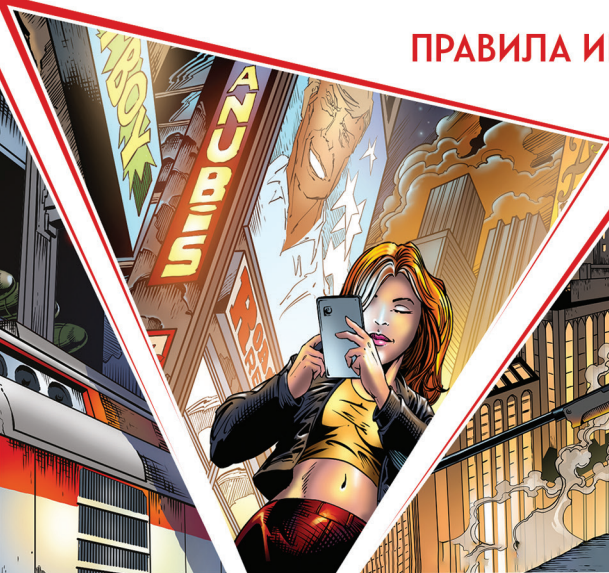


ПРАВИЛА ИГРЫ



ТАЙНАЯ ВЛАСТЬ

ВСЕМИРНЫЙ ЗАГОВОР





Дополнение «Всемирный заговор» расширяет пределы игрового процесса «Тайной власти» благодаря модулям, которые вы можете добавить в игру в любом сочетании. Не следует включать все модули разом. Поначалу руководствуйтесь рекомендациями, приведёнными на листе «Комбинирование модулей в партиях».

Три из четырёх модулей содержат проекты и мини-дополнения, которые можно добавлять отдельно. Все они сочетаются между собой (с небольшими ограничениями). Далее мы подробно рассказываем про каждый из модулей, входящих в состав «Всемирного заговора».

Дополнение «Всемирный заговор» предназначено как для 1-го, так и для 2-го издания «Тайной власти». Во 2-м издании добавлены возможность играть в пятером и одиночный режим.

Если у вас 1-е издание «Тайной власти» и вас интересует игра в пятером и/или одиночный

режим, вы можете приобрести «Комплект обновлений для 1-го издания» на нашем сайте — crowdgames.ru.

Там же представлены отдельные мини-дополнения «Высшее общество» и «Абсолютная власть», совместимые как с базовой игрой, так и со «Всемирным заговором».

ДОКТРИНА ПРЕВОСХОДСТВА

СОСТАВ МОДУЛЯ



★ Проекты «Ядерная угроза», «Всемирный банк» и «Мировые корпорации».

Каждый проект «Доктрины превосходства» заменяет один из проектов базовой игры.

» **Вариации.** Можно добавить 1 из проектов «Доктрины превосходства», 2 или все 3. Мы рекомендуем добавлять 1 или 2 — этого достаточно, чтобы заметно повлиять на игровой процесс.

Для продвижения в каждом из проектов «Доктрины превосходства» вам потребуются карты групп контроля, финансов или науки и знаки агитаторов, миротворцев и шпионов.

На 2, 3 и 4-й стадиях не требуется отправлять агентов в резерв при продвижении, однако каждая действующая мировая война добавляет требование отправить в резерв 1 агента и уменьшает количество требуемых знаков.

➔ Проекты «Доктрины превосходства» увеличивают значимость второстепенных объектов и, как следствие, союзов, позволяющих их получить.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Шаг 3. Проекты мирового господства. Добавьте 1, 2 или все 3 проекта «Доктрины превосходства». Каждый из них заменяет конкретный проект из базовой игры.

Проект из базовой игры	Проект «Доктрины превосходства», который его заменяет
«Коминтерн»	«Ядерная угроза»
«Объединённые нации»	«Мировые корпорации»
«Шпионаж»	«Всемирный банк»

ЯДЕРНАЯ УГРОЗА

Пока обе карты мировых войн в колоде, проект «Ядерная угроза» не приносит вам теневых агентов — но вы можете в нём продвигаться.

Как только первая карта мировой войны вступила в игру — вы получаете 1/2/3 теневых агентов, если участвуете в проекте. Когда вторая карта мировой войны вступает в игру, количество ваших теневых агентов увеличивается до 2/4/6 соответственно. Если обе карты мировой войны вступят в игру в одном раунде, у вас сразу станет 2/4/6 теневых агентов.

Пример. Находясь на 2-й стадии «Ядерной угрозы», вы получите в распоряжение 2 теневых агентов, как только откроется первая карта мировой войны. Как только вторая карта мировой войны вступит в игру — у вас вместо этого станет 4 теневых агента.

Теневые агенты, полученные с помощью проекта «Ядерная угроза», останутся у вас и после того, как



Проект предусматривает создание сверхмощной армии, способной обеспечить военное превосходство благодаря использованию новейших научно-технических разработок. Неотъемлемое условие такого превосходства — наличие ядерного оружия, которое позволяет держать противников в страхе.

Участие в этом проекте упрощает захват объектов в военный и послевоенный периоды, т. к. ваши агенты всегда окажутся на стороне победителей.

ПОСТОЯННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

«Ядерная гонка I»	1 теневого агента за каждую карту мировой войны
«Ядерная гонка II»	2 теневых агента за каждую карту мировой войны
«Ядерная гонка III» и далее	3 теневых агента за каждую карту мировой войны

карта мировой войны отправится в сброс. Проект «Ядерная угроза» позволяет вам получить максимально в сумме 6 теневых агентов (но не 12 — равно как проект «Коминтерн» не позволяет получить больше 3 теневых агентов).

→ Проект «Ядерная угроза» отличается от других проектов своей непредсказуемостью, и этим он уникален. Вы не знаете, когда откроются карты мировых войн. Стоит ли заранее продвигаться в «Ядерной угрозе» и бросать силы на борьбу за карты науки? Наперёд это неизвестно. Готовы рискнуть?

См. описание теневых агентов на с. 10 основных правил игры.

МИРОВЫЕ КОРПОРАЦИИ

Проект «Мировые корпорации» даёт вам преимущества двух типов.

Мгновенное преимущество. Как только ваш координатор вступает в проект или переходит на следующую его стадию, немедленно верните любое число агентов с захваченных вами карт объектов в свой активный состав.

Обычно бывает разумно вернуть всех агентов — но возможны и такие ситуации, когда выгоднее вернуть только часть.

Итоговое преимущество. В конце игры при финальном подсчёте вы получаете 2/4/6 очков влияния за каждый проект, в котором у вас есть координатор, включая «Мировые корпорации».

Пример. Если ваш координатор находится на 2-й стадии проекта «Мировые корпорации» и ещё два ваших координатора находятся в двух других проектах (неважно, на каких стадиях), вы получаете 12 очков влияния в конце игры.



Проект предусматривает заключение международных договоров о тесном сотрудничестве национальных правительств с последующей отменой границ, пошлин и принятием общих налогов и законов. В случае успеха небольшая группа лидеров сможет доминировать на мировой арене.

