

468181
8003392
3381213

CONNECTION 201.89.43

ЦЕНА УСПЕХА

АКТ 2А: ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

Мы выследили агента. Теперь вопрос лишь в том, что с ним делать. Должны ли мы назначить встречу с Арасакой и заработать немного лёгких кредитов или нам стоит завербовать этого гения в нашу банду? Надеюсь, мы не просто так повесили большую мишень себе на спины.

468181
8003392
3381213

ОНИ СЛЕДЯТ ЗА ВАМИ. НЕ ПОЗВОЛЯЙТЕ СЕБЕ СТАТЬ ИМИТАЦИЕЙ АГЕНТА С ОУРА И ТИТА ДУКА.

468181
8003392
3381213

CONNECTION 201.89.43

ЦЕНА УСПЕХА

ПРОЛОГ СЮЖЕТА

ЦЕНА УСПЕХА

468181
8003392
3381213

ОНИ СЛЕДЯТ ЗА ВАМИ. НЕ ПОЗВОЛЯЙТЕ СЕБЕ СТАТЬ ИМИТАЦИЕЙ АГЕНТА С ОУРА И ТИТА ДУКА.

468181
8003392
3381213

CONNECTION 201.89.43

ЦЕНА УСПЕХА

АКТ 2Б: ЭФФЕКТ БАБОЧКИ

Что ж, Агент конечно же мёртв. Может нам стоит попытаться отследить, что же, чёрт возьми, он спёр у Арасаки. Скоро должны появиться хоть какие-то слухи с чёрного рынка. Нужно сохранять хладнокровие и быть готовым, когда это всё произойдёт.

468181
8003392
3381213

ОНИ СЛЕДЯТ ЗА ВАМИ. НЕ ПОЗВОЛЯЙТЕ СЕБЕ СТАТЬ ИМИТАЦИЕЙ АГЕНТА С ОУРА И ТИТА ДУКА.

468181
8003392
3381213

CONNECTION 201.89.43

ЦЕНА УСПЕХА

АКТ 1: СЛЕДЫ

Никто не может передвигаться по Найт Сити не оставляя следов. Давайте отправим наших Нетраннеров чтобы найти агента Арасаки или то, что ему удалось забрать у корпов. Нам просто нужно быть быстрее других банд.

468181
8003392
3381213

ОНИ СЛЕДЯТ ЗА ВАМИ. НЕ ПОЗВОЛЯЙТЕ СЕБЕ СТАТЬ ИМИТАЦИЕЙ АГЕНТА С ОУРА И ТИТА ДУКА.

ОКАЗАКА

ЦЕНА УСПЕХА

АКТ 1: СЛЕДЫ

ПОДГОТОВКА АКТА

Разместите **1** на первой **КРАСНОЙ** ячейке Сети (Net).
Разместите **2** на ячейке **7** трека **2**.

РАЗВИЛКА

Мы нашли местоположение Агента!
Игрок достигает или превосходит ячейку Сети, отмеченную 1:
Игрок забирает **1** и получает **200** бонусом к наградам Сети. Затем уберите **2**, сбросьте эту карту и раскройте **Акт 2А**.
ИЛИ
Будем надеяться, что мы не упустили возможность.

Игрок достигает или превосходит 7:
Сбросьте **1** и **2**. Затем сбросьте эту карту и раскройте **Акт 2Б**.

ОКАЗАКА

ЦЕНА УСПЕХА

Мы получили известие от местного фиксера, что агент Арасаки сбегал с кучей документов и секретов компании. Неудивительно, что они задеживали сайлонов, чтобы покончить с этим подонком. Но что, если мы сами найдем этого бэнни? Мы могли бы взять то, что у него есть и обзавестись новыми игрушками или просто продать его обратно Корпам, чтобы быстро набить себе карманы.

ПОДГОТОВКА СЮЖЕТА

Раскройте **Акт 1**.

ОКАЗАКА

ЦЕНА УСПЕХА

АКТ 2А: ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

ПОДГОТОВКА АКТА

Игрок с **1** размещает **1** Агента рядом с его люкбым Убежищем в игре.
Положите **2** на эту карту.

НОВОЕ ПРАВИЛО

Когда игрок с **1** заканчивает свой ход, уберите **1**.

РАЗВИЛКА

Этот Агент весьма смышлёный малый. Он останется с нами.
Игрок с 1 имеет 2 дружественных Наёмников в Районе с 1 Агентам:
Игрок получает **200**. Затем сбросьте эту карту и раскройте **Акт 2А** и **Сторону Х**.
ИЛИ
Арасака заплатит за возвращение Агента.

Здесь не осталось 2:
Сбросьте эту карту и раскройте **Акт 2Б** и **Сторону Х**.

