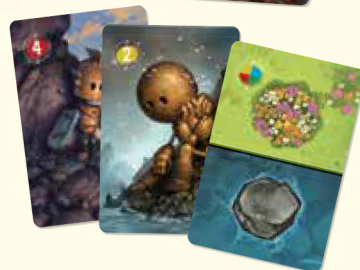
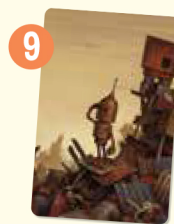
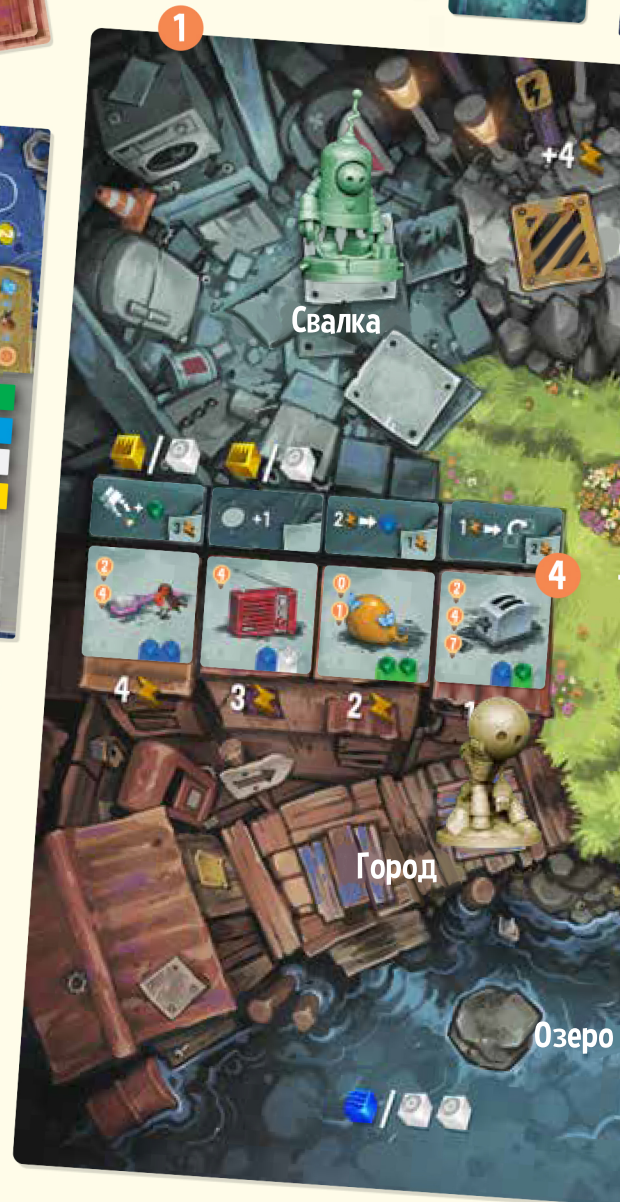
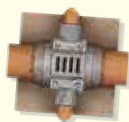
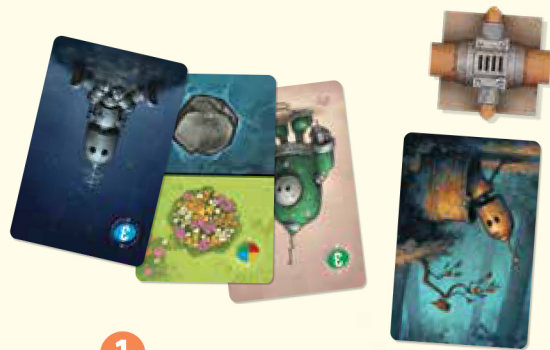
**2 игрока:** используйте по две любые стопки (14 идей и 14 предметов).