Проект увеличивает ваше влияние в других мировых проектах и позволяет быстрее возвращать агентов с захваченных объектов.

МГНОВЕННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Каждая стадия проекта	Верните всех (или часть) своих агентов с карт объектов в активный состав
-----------------------	--

ИТОГОВОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

«Глобализация I»	2 очка влияния за каждый проект, в котором у вас есть координатор
«Глобализация II»	4 очка влияния за каждый проект, в котором у вас есть координатор
«Глобализация III» и далее	6 очков влияния за каждый проект, в котором у вас есть координатор

ВСЕМИРНЫЙ БАНК



Проект предусматривает создание механизмов для управления мировой финансовой системой с последующей узурпацией политической власти национальных правительств под действием угрозы разорения их экономических систем.

Участие в проекте открывает доступ к неограниченному кредиту и расширяет возможности по продвижению агентов в структуры, недоступные для соперников.

ПОСТОЯННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

«Резервная валюта I»	Все карты «Корпорации» в области внедрения считаются для вас доступными объектами
«Резервная валюта II»	Все карты поддержки, карты «Ближний круг» и карты власти в области внедрения считаются для вас доступными объектами
«Резервная валюта III» и далее	Все карты области внедрения считаются для вас доступными объектами

Обычно вам доступны только первые 3 объекта в области внедрения.

Однако благодаря участию в проекте «Всемирный банк» вам становится доступно для внедрения больше карт — не имеет значения, где в области внедрения они находятся.

Перехват: если вы внедрили агентов на 4-ю карту или любую за ней, соперник может перехватить её, только если она ему также доступна — например, потому что он тоже участвует в проекте «Всемирный банк».

СИЛОВЫЕ МЕТОДЫ

СОСТАВ МОДУЛЯ



- ★ Проект «Антитеррор».
- ★ Мини-дополнение «Тайные операции XXI века» — 7 жетонов.
- ★ 3 карты союзов (отмечены аббревиатурой **СМ**).


Проект «Антитеррор» эффективно взаимодействует со спецоперациями из базовой игры. Зато с тайными операциями он связан по принципу противоположностей: вы либо ведёте антитеррористическую борьбу, либо проводите скрытые террористические операции. Рекомендуем выбирать, какой из двух силовых методов предпочесть, и двигаться в одном из направлений, а не в обоих сразу.

➤ **Вариации.** Вы можете добавить в игру как весь модуль целиком, так и только тайные операции или только проект «Антитеррор».

➔ Тайные операции считаются спецоперациями для **ВСЕХ** игровых эффектов и правил.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Шаг 1. Союзы. Вы можете добавить карты «Контр-террористический комитет ООН», «Интерпол» и «ОБСЕ» в колоду союзов. Все 3 союза хорошо сочетаются как с проектом «Антитеррор», так и с тайными операциями.

➔ Если вы играете без проекта «Антитеррор» и тайных операций, рекомендуем убрать эти союзы из игры. Кроме как по названиям, вы легко найдёте их по аббревиатуре  на картах.

Шаг 3. Проекты мирового господства. Вы можете добавить проект «Антитеррор» в качестве пятого проекта. **Ограничение:** этот проект не может использоваться в одной партии с проектом «Мировые СМИ».

Шаг 4. Спецоперации. Разделите жетоны тайных операций на три стопки: «Блэкаут» (1 карта), «Экоцид» (2 карты) и «Кибератака» (4 карты). Поместите все три стопки на стол в открытую рядом с жетонами спецопераций из базовой игры.

ПРОЕКТ «АНТИТЕРРОР»

«Антитеррор» даёт вам преимущества двух типов.






Мгновенное преимущество. Как только ваш координатор присоединился к проекту «Антитеррор» или перешёл на следующую его стадию, каждый другой игрок должен немедленно отправить 1 агента

из своего активного состава в резерв, если это одна из первых трёх стадий проекта, или 2 агентов, если это последние две стадии. Если игрок должен отправить в резерв 2 агентов, а у него только один, он отправляет 1 агента.

Агенты на картах не находятся в активном составе и, как следствие, не попадают под действие проекта «Антитеррор». Теневых агентов отправить в резерв нельзя.

Постоянное преимущество. Каждый раз, когда вы внедряете хотя бы 1 агента на объект или выполняете перехват, вы можете добавить 1/2/3 агентов из своего резерва на этот объект. Аналогично — если вы проводите любую спецоперацию, включая тайную. Вы можете добавить меньше чем 2 или 3 агентов или не добавлять вовсе.

Количество агентов, которое вам требуется для внедрения на объект или для проведения спецоперации, считается с учётом тех агентов, которых вы добавляете (см. «Отчёт» на с. 8).

 Вы должны использовать хотя бы 1 агента (фишку) из активного состава, чтобы воспользоваться преимуществом «Антитеррора».  Теневые агенты используются по обычным правилам.  Добавление агентов из резерва по преимуществу «Антитеррора» не является вербовкой, и, как следствие, вы не можете взять карту профессионала вместо того, чтобы добавить агентов.  Эффект «Антитеррора» не распространяется на продвижение в проектах и на захват карт трендов.  Эффекты союзов «Римский клуб», «Международный валютный фонд» и «Теософское общество» будут действовать, если вы внедрили на объект 4 фишки агентов (или больше) с учётом агентов, добавленных благодаря «Антитеррору».

Продвижение в проекте. Начиная со 2-й стадии вам требуется сбрасывать карты для продвижения. На 2-й стадии вы сбрасываете 1 карту, на 3-й — 2 карты, а на последних двух стадиях — по 3 карты.



Участие в этом проекте расширяет ваши возможности по набору агентов за счёт людей, которых научили стрелять, не задавая вопросов.

Проект использует страх террористической угрозы и стремление обывателя к стабильности и порядку для последовательного сворачивания демократических институтов и концентрации абсолютных полномочий в руках антитеррористических организаций.

Вы можете сбрасывать ЛЮБЫЕ карты из вашей игровой зоны, *кроме* карт союзов. В том числе можно сбрасывать карты объектов (включая второстепенные) и жетоны спецопераций (включая тайные операции).

🌐 Также вы можете сбрасывать карты трендов и рептилоидов. 🌐 Сброшенные жетоны спецопераций и карты трендов удаляйте из игры (для них нет сброса). 🌐 Вы сбрасываете карты из вашей игровой зоны, а не из руки, — соответственно, *нельзя* сбрасывать карты профессионалов. 🌐 Нельзя сбрасывать карты из области внедрения (т. к. они ещё не захвачены). 🌐 Карта объекта, к которой присоединена

МГНОВЕННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

«Особые меры I», «Особые меры II» и «Особые меры III»	Каждый другой игрок немедленно отправляет 1 агента из своего активного состава в резерв
«Военное положение» и «Военная диктатура»	Каждый другой игрок немедленно отправляет 2 агентов из своего активного состава в резерв

ПОСТОЯННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

«Особые меры I»	Внедряя агентов на объект или направляя их на спецоперацию, можете добавить к ним 1 агента из резерва
«Особые меры II»	Внедряя агентов на объект или направляя их на спецоперацию, можете добавить к ним до 2 агентов из резерва
«Особые меры III» и далее	Внедряя агентов на объект или направляя их на спецоперацию, можете добавить к ним до 3 агентов из резерва

карта «Ближний круг», сбрасывается вместе с ней и учитывается как 2 сброшенные карты. 🌐 Если на сброшенной карте были ваши агенты — они отправляются в резерв.

