

Skyward

BRENDAN EVANS

ВМІСТ



48 КАРТ БУДІВЕЛЬ

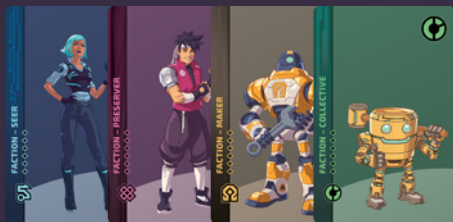


32 ШЕСТРЕНИ



РОЗШИРЕННЯ
"ПЕРЕКОНАННЯ" [12 карт]

РОЗШИРЕННЯ
"РОЗЛАД" [12 карт]



28 КАРТ ФРАКЦІЙ



1 ЖЕТОН
НАГЛЯДАЧА



4 КАРТИ ТРАНСПОРТУ



5 КАРТ ЗВІРУК

ОГЛЯД ГРИ

Після колотнеч, що тривали не одне покоління, чотири фракції вирішили нарешті забути про свої суперечки і спільно працювати заради кращого майбутнього. На підтвердження цього союзу вони будують повітряне місто під назвою Піднебесся, що височітиме над перетином кордонів чотирьох володінь.

Фракції спільно створили комітет зі світочів, що допоможуть побудувати місто. На кожен сезон комітет самостійно обирає наглядча, що розподіляє роботу серед своїх членів. Ви граєте за одного зі світочів, які прагнуть побудувати повітряне місто і здобути почесне звання засновника Піднебесся.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Перетасуйте разом усі карти. Покладіть долілиць карти посередині столу, щоб утворити колоду запуску.
2. Покладіть купкою жетони шестерень так, щоб кожен міг до них дотягнутися.
3. Зробіть місце, де будуть викладати розподілені карти.
4. Кожен гравець робить перед собою місце, що називатиметься «Авіапростір».
5. Визначте першого гравця. Ми радимо того, хто має найбільший досвід гри в «Піднебесся». Дайте першому гравцеві позначку наглядча.

СТОСУВАННЯ КАРТ

«Піднебесся» – гра на відбір карт. Значну частину грального поля займає ділянка розподілу. Карти в «Піднебессі» створені так, що завжди буде видно всю їхню важливу інформацію. Якщо місця для гри небагато, то пропонуємо стосувати карти так, як показано на малюнку.



РОЗШИРЕННЯ «ПЕРЕКОНАННЯ» І «РОЗЛАД»

Ми додали до основної гри розширення, щоб запропонувати досвідченим гравцям ще більше варіативності й різноманітних стратегій. Однак радимо спершу опанувати базову гру, а потім уже додавати розширення.

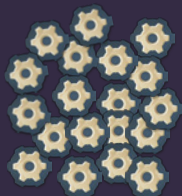




1



2



3

ДІЛЯНКА РОЗПОДІЛУ

4

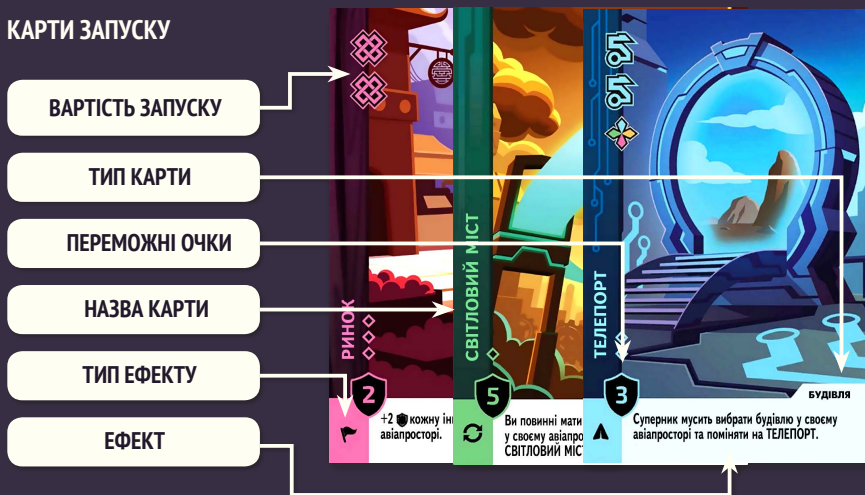
АВІАПРОСТІР

5



ТЛУМАЧЕННЯ КАРТ

КАРТИ ЗАПУСКУ



ТИПИ ЕФЕКТІВ

Типи ефектів вказують час і умови активації ефектів.

▲

ЗАПУСК

Цей ефект спрацює під час запуску будівлі.

🔄

ПОСТІЙНО

Цей ефект триває постійно.