**3 игрока:** используйте по три любые стопки (21 идея и 21 предмет).

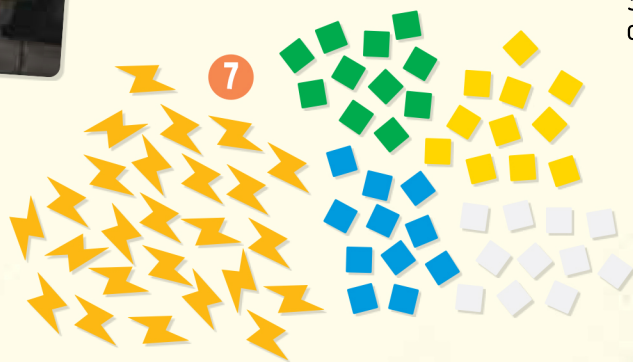
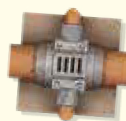
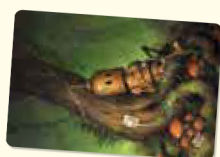
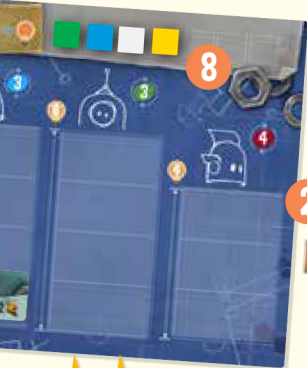
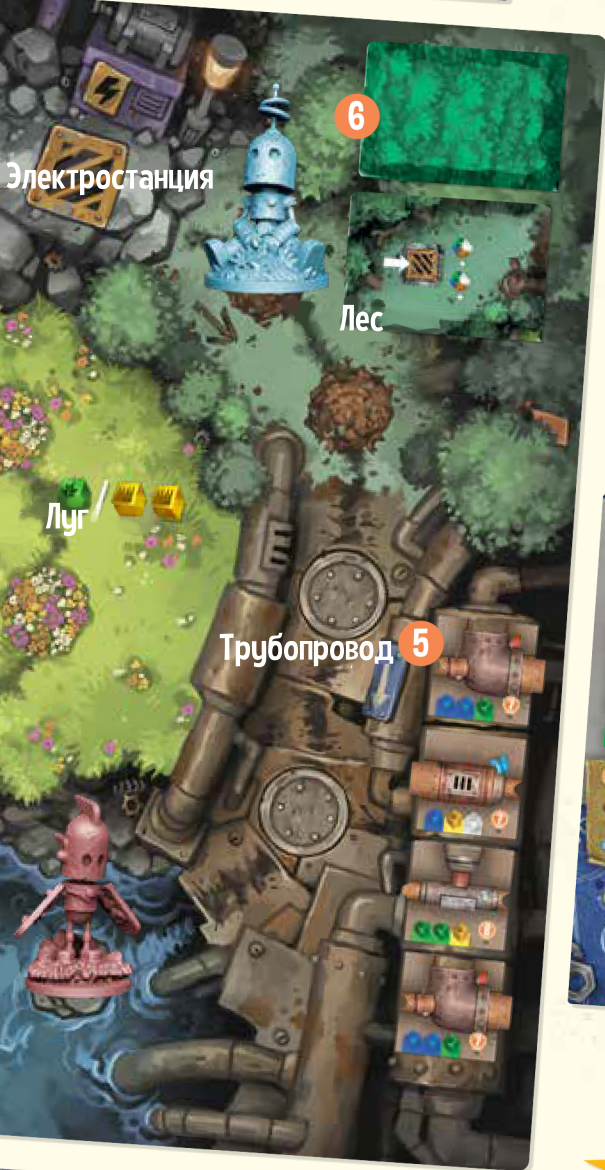
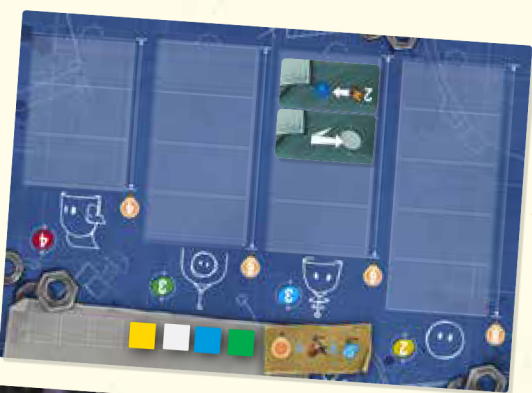
**4 игрока:** используйте по четыре любые стопки (28 идей и 28 предметов).