Мировые войны увеличивают количество агентов, которых вы отправляете в резерв при продвижении в «Антитерроре», но никак не уменьшают его требования, как во многих других проектах.

➔ Продвижение в «Антитерроре» не считается обязательным действием в ситуации, когда вам недоступны другие действия.

ОТЧЁТ. ВНЕДРЕНИЕ В КОРПОРАЦИИ



5 агентов у вас
в активном составе



2 агента
в вашем резерве



Ваш координатор находится на 2-й стадии «Антитеррора». У вас 5 агентов в активном составе, 2 агента в резерве, и вы намерены захватить «Корпорации».



1 агент остался
в активном составе



В резерве агентов
не осталось

Для внедрения в «Корпорации» требуется 6 агентов — это больше, чем у вас сейчас в активном составе. Однако вы сможете осуществить внедрение благодаря участию в «Антитерроре». Вы можете направить 4 агентов из активного состава и добавить 2 агентов из резерва, получив нужных 6 агентов.

Другой вариант — можно внедрить в «Корпорации» всех 5 агентов из активного состава и добавить 1 агента из резерва (или сразу 2 агентов — чтобы уменьшить риск перехвата).

ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ XXI ВЕКА

XXI век открыл новую главу в истории проведения спецопераций. Так называемые тайные операции могут проводиться как террористическими организациями, так и секретными службами. В последнем случае причастность служб хранится в абсолютном секрете, так как малейшее подозрение может обрушить престиж даже ведущей мировой державы.

Иногда кажется, что у тайных операций нет видимой цели, кроме хаоса и разрушений. В действительности же они меняют правила игры, когда победа по принятым правилам недостижима. Победитель получит развалины мира, но это будут его развалины.

Тайные операции во всех отношениях считаются спецоперациями и проводятся в точности по тем же правилам, кроме двух отличий:

1. Решив потратить действие на проведение тайной операции, вы кладете её жетон перед собой и размещаете на нём столько агентов (включая теневого), сколько указано в нижней части. Помимо этого, вы сразу же должны сбросить столько карт, сколько показано. Например, для проведения «Кибератаки» требуется сбросить 2 карты.

Вы можете сбрасывать любые карты, кроме союзов и профессионалов (см. описание проекта «Антитеррор»). Можно сбрасывать жетоны спецопераций.

Вы не можете проводить тайную операцию, если вы не можете сбросить достаточно карт и/или жетонов спецопераций.

2. У вас должен быть жетон «Кибератака», чтобы вы могли провести «Экоцид». У вас должен быть жетон «Экоцид», чтобы провести «Блэкаут». Для проведения «Кибератаки» нет таких требований.

У вас могут быть одинаковые жетоны тайных операций. Например, по итогу партии у вас могут быть 1 «Кибератака» и 2 «Экоцида». Или 3 «Кибератаки».

ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ XXI ВЕКА



В мире, управляемом с помощью компьютеров, кнопка DELETE и команда COPY подчас эффективнее военного вторжения.

Количество жетонов: 4.



Техногенная катастрофа не только приносит колоссальные убытки, но и получает сокрушительный общественный резонанс.

Количество жетонов: 2.



Города, погружившиеся во тьму из-за остановки электростанций, становятся плацдармом для мародёров и поводом для ужесточения режима.

Количество жетонов: 1.

🌐 Если у вас есть «Кибератака», но оба «Экоцида» проведены другими игроками, вы не можете «перепрыгнуть через ступеньку» и провести «Блэкаут».

Аналогично, если другие игроки забрали все жетоны «Кибератака», вы не сможете провести «Экоцид». 🌐 Можно провести «Экоцид», сбросив единственную «Кибератаку» по его требованиям; аналогично с «Блэкаутом». 🌐 Тайные операции считаются спецоперациями для ВСЕХ игровых эффектов и правил.

➔ Проведение тайных операций не считается обязательным действием в ситуации, когда вам недоступны другие действия (даже если у вас находится куратор).

СОЮЗЫ МОДУЛЯ «СИЛОВЫЕ МЕТОДЫ»

КОНТРТЕРРОРИСТИЧЕСКИЙ КОМИТЕТ ООН



Сбросив карту группы **финансов** (не второстепенный объект), возьмите карту второстепенного объекта группы **науки** или **контроля**.

2 карты финансов + жетон спецоперации.

ПОХОЖИЕ
СОЮЗЫ

ИНТЕРПОЛ
ОБСЕ



Сбросив карту группы **финансов** (не второстепенный объект), возьмите карту второстепенного объекта группы **финансов** или **науки**.

2 карты контроля + жетон спецоперации.



Сбросив карту группы **науки** (не второстепенный объект), возьмите карту второстепенного объекта группы **контроля** или **финансов**.

2 карты науки + жетон спецоперации.

Требования: у вас должны быть 1 жетон спецоперации (тайные операции

учитываются) и 2 карты финансов (учитывая карты второстепенных объектов).

Постоянный эффект: каждый раз, когда вы сбрасываете карты «Банки», «Недвижимость» или «Ценности» группы финансов, вы можете (но не обязаны) взять карту второстепенного объекта группы контроля или науки. Если в запасе не осталось таких карт, ничего не происходит.

Эффект «Контртеррористического комитета ООН» не применяется, когда вы сбрасываете второстепенный объект группы финансов.

ЧЕТВЁРТАЯ ВЛАСТЬ

СОСТАВ МОДУЛЯ



- ★ Проект «Мировые СМИ».
- ★ Мини-дополнение «Тренды» — 6 карт.
- ★ 3 карты союзов (отмечены аббревиатурой ЧВ).

Карты трендов косвенно взаимодействуют с проектом «Мировые СМИ», увеличивая его эффективность благодаря новым способам получения карт второстепенных объектов.

► **Вариации.** Вы можете добавить в игру как весь модуль целиком, так и тренды или проект «Мировые СМИ» по отдельности.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Шаг 1. Союзы. Вы можете добавить карты «Европейский фонд развития», «ЮСИА» и «Уэлком Трост» в колоду союзов. Эти союзы взаимодействуют с картами трендов.

→ Если вы решили играть без трендов и проекта «Мировые СМИ», уберите эти союзы из игры. Кроме как по названиям, вы легко найдёте их по аббревиатуре ЧВ на картах.

Шаг 3. Проекты мирового господства. Вы можете добавить проект «Мировые СМИ» в качестве пятого проекта. **Ограничение:** этот проект не может использоваться в одной партии с проектом «Антитеррор».

Последний шаг. Тренды. Перемешайте карты трендов и поместите стопку лицом вверх так, чтобы верхняя карта была видна всем игрокам. Карты в стопке просматривать нельзя.