ОКАЗАКА

ЦЕНА УСПЕХА

АКТ 1: СЛЕДЫ

ПОДГОТОВКА АКТА

Разместите **1** на первой **КРАСНОЙ** ячейке Сети (Net).
Разместите **2** на ячейке **7** трека **2**.

РАЗВИЛКА

Мы нашли местоположение Агента!
Игрок достигает или превосходит ячейку Сети, отмеченную 1:
Игрок забирает **1** и получает **200** бонусом к наградам Сети. Затем уберите **2**, сбросьте эту карту и раскройте **Акт 2А**.
ИЛИ
Будем надеяться, что мы не упустили возможность.

Игрок достигает или превосходит 7:
Сбросьте **1** и **2**. Затем сбросьте эту карту и раскройте **Акт 2Б**.

ОКАЗАКА

ЦЕНА УСПЕХА

АКТ 2Б: ЭФФЕКТ БАБОЧКИ

ПОДГОТОВКА АКТА

Разместите **Чертёжи Арасаки** на верх колоды Порученный лицом вниз. Разместите **2** на **15** ячейке трека **2**.

НОВОЕ ПРАВИЛО

Игроки не могут брать Порученный, пока их трекер Сети не находится в **ОРАНЖЕВОЙ** или **КРАСНОЙ** ячейках Сети.

РАЗВИЛКА

Арасака должна заплатить чем то, чтобы вернуть свои секреты.
Игрок забирает Чертёжи Арасаки:
Игрок получает Агента **1** и убирает **2**. Затем сбросьте эту карту и раскройте **Акт 2Б** и **Сторону У**.
ИЛИ
Кому не насрать на этих корпов?

Игрок достигает 15:
Уберите **2** и удалите **Чертёжи Арасаки** из игры. Затем сбросьте эту карту и раскройте **Акт 2В**.

460014
460016
000104
000104
000104

CONNECTION 201.09.43

ЦЕНА УСПЕХА



▶ АКТ 3В: ОШИБКА

Кажется, мы зашли слишком далеко. Арасака потеряла Агента и теперь их секреты спокойно продаются на чёрном рынке. Неудивительно, что они жаждут крови. Время залечь на дно. Когда корпы ищут козла отпущения, не имеет значения кто им окажется – случайный пассажир или какая-то банда.



ОНИ СЛЕДИЛИ ЗА НАМИ
МАНИПУЛЯЦИЯ АСЕКТОМ ПЕРВЫЙ ПЕРИОД

460014
460016
000104
000104
000104

CONNECTION 201.09.43

ЦЕНА УСПЕХА



▶ АКТ 3А: ДРАГОЦЕННЫЙ ГОСТЬ

Такой образ жизни Агента, безусловно, обходится очень дорого, но результаты того стоят. Пока он с нами, нам виднеется светлое будущее в Найт Сити. Давайте продолжим платить ему столько, сколько сможем.



ОНИ СЛЕДИЛИ ЗА НАМИ
МАНИПУЛЯЦИЯ АСЕКТОМ ПЕРВЫЙ ПЕРИОД

460014
460016
000104
000104
000104

CONNECTION 201.09.43

ЦЕНА УСПЕХА



! СТОРОНА Х: УБИТЬ АГЕНТА

Кто то пытается привлечь к себе внимание, да? Что ж, мы покажем тебе, какого это быть под всеобщим прицелом. Лучше бы тебе быть настороже и бросить все силы на защиту своего драгоценного агента.



ОНИ СЛЕДИЛИ ЗА НАМИ
МАНИПУЛЯЦИЯ АСЕКТОМ ПЕРВЫЙ ПЕРИОД

460014
460016
000104
000104
000104

CONNECTION 201.09.43

ЦЕНА УСПЕХА



▶ АКТ 3Б: ВСТРЕЧА

Арасака заплатит хорошие деньги тому, кто найдёт и вернёт их пропавшу. Нам просто нужно попасть на приём, несмотря на их плотный график. Бюрократия корпов когда-нибудь похоронит этот чёртов город.



ОНИ СЛЕДИЛИ ЗА НАМИ
МАНИПУЛЯЦИЯ АСЕКТОМ ПЕРВЫЙ ПЕРИОД

ОКСАКА ЦЕНА УСПЕХА

АКТ ЗА: ДРАГОЦЕННЫЙ ГОСТЬ

ПОДГОТОВКА АКТА

НОВОЕ ПРАВИЛО

Когда игрок с **Агентом** выполняет ВОЗВРАЩЕНИЕ, сперва он выбирает 1 из следующих вариантов:

- Заплатить 1 **€\$** и получить 2 **€\$**.
- Сбросить **Агента**.

ЭПИЛОГ СЮЖЕТА

Мы заплатили нашу цену.