По отдельности перемешайте жетоны идей и предметов и положите две стопки лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Выложите 4 верхних жетона из каждой стопки на игровое поле лицевой стороной вверх.

Все неиспользованные в игре жетоны идей и предметов верните в коробку.







5 Перемешайте **жетоны труб**.

**2 игрока:** выложите на поле 4 стопки по 5 жетонов лицевой стороной вверх.

**3 игрока:** выложите 4 стопки по 6 жетонов.

**4 игрока:** выложите 4 стопки по 7 жетонов.

Все неиспользованные жетоны верните в коробку.

6 Перемешайте **карты леса**. Положите колоду лицевой стороной вниз в **ЛЕС**, 1 карту переверните и положите рядом в сброс.

7 Положите **энграммы** и **электричество** в запас рядом с игровым полем. Энграмма – это «след памяти».

8 Раздайте каждому игроку по 1 энграмме каждого цвета (синюю, зелёную, белую, жёлтую) и 4 фишки электричества. Каждый игрок выкладывает свои энграммы на планшет.

Выдайте каждому игроку набор из 7 **карт перемещения**.

9 Каждый игрок перемешивает эти карты, формируя колоду. Положите колоду лицевой стороной вниз и возьмите 3 карты сверху в качестве стартовой руки.





# ХОД ИГРЫ

Первым ходит игрок, который последним получил текстовое сообщение в реальной жизни. Далее игроки ходят по часовой стрелке, пока игра не завершится.

В свой ход вы должны **переместить** одного робота, а затем можете сделать одно **действие**. Чтобы переместить робота, вам нужно сыграть одну карту с руки.

Если это карта робота, переместите этого робота.



Переместитесь на 3 ячейки. Затем возьмите карту в ЛЕСУ.

Если на карте изображены локации, выберите робота в одной из локаций и переместите его.



Переместитесь из ОЗЕРА и купите предмет в ГОРОДЕ.



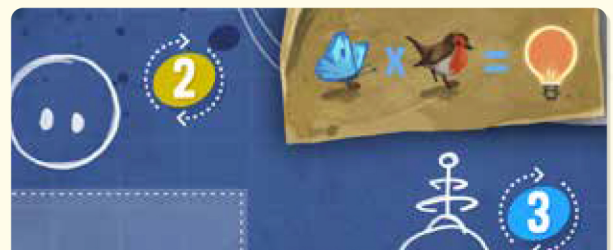
Вы должны передвигаться по часовой стрелке. В каждой локации 2 ячейки, перемещение на каждую считается как 1 движение. На одной ячейке может быть только 1 робот.



Перепрыгивайте других роботов на вашем пути – не считайте ячейки занятые другими роботами.



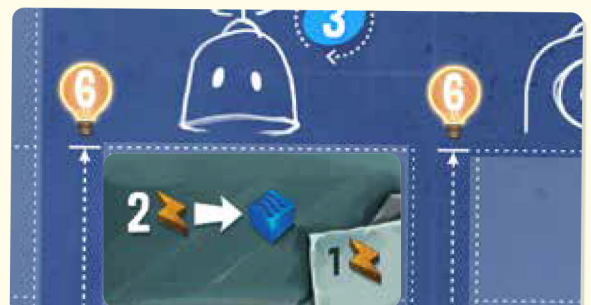
Вы должны переместить робота хотя бы на 1 ячейку. Вы можете переместиться на расстояние, указанное на планшете игрока (или меньшее).



Жёлтый робот может переместиться максимум на 2 ячейки, синий – на 3.

Совершите **действие** той локации, где закончилось перемещение робота. Если вы не можете выполнить это действие, можете проигнорировать его. Затем положите разыгранную карту под низ колоды и возьмите 1 новую карту сверху. Не перемешивайте колоду!

Если у робота, которого вы перемещаете, есть **идеи**, вы можете использовать каждую из этих идей один раз в любом порядке. Идеи «нарушают правила» игры и дают вам разные преимущества. Как работают идеи, см. в «Памятке по идеям» на стр. 14.



Этот робот может потратить 2 фишки электричества, чтобы получить синюю энграмму.