МИРОВЫЕ СМИ

Проект «Мировые СМИ» даёт вам преимущества двух типов.

Мгновенное преимущество. Как только ваш координатор вступает в проект или переходит на следующую его стадию, немедленно возьмите себе любую карту объекта группы контроля, науки или финансов из области внедрения. Карта становится вашей. Если на ней были чьи-либо агенты, они возвращаются в активный состав игрока. Это не считается перехватом, поэтому карту союза этот игрок не получает. Если в области внедрения нет подходящих карт — ничего не происходит (нельзя отложить использование этого преимущества на потом).

Итоговое преимущество. В конце игры, перед финальным подсчётом очков влияния, выберите одну из своих карт власти. Эта карта приносит на 1/2/3 очка влияния больше. Если у вас нет карт власти, преимущество проекта «Мировые СМИ» не действует.

Продвижение в проекте. «Мировые СМИ» по праву считается одним из самых эффективных проектов в игре, но и требования у него высокие. Для перехода на 2-ю и 3-ю стадии вам нужно сбросить 1 ранее заключённый союз, а последние две стадии требуют сбросить по 2 союза каждая.



Проект предусматривает использование СМИ для внушения обывателю нужных точек зрения. Доверие общества к информации, поступающей через СМИ, позволяет безболезненно проводить реформы и побеждать на выборах с последующим управлением под маской демократии.

Участие в проекте позволяет открыто привлекать сторонников и ресурсы — правда, ценой прекращения контактов с секретными организациями.

МГНОВЕННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Каждая стадия проекта

Немедленно возьмите себе любую карту объекта группы контроля, науки или финансов из области внедрения.

ИТОГОВОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

«Широковещание I»

Одна из ваших карт власти приносит на 1 очко влияния больше в конце игры

«Широковещание II»

Одна из ваших карт власти приносит на 2 очка влияния больше в конце игры

«Широковещание III» и далее

Одна из ваших карт власти приносит на 3 очка влияния больше в конце игры

Вы можете сбрасывать только союзы, которые заключили (не из руки).

Мировые войны увеличивают количество агентов, которых вы отправляете в резерв при продвижении в «Мировых СМИ», но никак не уменьшают требования, как во многих других проектах.

→ Продвижение в «Мировых СМИ» не считается обязательным действием в ситуации, когда вам недоступны другие действия.



ОТЧЁТ. ПРЕСТИЖНОЕ ОБУЧЕНИЕ



В этом примере ваша карта «Университеты» приносит 24 очка влияния.



Ваш координатор находится на 2-й стадии «Мировых СМИ». Настало время подсчёта очков, и вы выбираете «Университеты» для использования итогового преимущества «Мировых СМИ» – теперь они приносят вам 3 очка влияния за каждую вашу карту науки (вместо 1).

Однако к «Университетам» присоединена карта «Ближний круг», поэтому количество очков возрастает с 3 до 4.

Преимущество «Мировых СМИ» распространяется только на 1 карту власти (а не на все ваши «Университеты»).

ТРЕНДЫ

Общественно-политические течения – проще говоря, тренды – обычно зарождаются в одной из ведущих стран и затем подобно эпидемии распространяются по всему миру. Нередко за набирающим популярность трендом стоят влиятельные структуры, предпочитающие оставаться в тени.

Подобные течения достаточно сильны, чтобы изменить привычные шаблоны действий. Они способны как помочь, так и навредить вашим планам. Тренд следует предугадать, а планы скорректировать – и сделать это не позднее и не ранее чем вовремя!

ВОЗДЕЙСТВИЕ ТРЕНДА

В любой момент игры всегда действует только один тренд – тот, карта которого находится на верху стопки.

В конце фазы союзов переложите верхнюю карту трендов под низ стопки (не перемешивая её). Откроется следующий тренд (так как все карты в стопке лежат лицом вверх).

Воздействие тренда изображено символами. Слева от стрелки показано условие, при каждом выполнении которого вы можете немедленно осуществить или получить то, что указано справа от стрелки.

Пример. Пока действует тренд «Коррупция», вы дополнительно берёте 1 карту второстепенного объекта науки или контроля (на выбор) из общего запаса всякий раз, когда получаете чётную карту финансов (2-ю, 4-ю и т. д.). Не имеет значения, получили ли вы обычную карту финансов или карту второстепенного объекта группы финансов. Если в общем запасе нет второстепенных объектов науки и контроля, ничего не происходит.

🌐 Тренд действует не только в фазы действий и захвата, но и в фазу союзов. 🌐 В разгаре партии легко позабыть убрать верхнюю карту тренда под низ стопки в конце фазы союзов, поэтому рекомендуем назначить игрока, который будет за этим следить.

ДЕЙСТВИЕ: ЗАХВАТ КАРТЫ ТRENDA

Захват карты тренда — новое действие, которое вы можете выполнить в свой ход. Вы можете захватывать карту тренда в том числе и тогда, когда у вас находится куратор.

Вы можете захватывать только действующий тренд — тот, карта которого находится наверху стопки. Для захвата вам требуется отправить из своего активного состава в резерв 10 агентов (как и указано на карте тренда). Однако вы отправляете на 1 агента меньше за каждую свою карту определённой группы и за каждый знак, которые указаны на карте тренда.

Захватив карту тренда, поместите её перед собой. С этого момента карта считается вашей. Захваченный тренд перестаёт действовать, а в силу вступает следующий, открывшийся в стопке.

🌐 Для захвата тренда нельзя использовать тёмных агентов. 🌐 Мировые войны не влияют на тренды. 🌐 Знаки на картах союзов, которые вы заключили, в обычном порядке учитываются при захвате тренда. 🌐 Все агенты, которых вы направили на захват тренда, сразу отправляются в резерв (как при продвижении в проектах). 🌐 Если у вас 10 и более требуемых

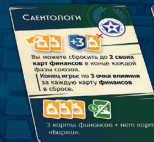
КАРТА ТRENDA



- 1 Название тренда и очки влияния**, которые тренд принесёт вам в конце партии, если вы его захватили — иначе говоря, подчинили себе силы, которые стояли за его развитием. Каждый тренд приносит 10 очков влияния.
- 2 Воздействие тренда** на игровой процесс.
- 3 Захват тренда** всегда требует от вас отправить в резерв 10 агентов минус количество карт и знаков, указанных внизу карты.

ОТЧЁТ. ПОДАВЛЕНИЕ КОРРУПЦИИ

У вас есть 3 карты финансов и 2 знака миротворцев. Захват тренда «Коррупция» требует от вас отправить в резерв 5 агентов из активного состава вместо десяти ($10 - 3 - 2 = 5$).



ТРЕНДЫ



Воздействие: каждый раз, когда вы получили чётную карту контроля, вы можете взять карту второстепенного объекта финансов или науки.

Захват: 10 агентов минус количество ваших карт контроля и знаков агитаторов.



Воздействие: каждый раз, когда вы получили чётную карту финансов, вы можете взять себе карту второстепенного объекта науки или контроля.