🚩

ОЧКИ

Карти з символом «Очки» дають додаткові переможні очки (ПО) в кінці гри.

⚡

НЕГАЙНО

Карти з символом «Негайно» не беруть до руки, а грають одразу після розподілу.

На відміну від інших ефектів після розподілу ви одразу граєте карти «Негайно» ⚡ до свого авіапростору.

КАРТИ ФРАКЦІЙ

НАЗВА КАРТИ

Кожна фракція має додатковий тип «Еліта», що дає дві одиниці підтримки фракції.

КІЛЬКІСТЬ КАРТ

Кількість карт цього типу у грі.

РЕСУРС ФРАКЦІЇ

Кількість ресурсів, які дає фракція.



ФРАКЦІЇ

У «Піднебессі» є 4 фракції, кожна з яких по-своєму допомагає розбудовувати нове місто.



Провидці – технологічно найрозвинутіша фракція. Вони владні й усе контролюють.



Творці вірять у досконалість конструкцій. Вони зосереджені на інженерії та мають вигоду з автоматизації



Відмовляючись від розкішного стилю життя, щоб займатися філантропією, **Охоронці** зосередилися на побудові справедливого суспільства та культурних пам'яток.



Коллективісти надають перевагу цифровим потокам даних. Це найменша й найслабша фракція, проте завдяки вмінню працювати з інформацією, вони досягають своїх цілей.

Символ Джокера (♠) означає, що можна використати будь-яку фракцію.

ПЕРЕБІГ ГРИ

«Піднебесся» грають декілька раундів. Кожен раунд починається з «Розподілу», а потім гравці виконують ходи («Запуск»).

РОЗПОДІЛ



1. Наглядач розподіляє карти й додає жетон наглядача до одного зі стосів.

2. Гравець, що сидить ліворуч наглядача вибирає перший.

3. Гравець, що взяв стос із жетоном наглядача стає новим наглядачем.

РОЗПОДІЛ КАРТ

2
ГРАВЦІ 8
КАРТ

3
ГРАВЦІ 12
КАРТ

4
ГРАВЦІ 16
КАРТ

Хто має жетон наглядача, той контролює «Розподіл». Спершу наглядач роздає горілиць певну кількість карт з центральної колоди (див. таблицю ліворуч). Якщо в колоді запуску бракує карт, то використовуйте всі, що залишилися.

Потім наглядач ділить ці карти на окремі стоси для кожного гравця й кладе позначку наглядача на один із них.

Щойно всі карти поділили на стоси, як гравець ліворуч наглядача перший вибирає один зі стосів. Якщо в цьому стосі є карти ⚡ «Негайно», то ці карти гравець одразу грає у свій авіапростір, а не бере на руку.

У стосах може бути різна кількість карт.

Так триває, поки хід не надійде до наглядача, що мусить взяти останній стос.

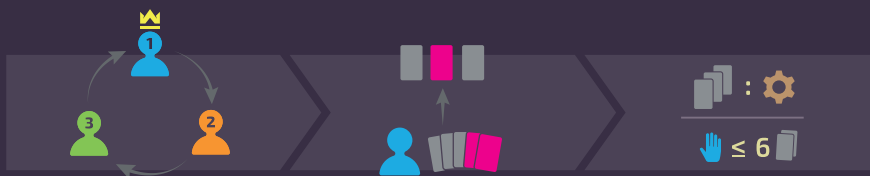
Хто бере стос із жетоном наглядача, той стає новим наглядачем і бере 1 ⚙️ (шестерню) із загального запасу.

Щойно кожен гравець вибрав собі стос, як починаються ходи гравців.



Після розподілу гру починає наглядач, а потім решта гравців по черзі за годинниковою стрілкою виконують ходи.

ЗАПУСК



1. Гравці роблять ходи за годинниковою стрілкою, починаючи з нового наглядача.

2. У свій хід ви можете запустити 1 будівлю у своєму авіапросторі.

3. У кінці ходу можна обміняти карти на шестерні. На руці має лишитися не більше 6 карт.

Протягом свого ходу ви можете запустити 1 будівлю з руки. Запущені будівлі дають вам переможні очки (ПО) в кінці гри.

Щоб запустити будівлю, скиньте потрібну кількість карт відповідних фракцій (вартість запуску вказана на карті), потім покладіть її горілиць до свого авіапростору.

Шестерні можна використати для заміни будь-якої фракції. Після використання шестерні йдуть до загального запасу.

В кінці свого ходу ви можете обміняти будь-яких 3 карти з руки на 1 шестерню із загального запасу. Це можна робити скільки завгодно, поки для цього є карти.