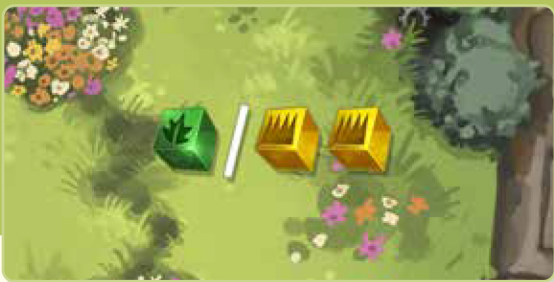
# ДЕЙСТВИЯ ЛОКАЦИЙ

Когда робот заканчивает движение на **ОЗЕРЕ** или **ЛУГУ**, вы можете взять энграммы.

На **ОЗЕРЕ** возьмите 1 синюю энграмму или 2 белые.



На **ЛУГУ** возьмите 1 зелёную энграмму или 2 жёлтые.

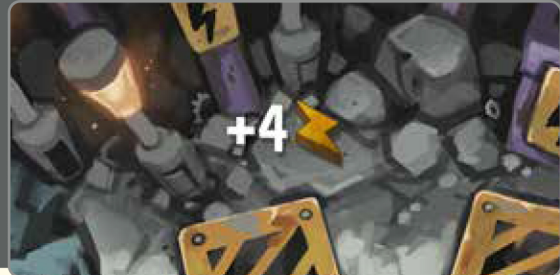


Когда берёте энграмму, кладите её в верхнюю часть своего планшета.

У вас может быть максимум 7 энграмм. Если у вас оказывается больше 7, вы должны сбросить их до 7 в конце вашего хода.



На **ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ** возьмите 4 фишки электричества.



Положите фишки электричества перед собой. У вас может быть сколько угодно электричества. Фишки электричества в общем запасе потенциально бесконечны. Если фишки в запасе кончились, замените их чем-нибудь.

В **ЛЕСУ** вы можете взять две карты из стопки сброса (лежащей лицевой стороной вверх) или основной колоды (2 из одной или по 1 из каждой).



Выберите 1 из карт, а другую положите в стопку сброса лицевой стороной вверх. Карта леса может быть использована лишь раз за игру и должна лежать перед вами лицевой стороной вверх, пока вы её не используете.

**Вы можете разыграть сколько угодно карт леса за ход.** Её можно разыграть даже сразу после того, как вы её взяли! Разыграв карту леса, переверните её, чтобы обозначить, что она использована. Если колода карт леса закончится, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

7



В **ГОРОДЕ** вы можете купить предмет, чтобы получить за него очки в конце игры.



**Чтобы купить предмет,** сбросьте 2 энграммы, указанные на жетоне предмета, и количество фишек электричества, обозначенное под ячейкой, откуда вы забрали предмет. После этого поместите предмет на любого своего робота: не обязательно на того, которым вы купили предмет. Предмет должен полностью «помещаться» на робота, занимая 2 «ячейки» на планшете игрока. После размещения переключать предмет нельзя.

**После покупки предмета,** верните идею, лежащую рядом с ним, в коробку. Продвиньте оставшиеся предметы и идеи вправо, чтобы заполнить пустую ячейку, а затем выложите новую идею и предмет в крайние левые ячейки.



На **СВАЛКЕ** вы можете купить идею, чтобы улучшить одного из своих роботов.



**Чтобы купить идею,** сбросьте столько фишек электричества, сколько указано на идее. Если вы покупаете одну из двух крайних левых идей, дополнительно потратите белую или жёлтую энграмму. Поместите идею на любого робота: не обязательно на того, которым вы купили предмет. Идея должна полностью «помещаться» на робота, занимая одну «ячейку» на планшете игрока. После размещения переключать идею нельзя.

**После покупки идеи,** верните предмет рядом с ней, в коробку. Продвиньте оставшиеся предметы и идеи вправо, чтобы заполнить пустую ячейку, а затем выложите новую идею и предмет в крайние левые ячейки.