Захват: 10 агентов минус количество ваших карт финансов и знаков миротворцев.



Воздействие: каждый раз, когда вы получили чётную карту науки, вы можете взять себе карту второстепенного объекта финансов или контроля.

Захват: 10 агентов минус количество ваших карт науки и знаков шпионов.



Воздействие: каждый раз, когда вы провели чётную спецоперацию, вы можете немедленно заключить один союз из руки без учёта его требований.

Захват: 10 агентов минус количество ваших карт спецопераций и знаков шпионов.



Воздействие: каждый раз, когда вы получили карту «Ближний круг» ИЛИ присоединили её к другой карте, вы можете завербовать от 1 до 3 агентов (или взять карту профессионала вместо этого).

Захват: 10 агентов минус количество знаков миротворцев и заключённых вами союзов.



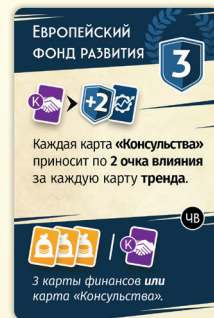
Воздействие: каждый раз, когда вы выполнили перехват карты объекта, вы можете взять карту второстепенного объекта контроля, финансов или науки либо карту союза с верха колоды.

Захват: 10 агентов минус количество ваших карт власти и знаков агитаторов.

карт и/или знаков, вы можете захватить тренд, не отправляя агентов в резерв (но это всё равно требует действия). 🌐 Захваченный вами тренд больше не воздействует на игру — он просто принесёт вам 10 очков влияния в конце партии. 🌐 Если игроки захватили все 6 карт трендов — тренды больше не влияют на ход партии.

СОЮЗЫ МОДУЛЯ «ЧЕТВЁРТАЯ ВЛАСТЬ»

ЕВРОПЕЙСКИЙ ФОНД РАЗВИТИЯ



ПОХОЖИЕ
СОЮЗЫ

ЮСИА

УЭЛКОМ ТРАСТ



Требования:
у вас должно быть хотя бы 3 карты финансов либо

карта «Консульства».

Итоговый эффект: при итоговом подсчёте каждые ваши «Консульства» приносят 2 очка влияния за каждую вашу карту тренда. Присоединённые карты «Ближний круг» на этот подсчёт не влияют.

РЕПТИЛОИДЫ

СОСТАВ МОДУЛЯ



- ★ Проект «Рептилоиды».
- ★ 18 карт рептилоидов.
- ★ 3 карты союзов.
- ★ 3 карты «Контактёр» для мини-дополнения «Профессионалы».
- ★ 1 карта тренда «НЛО-истерия» для модуля «Четвёртая власть».

Отмечены буквой **P**: карты союзов, «Контактёр» и тренд «НЛО-истерия».

В основу игры «Тайная власть» легли реальные конспирологические теории. Существование рептилоидов — одна из самых известных и вместе с тем наиболее спорных теорий. Многие слышали о пришельцах с далёкой планеты, но мало кто принимает их всерьёз. С модулем «Рептилоиды» игра делает шаг в сторону вымышленной реальности... хотя, если так подумать, кто может поручиться, что рептилоиды — вымысел?

➤ **Вариации.** Модуль «Рептилоиды» состоит из одноимённого проекта и карт рептилоидов, а также карт союзов. В отличие от других модулей, вы можете использовать эти карты и проект только вместе.

Модуль совместим со всеми другими модулями и дополнениями. Мы рекомендуем добавить

мини-дополнение «Профессионалы» (на самом деле, мы рекомендуем это всегда, но здесь оно вдвойне важно). Если захотите добавить карту «НЛО-истерия», вам потребуется мини-дополнение «Тренды».

Проект «Рептилоиды» заменяет проект «Тайная власть» из базовой игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Шаг 1. Союзы. Вы можете добавить карты «Зона 51», «Вавилонское братство» и «Проект „Синяя книга“» в колоду союзов. Все 3 союза взаимодействуют с картами рептилоидов.

➔ Если вы играете без модуля «Рептилоиды», уберите эти союзы из колоды. Кроме как по названиям, вы легко найдёте их по букве **P** на картах.

Шаг 2. Объекты. Возьмите все карты рептилоидов без пометок в правом нижнем углу. В зависимости от количества игроков добавьте к ним карты рептилоидов с пометками «3+» при игре втроём, с пометками «3+» и «4+» при игре вчетвером или все карты, если играете впятером. Замешайте эти карты в колоду объектов.

В области внедрения каждая карта рептилоида подкладывается под карту стандартного объекта — так, чтобы карта рептилоида выступала сверху. Делается это следующим образом. Выкладываете область внедрения в обычном порядке, но открываете по одной карте и каждый раз, когда приходит карта рептилоида, кладите её в ряд, как обычно, а потом кладите на неё первую же пришедшую карту стандартного объекта.

Учитывайте, что под одной картой стандартного объекта может быть только одна карта рептилоида.



На иллюстрации показано, в каком порядке брались карты объектов из колоды при выкладке области внедрения в партии втроём. Обратите внимание на число 14 на карте «Университеты»: перед ней были взяты ещё 2 карты рептилоидов — но, поскольку они оказались лишними, они были замешаны назад в колоду.



Бывает, что нужное количество карт стандартных объектов в области внедрения уже почти набралось (например, 7 из 8 карт при игре втроём), последней вы взяли карту рептилоида, а следом из колоды снова пришла карта рептилоида. В таком случае отложите эту карту и берите следующую. Поступайте таким образом, пока не выйдет карта стандартного объекта. В конце замешайте отложенную карту (или карты) рептилоида назад в колоду — точно так же, как при подготовке к игре замешиваются в колоду карты мировых войн.

Шаг 3. Проекты мирового господства. Замените проект «Тайная власть» проектом «Рептилоиды».

«Профессионалы» (мини-дополнение). Случайным образом вытащите из колоды профессионалов 3 карты в открытую и уберите в коробку с игрой. Замешайте все 3 карты «Контактёр» в колоду.

Тренды (модуль «Четвёртая власть»). Если решили добавить карту «НЛО-истерия» в игру, случайным образом уберите 1 карту трендов в открытую в коробку с игрой. Замешайте карту «НЛО-истерия» в стопку трендов.

РЕПТИЛОИДЫ



Амбиции «Комитета» стать тайным мировым правительством бессмысленны, так как ящероподобные пришельцы с планеты Нибиру как никогда близки к захвату власти на Земле. За столетия тайного сосуществования с людьми рептилоиды научились принимать человеческий облик, что позволяет им эффективно заменять глав стран на своих ставленников, а все крупные влиятельные организации мира давно уже находятся под их контролем.

Участие в этом проекте позволяет вам заслужить благосклонность рептилоидов и занять подобающее место в новом мире, который наступит, как только орбиты Нибиру и Земли снова сблизятся.

МГНОВЕННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

«Захват власти I», «Захват власти II» и «Захват власти III»	Возьмите 2 карты союзов с верха колоды, затем сбросьте 1 любую карту союза с руки
«Подмена лидеров» и «День Нибиру»	Возьмите 3 карты союзов с верха колоды, затем сбросьте 1 любую карту союза с руки

Присоединяясь к проекту «Рептилоиды» и переходя на его следующую стадию, вы берёте 2 или 3 карты союзов (зависит от стадии). Затем вы сбрасываете 1 любую карту союза с руки. Вы можете сбросить любую карту союза — необязательно только что взятую.

В конце игры вы получаете очки влияния согласно той стадии, на которой находится ваш координатор. Однако для этого на ваших картах должно быть столько знаков особого интереса, сколько показано на этой стадии, или больше.

Пример. Если ваш координатор находится на 3-й стадии проекта «Рептилоиды», при итоговом подсчёте вы получите 20 очков влияния, если в этот момент на ваших картах будет как минимум 9 знаков особого интереса.

Продвижение в проекте. Начиная со 2-й стадии у вас должно быть заключено требуемое число союзов (или более). Например, переход на 3-ю стадию проекта «Рептилоиды» требует 4 заключённых союзов.

Карты союзов в руке не учитываются при определении, можете ли вы продвинуться на следующую стадию «Рептилоидов». Требования проекта (любого, включая «Рептилоиды») необходимо учитывать только на момент перехода на очередную его стадию. Если впоследствии у вас станет меньше карт союзов, чем требует текущая стадия в проекте «Рептилоиды», это ни на что не повлияет. Знаки особого интереса не требуются для продвижения в проекте «Рептилоиды» — они важны только для получения очков влияния в конце партии.

Мировые войны увеличивают количество агентов, необходимых для продвижения в «Рептилоидах», но никак не уменьшают требования, как во многих других проектах. Карты мировых войн никак не влияют на финальный подсчёт очков.

КАРТЫ РЕПТИЛОИДОВ



Умение принимать облик конкретных людей позволяет рептилоидам замещать видных политиков, силовиков и даже королевских особ.

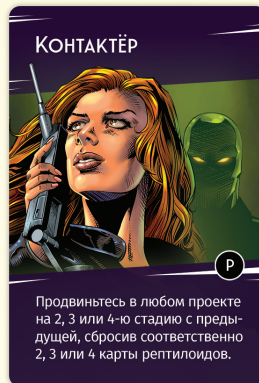
Получение карт рептилоидов: захватив карту стандартного объекта, под которой лежала карта рептилоида, вы получаете сразу обе карты. Поместите карту рептилоида отдельно в своей игровой зоне (агенты на неё не ставятся — они находятся на карте стандартного объекта).

Применение карт рептилоидов: в начале своего хода вы можете сбросить 2 одинаковые карты рептилоидов (2 зелёные карты политиков, или 2 красные карты силовиков, или 2 фиолетовые карты королевских особ) либо 3 разные карты рептилоидов, чтобы заключить любой союз, карта которого у вас есть в руке, без выполнения его требований.

За ход вы можете сбросить карты рептилоидов и заключить союз только 1 раз. Другими словами, вы не можете сбросить 4–6 карт рептилоидов, чтобы вступить в 2 или 3 союза сразу, — на это вам потребуется два или три хода.

🌐 Вы можете сбросить рептилоидов и заключить союз даже тогда, когда у вас находится куратор.
🌐 Это не является действием. 🌐 Сброшенные карты рептилоидов помещаются в сброс, как и другие карты объектов. 🌐 Карта профессионала «Посредник» позволяет взять карту рептилоида из сброса за 0 агентов.

Если вы играете с мини-дополнением «Профессионалы», вы должны выбрать что-то одно: сыграть карту профессионала или сбросить карты рептилоидов и заключить союз. Вы не можете выполнить и то и другое в один ход.



КОНТАКТЁР

Карта профессионала

Телефонные номера, на которые она звонит, нигде не зарегистрированы.

Сбросьте 2, 3 или 4 любые свои карты рептилоидов, чтобы ваш координатор перешёл на 2, 3 или 4-ю стадию проекта соответственно.

- Ваш координатор не может перескакивать через стадии. Например, если вы сбросите 3 карты рептилоидов, ваш координатор сможет перейти на 3-ю стадию проекта со 2-й его стадии (но не с 1-й на 3-ю).
- Когда ваш координатор переходит на следующую стадию проекта по эффекту «Контактёра», вам не нужно выполнять требования этой стадии (даже если действует карта мировой войны). При этом вы получаете все преимущества, которые даёт новая стадия, включая мгновенные.

СОЮЗЫ МОДУЛЯ «РЕПТИЛОИДЫ»

ЗОНА 51



ПОХОЖИЕ СОЮЗЫ

БАВИЛОНСКОЕ БРАТСТВО

ПРОЕКТ «СИНЯЯ КНИГА»



Требования: у вас должно быть 3 карты рептилоидов и не должно

быть ни одного знака агитаторов.

Мгновенный эффект: переместите вашего координатора из одного проекта в другой, в котором нет другого вашего координатора. Вы можете переместить координатора только на такую же стадию, а именно: с 1-й стадии на 1-ю, со 2-й на 2-ю или с 3-й на 3-ю.

Вам не нужно выполнять требования той стадии проекта, на которую вы перемещаете координатора (даже если действует карта мировой войны). При этом вы получаете все преимущества, которые даёт новая стадия, включая мгновенные.

Вы также немедленно теряете все преимущества, которые давал вам проект, из которого вы забрали координатора. Например, вы лишаетесь теневых агентов из проектов «Коминтерн» или «Ядерная угроза».

КАРТА ТРЕНДА «НЛО-ИСТЕРИЯ»



Воздействие тренда: каждый раз, получая чётную карту рептилоидов, вы можете взять себе карту профессионала и карту союза.

Захват: 10 агентов минус ваши карты рептилоидов и минус общее число проектов, где есть ваши координаторы.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Одиночный режим базовой игры «Тайная власть» совместим со всеми модулями и мини-дополнениями «Всемирного заговора».

Одиночный режим добавлен во 2-м издании «Тайной власти» (см. с. 2). Далее изложены изменения, которые вносит тот или иной модуль.

Тактически одни проекты и мини-дополнения приносят больше пользы вам, в то время как другие могут дать заметное преимущество Соколу. Вам предстоит это выяснить в процессе игры!

С дополнениями можно набрать больше очков влияния, чем играя в базовую игру. Мы рекомендуем добавлять не менее 20 очков при оценке своей эффективности к значениям по шкале «Игра влияния».

ДОКТРИНА ПРЕВОСХОДСТВА

Знак	Связанный проект «Доктрины превосходства»
	«Ядерная угроза» (заменяет «Коминтерн»)
	«Мировые корпорации» (заменяет «Объединённые нации»)
	«Всемирный банк» (заменяет «Шпионаж»)

Проекты «Доктрины превосходства» заменяют соответствующие проекты из базовой игры для ВСЕХ эффектов, применяемых Соколом. Проектный порядок применяется по обычным правилам.

→ Учитывайте, что с некоторыми проектами Сокол становится намного могущественнее.