➤ **Агент сброшен:**

Игрок с **1** теряет 4 **€\$**.

Затем Сюжет завершается и наступает Конеч игры.

ОКСАКА ЦЕНА УСПЕХА

АКТ ЗВ: ОШИБКА

ПОДГОТОВКА АКТА

НОВОЕ ПРАВИЛО

Арасака участвует в каждой Перестрелке в качестве Опонента с 4 **€\$** и без Юнитов. Любой Базовый Юнит, потерянный в Перестрелке удаляется из игры и кладётся на эту карту.

Любой игрок с Огневой мощью больше 4 **€\$** в Перестрелках получает 1 **€\$**.

ЭПИЛОГ СЮЖЕТА

Сайтоны уничтожают нас всех без разбора. Нам не остаётся ничего другого, кроме как найти нору и заткнуться в ней.

Количество Базовых Юнитов на этой карте стало равным удвоенному числу игроков:

Сюжет завершается и наступает Конеч игры, в котором все игроки проигрывают Арасаке.

ОКСАКА ЦЕНА УСПЕХА

АКТ ЗВ: ВСТРЕЧА

ПОДГОТОВКА АКТА

Разместите 3 **€\$** на эту карту.

НОВОЕ ПРАВИЛО

Уберите 1 **€\$** с этой карты в начале каждого хода игрока с **Агентом**.

РАЗВИЛКА

Нужно продержаться сколько сможем. Уберечь Агента от опасностей.

➤ **Здесь больше не осталось:**

Игрок с **Агентом** получает 3 **€\$**. Затем Сюжет завершается и наступает Конеч игры.

ИЛИ

Чёрт возьми, мы облажались!

➤ **Агент был сброшен:**

Игрок с **Агентом** теряет 2 **€\$**. Затем Сюжет завершается и наступает Конеч игры.

ОКСАКА ЦЕНА УСПЕХА

АКТ ЗВ: УБИТЬ АГЕНТА

ПОСТОЯННОЕ ПРАВИЛО

НОВОЕ ПРАВИЛО

Когда начинается Перестрелка в районе с **Агентом**:

Если любой игрок имеет больше **€\$**, чем игрок с **Агентом** во время шага СРАВНЕНИЯ **←**, то этот игрок получает 3 **€\$**. Затем сбросьте жетон **Агента**.

НОВОЕ ПРАВИЛО

Игрок с **Агентом** может предотвратить его сбрасывание, если удалит из игры одного из своих Наёмников в том же Районе.

CONNECTION 2017 433

ЦЕНА УСПЕХА

ВРЕМЯ РЕФОРМ

Новые законы и реформы, предлагаемые Советом Найт-Сити, обязательно повлияют на всех нас и на улицы. Надвигается буря перемен и это выглядит не слишком радужно для тех, кто и так ходит по грани. Нам нужно пережить этот хаос и быть готовым воспользоваться любыми новыми возможностями, которые могут принести эти изменения.

ПОДГОТОВКА СЮЖЕТА

Замешайте **КОЛОДУ ЗАКОНОВ (POLISU)**, разместив её рядом с полем. Раскройте Акт 1.







CONNECTION 2017 433

ЦЕНА УСПЕХА

СТОРОНА У: ПРОДАТЬ ЭТУ БАНДУ

Никто не может красть у Арасаки без последствий. Мы поможем кортам в мести, а они помогут в уничтожении наших врагов в процессе. Звучит как довольно хорошая сделка. А минусы будут?

ДИСКИ ДЕЙСТВИЙ

- 
АКТИВАЦИЯ СОЛО
 Переместите **Юниты Соло**. Затем можете инициировать Перестрелку в 1 Районе с вашим Соло.
- 
АКТИВАЦИЯ ТЕХНИКОВ
 Переместите **Юниты Техников** и **Дронов**. Затем Возьмите **ПОРУЧЕНИЕ** или Наймите **НАЁМНИКА**.
- 
АКТИВАЦИЯ НЕТРАННЕРОВ
 Переместите **Юниты Нетраннеров**. Затем начните Нетран.
- 
ПОСТРОИТЬ УБЕЖИЩЕ
 Постройте **Убежище Банды** в новом Районе.
- 
УЛУЧШЕНИЕ
 Улучшите **Боевую карту**.
- 
ДЖОКЕР
 Разыграйте любое **Действие**.