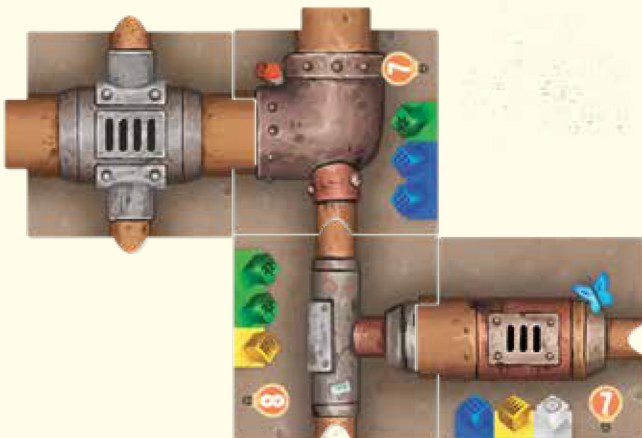


Идея занимает 1 ячейку, а предмет – 2 ячейки.

На **ТРУБОПРОВОДЕ** купите жетон труб сверху любой из стопок.






**Чтобы купить жетон труб**, сбросьте 3 энграммы, обозначенные на жетоне, и соедините трубу с одной из имеющихся труб на вашем планшете. *После присоединения трубы менять её положение нельзя!* Чтобы получить больше очков, старайтесь создать как можно более длинный трубопровод, начиная от стартовой трубы.



Если вы не можете или не хотите присоединять новую трубу, переверните её лицевой стороной вниз и отложите в сторону. В конце игры она принесёт вам 4 очка. *Если вы решили не использовать жетон, его нельзя присоединить позже!*

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков...

-  Берёт последний жетон труб из любой стопки **ИЛИ**
-  Не может выложить новые идеи или предметы в магазин **ИЛИ**
-  Заполнил всех своих роботов на планшете предметами и/или идеями.

Этот игрок больше не ходит, но все *остальные* игроки делают по последнему ходу. Затем все игроки подсчитывают победные очки.

9



# ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Финальный счёт игрока складывается из следующего:

**Птицы и бабочки** могут присутствовать на идеях, предметах и трубах.

Посмотрите на эти компоненты внимательно и подсчитайте, сколько бабочек и птиц вы собрали. **Умножьте количество птиц на количество бабочек.**

Например, 3 птицы и 4 бабочки это  $3 * 4 = 12$  очков. Если у вас есть птицы, но нет бабочек или наоборот, ваш счёт будет равен нулю ( $0 * 4 = 0$ ).



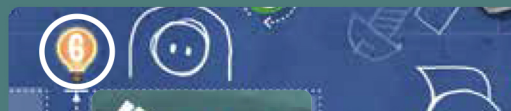
**Трубы** приносят столько очков, сколько указано на жетоне каждой.

Каждая неиспользованная вами труба приносит **4 очка**.

**Получите очки за самый длинный трубопровод (цепь соединённых труб)**, начинающийся от стартовой трубы. Посчитайте, сколько жетонов входит в этот трубопровод и получите очки следующим образом: **1 = 1, 2 = 3, 3 = 6, 4 = 10, 5 = 15 очков**. Шестой и последующие жетоны приносят по 5 очков каждый.



**Роботы, полностью заполненные идеями и/или предметами** приносят столько очков, сколько указано над их столбцом.



**Подсчитайте очки за все идеи и предметы** на вашем планшете игрока. Некоторые предметы можно собирать в **наборы**, чтобы они приносили больше очков. Например, 1 носок даёт только 1 очко, два носка – по 5 очков, в сумме 10. Если у вас есть все 3, каждый принесёт по 8 очков, 24 очка в сумме.

Некоторые предметы приносят очки за **сбор** предметов, идей или труб. Например, за 3 любых предмета (включая этот) вы получите 6 очков (по 2 за каждый). Получить очки можно за 4 предмета, заработав максимум 8 очков.



**Получите очки за ваши карты леса.**

Затем подсчитайте общее число желудей, изображённых внизу ваших карт леса. Игрок с **наименьшим** количеством желудей (но как минимум с 1 жёлудем) получает 5 очков. Если у нескольких игроков ничья, каждый из них получает очки.



**Игрок с наибольшим счётом выигрывает.** Если у нескольких игроков ничья, выигрывает игрок с наименьшим количеством желудей.