СИЛОВЫЕ МЕТОДЫ

ПРОЕКТ «АНТИТЕРРОР»



Сокол продвигается в проекте «Антитеррор», проводя тайные операции, однако это опционально – вы можете играть так, будто Сокол полностью игнорирует «Антитеррор» (и он всегда его игнорирует, если вы не стали добавлять тайные операции в партию). Этот проект не так выгоден для Сокола, как, например, «Мировые СМИ».

Сокол использует фишку **рекрутера** в качестве координатора в проекте «Антитеррор» вместо фишки агента.

Сокол присоединяется к проекту «Антитеррор» после того, как он провёл тайную операцию «Кибератака», и продвигается на следующие его стадии, когда впервые проводит «Экоцид» и «Блэкаут». Таким образом, суммарно тайные операции позволяют Соколу присоединиться к проекту «Антитеррор» и дважды в нём продвинуться. Проводя вторую «Кибератаку» или второй «Экоцид», Сокол не продвигается в «Антитерроре».

➤ *Начиная с высокого уровня сложности, Сокол также продвигается в «Антитерроре», когда получает карту ближнего круга, если к тому времени его координатор уже в проекте.*

Мгновенное преимущество. Правила те же, что и в обычной игре. Вы отправляете 1 или 2 своих агентов из активного состава в резерв.

Постоянное преимущество. Правила те же, но Сокол добавляет агентов из резерва, только когда у него не хватает агентов в активном составе.

Пример. У Сокола 3 агента в активном составе и 5 агентов в резерве, и он собирается внедриться в «Профсоюзы» (требуется минимум 3 агента). Куратор сейчас у Сокола – значит, он хочет отправить 4 фишки агентов в «Профсоюзы». Сокол отправляет всех 3 агентов из активного состава и добавляет 1 агента из резерва за счёт «Антитеррора» – в итоге на карте 4 его агента.

➔ С точки зрения стратегии мы не рекомендуем заменять «Мировыми корпорациями» проект «Объединённые нации» в одиночном режиме, когда участвует проект «Антитеррор». Может сложиться, что вам не удастся в полной мере использовать преимущества «Антитеррора», в то время как Сокол не будет испытывать никаких сложностей.

ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ



Сокол проводит тайные операции, следуя правилам ниже.

🌐 Сначала Сокол проверяет, может ли он провести спецоперацию из базовой игры. Если нет – тогда Сокол переключает внимание на тайные операции.

🌐 Сокол сбрасывает *только карты второстепенных объектов*, начиная с карт контроля, финансов и науки и, если у него их нет, продолжая картами власти.

Выбирая между второстепенными объектами контроля, финансов и науки, Сокол первично сбрасывает те из них, для которых у него нет «Правительств», «Бирж» и «Университетов». Остальные вариации выбора — на ваше усмотрение.

Сокол не проводит тайную операцию, если у него недостаточно карт второстепенных объектов для сбрасывания.

🌐 Сокол начинает с «Кибератаки», как и вы. В дальнейшем он попытается провести «Экоцид», а если это невозможно — ещё одну «Кибератаку». И так далее, следуя обычным правилам тайных операций.

🌐 Сокол использует теневых агентов и отзываает агентов, следуя тем же правилам, что и вы (в т. ч. учитываются преимущества «Объединённых наций»).

➔ Сокол лучше всего играет с тайными операциями на *максимальной сложности*, т. к. получает много второстепенных объектов. Кроме того, рекомендуется выбрать женское альтер-эго Сокола.

ЧЕТВЁРТАЯ ВЛАСТЬ

МИРОВЫЕ СМИ



Сокол продвигается в проекте «Мировые СМИ», захватывая тренды, однако это опционально — вы можете играть так, будто Сокол полностью игнорирует проект «Мировые СМИ» (и он всегда его игнорирует, если вы не стали добавлять тренды в партию). Продвижение Сокола в «Мировых СМИ» значительно увеличивает его шансы на победу.

Сокол использует фишку **рекрутера** в качестве координатора в проекте «Мировые СМИ» вместо фишки агента.

Сокол присоединяется к «Мировым СМИ» и продвигается в этом проекте каждый раз, когда захватывает карту тренда.

➤ *Начиная с высокого уровня сложности*, Сокол также продвигается в «Мировых СМИ», когда получает карту ближнего круга, если к тому времени его координатор уже в проекте.

Мгновенное преимущество. Сокол берёт карту контроля, финансов или науки из зоны внедрения, следуя обычным приоритетам (см. «*Действие: внедрение на объект*» на с. 7 основных правил игры). Обратите внимание, что приоритеты Сокола меняются, когда в игре участвуют рептилоиды.

Постоянное преимущество. В конце игры выберите 1 карту власти у Сокола, которая принесёт ему больше всего очков влияния с учётом проекта «Мировые СМИ».

ТРЕНДЫ

Сокол пользуется преимуществами трендов так же, как и вы, и может захватывать их.

Воздействие тренда активируется для Сокола по тем же правилам, что и для вас. *Например*, взяв чётную карту контроля при действующем тренде «Коррупция», Сокол получает пользу от его воздействия.

Однако воздействия трендов на Сокола немного отличаются.

Захват тренда. Сокол захватывает карты трендов тогда же, когда может проводить спецоперации, а также в последнем игровом раунде.

🌐 Сначала Сокол пытается выполнить спецоперацию из базовой игры. Если не может — пытается провести тайную операцию (если они в игре). Если спецоперацию провести не удалось — только тогда Сокол пытается захватить карту тренда.

СОКОЛ. ВОЗДЕЙСТВИЕ ТРЕНДОВ



Сокол выбирает карту второстепенного объекта, как если бы выбирал объект для внедрения: слева направо по символам на карте тренда. При этом он сначала проверяет, есть ли у него «Правительства», «Биржи» и «Университеты».

Сокол берёт верхний союз из колоды и немедленно его заключает.



Когда Сокол получает карту ближнего круга, он вербует до 3 агентов (как и вы). Если у него

нет агентов в резерве, вместо этого он отзывает до 3 агентов со своих карт объектов. Сокол никогда не присоединяет карты ближнего круга к другим в течение партии.



Если у Сокола нет «Правительства», «Бирж» и «Университетов», он берёт 1 союз. В ином случае он вы-

бирает карту второстепенного объекта, как если бы выбирал объект для внедрения: слева направо по символам на карте тренда. При этом он сначала проверяет, есть ли у него «Правительства», «Биржи» и «Университеты».

Таким образом, Сокол может захватывать тренды только во время мировой войны или сыграв карту действия «Эмиссар».

🌐 **В последнем раунде у Сокола частично меняются приоритеты:** он пытается захватить карту тренда прежде, чем карту контроля, финансов или науки. Если же идёт мировая война, Сокол пытается захватить карту тренда прежде, чем обращает внимание на спецоперации, и только в конце переключается на карты контроля, финансов и науки. Это относится

и к карте действия «Эмиссар»: Сокол предпочтёт захватить тренд, если может, и только если не сможет — переключится на спецоперации.