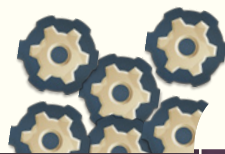
Потім ви скидаєте карти з руки, щоб в руці лишилося не більше 6-и карт.

Раунд завершується, щойно всі гравці виконають свої ходи. Якщо не настав кінець гри, то наглядач починає раунд із нового розподілу.

ПРИКЛАД ЗАПУСКУ



Для запуску «Телепорта» треба заплатити Провидця, Творця і шестерню. Творця використовують як джокера, а шестерню замість другого Провидця, як того вимагає вартість запуску.




КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри настає тоді, коли вичерпується колода запуску або один із гравців має 6 чи більше будівель у своєму авіапросторі по завершенню свого ходу. Ви дограєте поточний раунд як завжди, відтак переходите до кінцевого підрахунку очок.

Хоч 6 будівель у вашому авіапросторі означають кінець гри, цілком можливо, що якийсь гравець завершить гру, маючи понад 6 будівель після свого останнього ходу.






ПІДРАХУНОК ОЧОК

Підсумуйте переможні очки (ПО) кожної будівлі з вашого авіапростору й додайте решту переможних очок зароблених від  («Очки») ефектів.

Хто має найбільше ПО, той і перемагає. В разі нічиєї, перемагає гравець у якого найбільше запущених будівель. Якщо й далі нічия, перемагає той, у кого найбільше шестерень.



РОЗ'ЯСНЕННЯ КАРТ

П: Що точно означає «» будівля (або схожі) ?


В: Будівлі із символами , , ,  у вартості запуску вважають будівлями кожної вказаної фракції. Будівля із символом  використовується для запуску, однак не означає, що вона належить до якоїсь фракції.

П: Якщо я переплачу вартість запуску елітною картою фракції, чи мені повернуть зайвий символ фракції (карту з тим же символом)?

В: Ні, не повернуть. У грі не повертають «решти», тож ви втрачаєте цей символ, якщо зіграєте елітну карту фракції.

П: Я маю будівлю з ефектом  чи . Якщо хтось забирає в мене цю будівлю, чи я користуюся її ефектом?

В: Ні. Щойно будівля залишає ваш авіапростір, ви більше не контролюєте її, отже, не користуєтеся її перевагами.

П: В кінці ходу можна обміняти будь-яких 3 карти з руки на 1  шестерню із загального запасу. Чи можна це робити неодноразово?

В: Так. Головне, щоб ви мали потрібну кількість карт.

П: А можна мати в руці більше карт, ніж дозволяє ліміт?

В: Так. Однак по завершенню вашого ходу, мусите скинути карти, щоб мати не більше 6 штук.

П: Чи є ліміт на шестерні?

В: Ні, ви можете мати скільки завгодно шестерень.

П: А що робити, коли закінчаться жетони шестерень?

В: Шестерні вважають за невичерпний ресурс. Якщо станеться так, що забракне шестерень, то скористайтеся будь-якими підходящими предметами.

П: Чи можна мати більше, ніж 6 будівель у своєму авіапросторі?

В: Так. Навіть якщо гра закінчується, коли якийсь із гравців перший одержує 6 будівель, то цілком можливо, що гравець по завершенню свого ходу може запустити додаткові будівлі.

П: Чи можна під час розподілу зробити стоси з різною кількістю карт?

В: Так.

П: Чи можу я під час розподілу зробити стос на 0 карт?

В: Так. Однак, як наглядач, скоріш за все, ви й візьмете цей стос без карт.

П: Чи можна грати в гру вп'ятерьох чи більше?

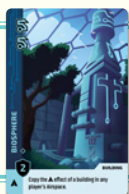
В: Це можливо. Основні правила гри не змінюються. Кількість карт для розподілу обчислюється за формулою «4 помножити на кількість гравців». Тож для 5-и гравців потрібно розподілити 20 карт.

Примітка. Що більше гравців, то більше карт треба розподіляти. Це збільшить тривалість паузи між ходами, а також час на роздуми наглядача, що вибиратиме, як розподілити карти. Ми радимо грати вп'ятьох лише тоді, коли кожен кожен гравець добре знає гру.

РОЗ'ЯСНЕННЯ КАРТ



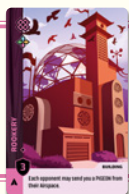
Телепорт – коли граєте «Телепорт», то вибираєте суперника, що мусить помінати одну зі своїх будівель на «Телепорт». Обміняні будівлі йдуть до авіапросторів гравців, а не до рук.