10



# КАК ИГРАТЬ В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игру как для игры с 3 игроками (по 21 жетону идей и предметов). Вы начинаете игру с 2 стартовыми идеями, 4 фишками электричества и стартовым жетоном труб. Вашего противника в одиночном режиме зовут **Харви**. Положите его планшет рядом с полем – в начале игры у него нет стартовых идей или других ресурсов.

Поместите на игровое поле 4 фишки электричества, 2 зелёных, 2 жёлтых, 2 синих и 2 белых энграммы. Когда вы получаете ресурсы в ходе игры, берите их *только* с игрового поля. Если ресурсов нужного типа не осталось на поле, вы не можете их взять!



Когда вы тратите ресурсы, вы можете *либо* выложить их на игровое поле (например, при покупке предмета на поле нужно вернуть и энграммы, и электричество), *либо* вернуть их в коробку. В конце игры все ресурсы на игровом поле будут считаться вам в минус.

## КАК ИГРАТЬ ЗА ХАРВИ

Для определения первого игрока: Харви получил текстовое сообщение два часа назад.

Вы ходите по очереди как обычно. Харви использует все оставшиеся карты перемещения. Перемешайте колоду из 21 карты и положите лицевой стороной вниз. Чтобы сделать ход за Харви, возьмите одну карту сверху колоды.

Если это карта робота, переместите этого робота и выполните действие за Харви. Если это карта локации, переместите всех роботов в каждой из локаций на карте. Затем положите эту карту в сброс лицевой стороной вверх. Если колода Харви закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Харви всегда перемещает роботов на максимально возможное расстояние. Перемещая роботов или выполняя действия, Харви игнорирует идеи на своих роботах.

Чтобы переместить роботов по карте локации, начните с верхней локации на ней, переместите робота из этой локации и выполните действие за Харви. Прделайте то же самое и с другими локациями, указанными на карте. Заметьте, что это значит, что Харви может передвинуть несколько роботов за ход или передвинуть одного робота несколько раз.

Если в локации находится два робота, передвиньте сначала робота, который находится впереди по часовой стрелке. Завершив действие за этого робота, сделайте то же самое для другого робота.

Если в локации нет роботов, переходите к следующей локации на карте. Если роботов нет и в других локациях, Харви пропускает ход (не переживайте, он ещё вас нагонит).



# ДЕЙСТВИЯ ХАРВИ

**Луг.** Когда Харви передвигает робота на дальнюю по часовой стрелке ячейку, добавьте на игровое поле 1 зелёную энграмму. Если он перемещается на другую ячейку, добавьте 2 жёлтых энграммы.

**Озеро.** Когда Харви передвигает робота на дальнюю по часовой стрелке ячейку, добавьте на игровое поле 1 синюю энграмму. Если он перемещается на другую ячейку, добавьте 2 белых энграммы.

**Электростанция.** Когда Харви передвигает робота на дальнюю по часовой стрелке ячейку, добавьте на игровое поле 2 фишки электричества. Если он перемещается на другую ячейку, добавьте 1 фишку электричества.

**Город.** Харви берёт предмет. Какой предмет он возьмёт, зависит от робота: слева направо по выложенным предметам: жёлтый берёт первый, синий – второй, зелёный – третий, а красный – последний. Харви никогда не тратит ресурсы.

**Свалка.** Харви берёт идею. Как и с предметами, порядковый номер идеи (слева направо) зависит от цвета робота: жёлтый берёт первую, синий – вторую, зелёный – третью, а красный – последнюю.

Чтобы определить, куда Харви выложит идею, начните с жёлтого робота. Если предмет не вмещается, перейдите к синему роботу, потом к зелёному и красному. Если идея не вмещается никуда, уберите идею из игры.

**Лес.** Когда робот Харви останавливается в лесу, он получает верхнюю карту из сброса. Оставьте её рядом с планшетом Харви для финального подсчёта, а в стопку сброса добавьте верхнюю карту из колоды.

**Трубопровод.** Харви берёт жетон труб. Стопка, откуда он возьмёт жетон, зависит от цвета робота. Сверху вниз: жёлтый берёт из первой стопки, синий – из второй, зелёный – из третьей, а красный – из самой нижней. Положите жетон рядом с планшетом Харви. Харви не тратит ресурсы на трубы и не соединяет их.