ВРЕМЯ РЕФОРМ

АКТ 1: НОВЫЕ ЗАКОНЫ

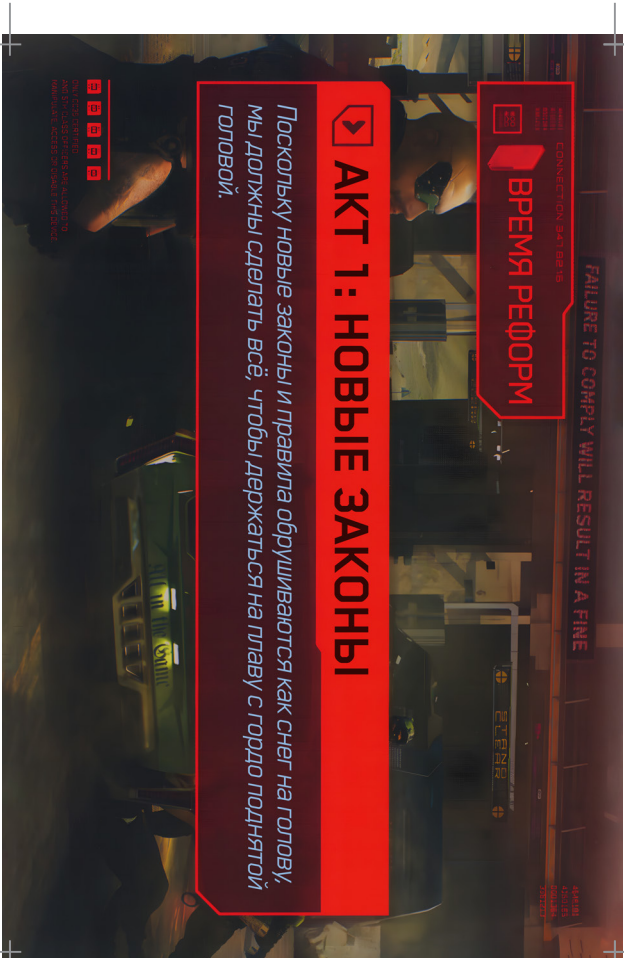
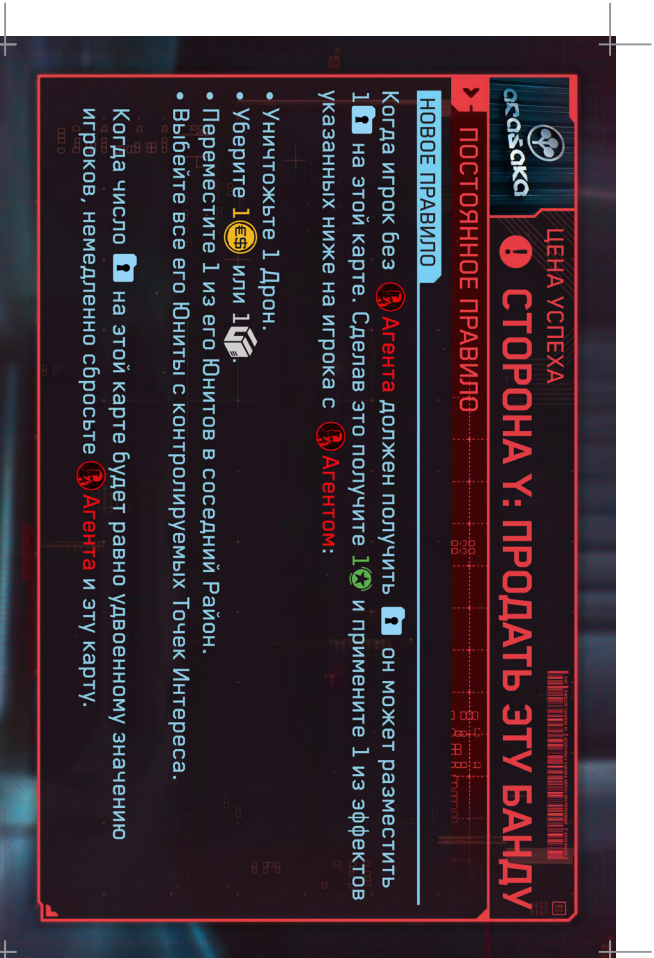
ПОДГОТОВКА СЮЖЕТА

Разместите по 1 на значениях **5, 10, 15 и 20** трека.

НОВОЕ ПРАВИЛО

Когда игрок достигает **5**, сбросьте **5** и возьмите **КАРТУ ЗАКОНА (POLISU)**, разместив её лицевой стороной рядом с полем.

Эффекты **КАРТ ЗАКОНА (POLISU)** суммируются и действуют всё время, с момента раскрытия **КАРТЫ ЗАКОНА (POLISU)**.



СТРУКТУРА ХОДА

1

АКТИВАЦИЯ

+ Разыграйте **1** или **2** Диска Действий — или —

ВОЗВРАЩЕНИЕ

- + Восстановите разыгранные Диски Действий
- + Получите Награды Районов
- + Наймите Юниты

2

Пополните **НАЁМНИКОВ** и **ПОРУЧЕНИЯ**, если необходимо.

3

Проверьте триггеры Сюжета.