Біосфера – «Біосфера» лише копіює ▲ («Запуск») ефект, але не копіює інші властивості. Коли копіюється «Телепорт», ваш суперник обміняє свою будівлю з «Біосферою», а не «Телепортом».



Командування небом – зазвичай ви запускаєте лише 1 будівлю за хід. «Командування небом» дозволяє запустити додаткову будівлю.



Гніздище – не обов'язково відправляти «Голуба» суперникові. В деяких ситуаціях вигідніше його залишити собі.



Храм – ви мусите мати більше ♦ будівель у своєму авіапросторі, ніж кожен суперник окремо, а не всі суперники разом.



Додзь – «Додзь» лише копіює 🦋 («Очки») ефект будівлі. Воно не копіює інших властивостей: фракції, вартості запуску, чи переможних очок (ПО). Як і інші такі ефекти, «Додзь» діє лише в кінці гри під час підрахунку очок.



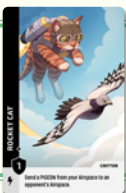
Годинникова вежа – скидання 🕒 будівлі зі свого авіапростору обов'язкове. А що «Годинникова вежа» – 🕒 будівля, то ви можете її скинути (після того як заплатите вартість запуску, щоб виконати цю вимогу).



Меморіал – показані карти фракцій можуть бути різними. Елітну карту фракції рахують як одну карту. «Конвеєр» вважають картою фракції, поки він у руці, тож його теж можна використати для запуску «Меморіала». Показані карти не скидають.



Світловий міст – «Світловий міст» не потребує карт фракцій для запуску. Щоб його запустити, треба виконати вимоги зазначені на самій карті.



Реактивний кіт – якщо ви маєте «Голуба», то мусите віддати його іншому гравцеві. Як не маєте, то нехтуєте ефектом карти.

РОЗШИРЕННЯ «ПЕРЕКОНАННЯ»

КАРТИ ПЕРЕКОНАННЯ

ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ

ПОТРІБНІ ФРАКЦІЇ
ДЛЯ ЗАПУСКУ

НАЗВА ПЕРЕКОНАННЯ

ЕФЕКТ

НАЗВА РОЗШИРЕННЯ



Піднебесся – це місце, де сходяться чотири імперії. Народжене небом місто – центр торгівлі, будівництва й культури. Вперше Провидці й Творці можуть обговорювати й ділитися результатами своїх останніх досліджень про природу часу і простору. Охоронці мають можливість так удосконалити місто, як людям ніколи й не снилося. Вони ж мають доступ до всіх можливих ресурсів, і Колективісти їм допомагають теж.



Граючи з розширенням «Переконання» ви зможете набирати очки створюючи нові товариства, а не лише зводячи будівлі. Карти переконання дають багато переможних очок, проте вам знадобиться ретельно підійти до розбудови свого міста, щоб підтримати ідеали вибраного вами товариства.


ПРИГОТУВАННЯ


Щоб грати з розширенням «Переконання», візьміть усі 12 карт переконань і перетасуйте їх. Покладіть, не дивлячись, 6 карт стосом долілиць. Перемішайте ці карти з основною колодою. Решту 6 карт переконань відкладіть убік, їх не використовуватимуть у грі.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Протягом свого ходу, крім запуску однієї будівлі, ви можете теж зіграти одну карту переконання.

Кarti переконання можна грати, щойно ви можете виконати відповідні вимоги – не треба платити картами фракцій як для запуску будівель. Вимоги пов'язані з тими картами, що на мить ходу є у вашому авіапросторі. Наприклад, карта «Архівісти» вимагає, щоб ви мали принаймні 3  і 2  символи фракцій серед серед запущених будівель у вашому авіапросторі.



У випадку «Плутократів» ви повинні мати принаймні 4  (шестерні).

Зауважте, що ви не можете виконати вимоги, використовуючи  для заміни потрібної фракції.

Щоб зіграти карту переконання, покладіть її горілиць до свого авіапростору й одразу скористайтеся бонусом зіграної карти. Зауважте, що карти переконання не додають до кількості карт, потрібних для оголошення кінця гри. Кarti переконання можна скидати як і решту карт із руки, щоб одержати шестерні.

Виконання вимог карт переконань протягом ходу, ще не гарантує ПО. Щоб набрати очки за карти переконань, треба щоб були виконані всі вимоги на кінець гри.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Додайте ПО від завершених карт переконань до своїх очок. Байдуже, коли ви зіграли карту переконання, для одержання очок вказані вимоги мають бути виконані на кінець гри. Наприклад, якщо ви зіграли карту «Плутократів», що вимагає 4 , вам потрібно мати 4  на кінець гри, щоб набрати додаткових 10 очок.