Чтобы определить, куда Харви выложит предмет, начните с жёлтого робота. Если предмет не вмещается, перейдите к синему роботу, потом к зелёному и красному. Если предмет не вмещается никуда, уберите предмет из игры.





# ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ

**Игра завершается по обычным правилам.** Может случиться так, что игру закончите вы, а не Харви. Если так произойдёт, Харви может не иметь возможности взять предмет, идею или жетон труб после перемещения, так как их не осталось. Если так случится, Харви не совершает действие.

Посчитайте свои очки как обычно. Чтобы посчитать очки Харви, сложите все его очки за трубы, предметы, идеи, заполненных роботов и за птиц и бабочек по обычным правилам. Самый длинный трубопровод у Харви считается равным количеству жетонов труб, взятых им. Считайте, что они все соединены между собой.

Просмотрите карты леса Харви. Если там есть карты, приносящие очки, добавьте эти очки к счёту Харви. Затем подсчитайте свои жёлуди и жёлуди Харви. Тот, у кого их окажется меньше, получает 5 очков. Затем Харви получает по 1 очку за каждую свою карту леса.

Ресурсы в вашем запасе или убранные из игры не участвуют в подсчёте. Однако каждая оставшаяся на игровом поле энграмма или фишка электричества будет уменьшать ваш счёт. За каждую оставшуюся синюю или зелёную энграмму вычитайте из своего счёта 2 очка, за каждую жёлтую или белую – вычитайте 1 очко, а за каждую оставшуюся фишку электричества – вычитайте 1/2 очка.

Набравший больше очков выигрывает!

## ХАРВИ ВСЕГДА ПОБЕЖДАЕТ?

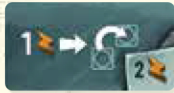
Если вам кажется, что играть против Харви слишком сложно, уберите из его колоды одну или несколько карт перемещений с локациями. Карты с *городом*, *свалкой* и *трубопроводом* – наиболее выгодны Харви, поэтому уберите их и посмотрите, как вы справитесь. Если играть против Харви всё ещё сложно, уберите все карты перемещения с локациями.



# ПАМЯТКА ПО ИДЕЯМ



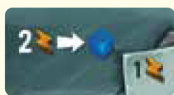
Вместо перемещения робота сбросьте 1 фишку электричества, чтобы поменять его местами с другим роботом.



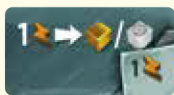
Вместо перемещения робота сбросьте 1 фишку электричества, чтобы поставить его на любую пустую ячейку.



Переместите робота в противоположном направлении (против часовой стрелки).



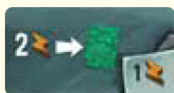
Сбросьте 2 фишки электричества, чтобы получить указанную энграмму.



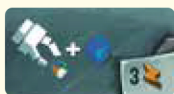
Сбросьте 1 фишку электричества, чтобы получить жёлтую или белую энграмму.



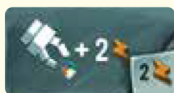
Сбросьте 3 фишки электричества, чтобы получить 1 любую энграмму.



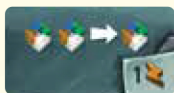
Сбросьте 2 фишки электричества, чтобы взять верхнюю карту леса из колоды.



Когда робот получает энграммы на **ЛУГУ** или **ОЗЕРЕ**, также получите указанную энграмму.



Когда робот получает энграммы на **ЛУГУ** или **ОЗЕРЕ**, также получите 2 фишки электричества.



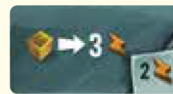
Сбросьте 2 любые энграммы, чтобы получить 1 любую энграмму.



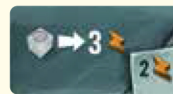
Сбросьте белую энграмму, чтобы взять зелёную энграмму.



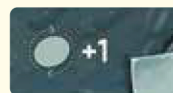
Сбросьте жёлтую энграмму, чтобы взять синюю энграмму.