ВАРІАНТ ГРИ

Для тих, хто любить досягати цілей у грі, ми пропонуємо такий варіант приготування: перетасуйте всі 12 карт переконань і дайте по 3 карти кожному гравцеві. Гравець лишає собі одну карту, а інших дві скидає. Тож гравець починає гру, вже маючи в руці 1 карту переконання перед першим розподілом. Решта правил не змінюються.

РОЗШИРЕННЯ «РОЗЛАД»

КАРТИ РОЗЛАДУ

РОЗШИРЕННЯ «РОЗЛАД»

Всі карти «Розладу» мають негайний ефект

НАЗВА РОЗЛАДУ

ЕФЕКТ

Ефекти виконують, узявши карти одразу після розподілу.

НАЗВА РОЗШИРЕННЯ



Велика Буча закінчилася, а втім імперії ще не повністю оговталися після років беззмистовних сварок. Звичайно, час витрачений на вдосконалення зброї приніс свої плоди. Якщо ваші найкращі й найталановитіші вчені створили зброю, здатну переписати закони фізики, то її повне знищення може образити їхні таланти. І не забувайте про всіх причетних до її виготовлення.

Розширення «Розлад» дозволяє вам знайти можливість мирного використання таких речей, про які в місті багато не говорять. Звичайно, ніхто не схвалює володіння скарбами з часів війни, але якщо ваші предки зберегли їх, то чому б вам не скористатися ними? А якщо їх використати на користь усім, то ніхто дуже й не заперечуватиме. Проте дуже не захоплюйтеся, якщо ви почнете занадто вільно поводитися із забороненими технологіями, то про вас піде нехороший погослос.

ПРИГОТУВАННЯ

Щоб грати з розширенням «Розлад», перетасуйте всі 12 карт розширення й перед початком гри додайте їх до головної колоди.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Кarti розладу – це карти ⚡. Щойно ви одержали такі карти, як одразу викладаєте їх поруч свого авіапростору. Їхні ефекти починають діяти негайно після розподілу. Ефекти обов'язкові до виконання.

Якщо гравець одержує кілька карт розладу, то може вибирати в якому порядку виконувати їхні ефекти.

Кarti розладу не повинні бути у вашому авіапросторі, хоча ви й кладете їх поруч «Голубів» і «Кораблів», коли одержуєте.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Гравець, що має найбільше карт розладу в кінці гри втрачає 4 ПО. Якщо кілька гравців мають однакову кількість, то всі втрачають 4 ПО.

ВАРІАНТ ГРИ

Для тих, кому подобається вдумлива гра, ми пропонуємо такий варіант приготування. Цей варіант передбачає, що щораунду одну карту розладу додають до карт для розподілу.

Перетасуйте всі 12 карт розладу й покладіть їх долілиць, щоб утворити колоду розладу. Покладіть її поруч головної колоди (колоди запуску). Щораунду, на початку розподілу, відкрийте карту розладу. Наглядач додає цю відкриту карту до одного зі стосів розподілу.

Решта правил не міняються.

РОЗ'ЯСНЕННЯ КАРТ

Чани з химерами – ви вибираєте суперника, якому дасте всіх своїх «Голубів» і карти розладу (разом з «Чанами з химерами»). Скинуті карти повинні бути з вашої руки.

Великий кеш – є 5 карт «Великий кеш». Ви одержуєте 1⚙ за кожную таку карту, включаючи щойно одержану карту.

CREDITS

Game Design

Brendan Evans

Art Direction

Steven Preston

Game Development

Allen Chang

Alistair Kearney

Art

Neil Martin

Steven Preston

Ellie Jang

Dmitriy Logunkov

Playtesting

Jason Kotzur

Barantas

Graphic Design

Allen Chang

Matthew Lee

Production

Alistair Kearney

Story

Peter C. Hayward

TRANSLATORS

German

Daniel Ebling

Daniel Theuerkauffer

Steffen Knoll

Markus Kubczigk

Spanish

Federico Juan Fontana

Ivan Villaverde

Lucas García Valle

D. P. López

French

Seregmegilmor

MrEd

Thierry Soucie

Alexis Allard

Polish

Anna J. Shelmerdine

Spanish (Latin American)

Federico Juan Fontana

Russian

Yurii "Saodhar" Furtat

Chinese (Traditional)

Chao Chih-Chiech

Wang Po Chou

Italian

Giampaolo Brunetti

Yuri Avello

Portuguese (Brazilian)

Pablo Trude

Marcel Sato

Dutch

Flora van Glabbeek

Agnes Nutley

Japanese

Ricky Sheward

PUBLISHED BY



RULE & MAKE