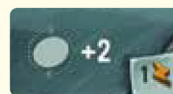
Сбросьте жёлтую энграмму, чтобы взять 3 фишки электричества.



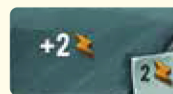
Сбросьте белую энграмму, чтобы взять 3 фишки электричества.



Дополнительно переместите робота на 1 ячейку. Для покупки этой идеи не нужно электричество.



Дополнительно переместите робота на 2 ячейки (или меньше).



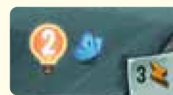
Получите указанное количество фишек электричества.



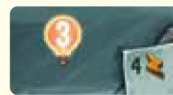
Получите 2 бабочки в конце игры.



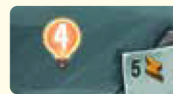
Получите 1 победное очко и 1 птицу в конце игры.



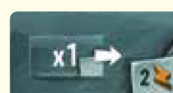
Получите 2 победных очка и 1 бабочку в конце игры.



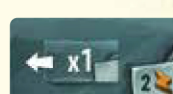
Получите 3 победных очка в конце игры.



Получите 4 победных очка в конце игры.



Воспользуйтесь 1 идеей на ближайшем роботе справа от используемого на вашем планшете игрока. Эту идею нельзя использовать при финальном подсчёте очков.



Воспользуйтесь 1 идеей на ближайшем роботе слева от используемого на вашем планшете игрока. Эту идею нельзя использовать при финальном подсчёте очков.



# ПАМЯТКА ПО КАРТАМ ЛЕСА



Получите 3 победных очка в конце игры.



Получите 6 фишек электричества.



Получите 1 энграмму на свой выбор.



После выполнения действия на **ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ** получите 2 энграммы на свой выбор.



После выполнения действия на **ОЗЕРЕ** получите 2 энграммы на свой выбор.



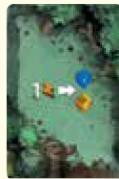
После выполнения действия на **ЛУГУ** получите 2 энграммы на свой выбор.



Находясь в **ГОРОДЕ** или **ТРУБОПРОВОДЕ** вы можете потратить синие энграммы вместо зелёных (и наоборот) и жёлтые вместо белых (и наоборот) на покупку предметов и труб.



Потратьте 1 электричество, чтобы получить 1 зелёную и 1 белую энграмму.



Потратьте 1 электричество, чтобы получить 1 синюю и 1 жёлтую энграмму.

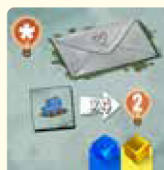


Покупая предмет в **ГОРОДЕ**, получите также и идею, лежащую рядом с ним, вместо того, чтобы убрать её в коробку.



Немедленно сделайте ещё один ход (перемещение и действие) роботом по своему выбору.

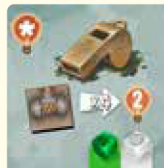
## ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ



В конце игры получите по 2 очка за каждый ваш предмет (включая этот). Максимум 8 очков.



В конце игры получите по 2 очка за каждую вашу идею. Максимум 10 очков.



В конце игры получите по 2 очка за каждый ваш жетон труб (не считая начальный). Максимум 8 очков.

15



# PLAYTESTERS

John Ahlfield, Yvonne Chi, Jeff B, Steve Clark, Sharon Clark, T J Clark, Brian Current, Adam Daulton, Rebekah Hendricks, Sean Johnson, Nick Keeler, Dave Kinkade, Karl Mayer, Becky McGrath, Jeremy Montz, Daniel Patterson, Jessica Patterson, Angie Romano, Vinny Romano, Linsey Settle, Kristen Settle, Peter Settle, Danielle Reynolds, Ellen West, Megan West, Jerry Wilkinson, Eric Yorkston, Stephenie Zheng

# CREDITS

## GAME DESIGN:

**A. B. WEST**

[crosscutgames.com](http://crosscutgames.com)

## ILLUSTRATION:

**MATT DIXON**

[mattdixon.co.uk](http://mattdixon.co.uk)

## GRAPHIC DESIGN:

**PETER GIFFORD**

[universalhead.com](http://universalhead.com)

**CROSSCUT**