🌐 Сокол выполняет захват тренда по тому же принципу, что и вы, но в собственной манере. Сначала он проверяет, есть ли у него 5 или больше знаков и карт, указанных в требованиях тренда. Если есть, он отправляет ровно 5 агентов из активного состава в резерв и захватывает тренд. Сокол не захватывает тренд, если у него меньше 5 агентов.

Обратите внимание, что воздействие тренда «*Нонконформизм*» выгоднее для вас, зато Соколу проще его захватить, т. к. обычно у него заключено много союзов.

РЕПТИЛОИДЫ

В одиночном режиме модуль «Рептилоиды» станет для вас серьёзным испытанием на прочность, особенно на *высокой и максимальной сложности*.

ПРОЕКТ «РЕПТИЛОИДЫ»



В отличие от проекта «Тайная власть», Сокол может продвигаться в проекте «Рептилоиды».

Сокол использует фишку **рекрутера** в качестве координатора в проекте «Рептилоиды» вместо

фишки агента. Если в партии также представлен проект «Антитеррор» или «Мировые СМИ», используйте агента неиспользуемого цвета в качестве координатора Сокола для этого проекта.

→ Учитывайте, что сочетать модули «Рептилоиды» и «Силовые методы» либо «Четвёртую власть» — можно, но уследить за всеми правилами будет непросто. Каждый модуль содержит уникальный набор правил для вас и ряд изменений для Сокола. Мы не рекомендуем такое сочетание, пока вы не изучили эти модули в отдельных партиях!

Продвижение в проекте. Каждый раз, когда Сокол набирает 2 одинаковые карты рептилоидов (2 зелёные карты политиков, 2 красные силовиков или 2 фиолетовые королевских особ) — он присоединяется к проекту «Рептилоиды» или продвигается в нём на следующую стадию. Поверните эти карты на 90 градусов, чтобы

показать, что они были использованы для продвижения (они не сбрасываются).

➤ Начиная с *высокого уровня сложности*, Сокол также продвигается в «Рептилоидах», когда получает карту ближнего круга, если к тому времени его координатор уже в проекте.

Мгновенное преимущество. Сокол берёт по 1 карте союза на 1, 2 и 3-й стадиях и по 2 карты союзов на 4-й и 5-й. (Таким образом, Сокол получает столько же союзов, сколько получили бы вы после сброса одной из взятых карт.)

В конце игры, как и вы, Сокол получает очки влияния согласно достигнутой стадии в проекте «Рептилоиды» — если у него хватает знаков особого интереса на картах объектов.

СОКОЛ. ОЧКИ ВЛИЯНИЯ ПО КАРТАМ РЕПТИЛОИДОВ



Каждый **силовик** приносит очки влияния за каждую карту союза с мгновенным эффектом:

- средняя и высокая сложность — по 1 очку влияния;
- максимальная сложность — по 2 очка влияния.

➤ Силовики также приносят очки влияния за союзы «ЦРУ», «КГБ» и «Моссад» (с постоянным эффектом).

Каждый **политик** приносит очки влияния за каждый союз с постоянным эффектом:

- средняя и высокая сложность — по 1 очку влияния;
- максимальная сложность — 2 очка влияния.

➤ Политики не приносят очки влияния за союзы «ЦРУ», «КГБ» и «Моссад».

Каждая **королевская особа** приносит очки влияния за каждый союз с итоговым эффектом:

- средняя и высокая сложность — по 1 очку влияния;
- максимальная сложность — по 2 очка влияния.

➤ Королевские особы также приносят очки влияния за союзы «Анархисты», «Иезуиты» и «Саентологи» («двухцветные») с 2 типами эффектов.

КАРТЫ РЕПТИЛОИДОВ

При подготовке к игре замешайте карты рептилоидов в колоду объектов, как в партии втроём (т. е. уберите в коробку карты рептилоидов с «4+» и «5»).

Карты объектов, под которыми находятся карты рептилоидов, меняют приоритеты Сокола.

🌐 Выбирая между 2 и более картами поддержки (если они доступны для Сокола одновременно), Сокол отдаёт предпочтение крайней левой карте поддержки с картой рептилоида под ней. То же происходит, когда Сокол выбирает между 2 картами ближнего круга или 2 картами власти.

🌐 Сокол предпочитает крайнюю левую карту контроля, финансов или науки с картой рептилоида под ней. Только после этого, следуя обычным правилам, он проверяет, есть ли у него «Правительство», «Биржи» или «Университеты», и, если нет, выбирает первую слева карту контроля, науки или финансов.

🌐 Если идёт мировая война (а также при игре с трендами, включая последний раунд), Сокол отдаёт предпочтение карте контроля, финансов или науки с картой рептилоида под ней и только затем проверяет, может ли он провести спецоперацию (или захватить тренд).

🌐 В отличие от игрока, Сокол никогда не сбрасывает карты рептилоидов в течение партии.

В конце игры карты рептилоидов приносят Соколу очки влияния за союзы, которые он заключил (см. с. 23).

Карта тренда «НЛО-истерия». Воздействие: Сокол берёт и немедленно играет карту действия.

Карта профессионала «Контактёр». У Сокола нет похожей карты действия — у него и так достаточно способов быстро продвинуться в проектах, включая «Рептилоидов».

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Автор игры: Константин Селезнёв

Продюсирование и разработка: Денис Давыдов

Курирование проекта: Евгений Масловский и Максим Истомин

Графический дизайн: Андрей Шестаков, Игорь Пехтерев

Художник: Александр Хромов

Выпускающий редактор: Алёна Миронова

Редактор: Лора Пикенс

Корректор: Екатерина Ливанова

Верстальщик: Алина Клеймёнова

Лидеры групп тестирования: Сергей Графчиков, Виктория Грачёва, Александр Казанцев, Сергей Капцов, Роман Кацай, Денис Клычков, Алексей Смородин и Денис Уафин.

Игру тестировали: Дарья Акамсина, Зарир Алифов, Егор Буховец, Роман Гаффаров, Ирина Графчикова, Валентина Григорьева, Арина Евстигнеева, Мария Ермолина, Владимир Зотов, Ольга Зотова, Антон Инфантов, Вера Казанцева, Надежда Казанцева, Евгения Кацай, Светлана Клычкова, Павел Котов, Владимир Кочетков, Денис Криволапов, Дмитрий Крикуненков, Ирина Луцкая, Олег Мелешин, Андрей Миронов, Антон Мурыскин, Александр Орехов, Аркадий Павлов, Станислав Резванов, Станислав Савченко, Мария Смородина, Никита Татарников, Александр Травин, Анастасия Ушакова, Дина Эттингер, участники сообщества «ГРаНИ» и клуба MogoZ Testing Ground, а также многие другие.

Появление дополнения «Тайная власть. Всемирный заговор» стало возможным благодаря успешной кампании на «Кикстартере». От всей души благодарим всех, кто поддержал нас!



Издатель игры — Crowd Games. © Crowd Games, 2020–2021 гг. © Денис Давыдов, 2020–2021 гг. Все права защищены. О приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Мы просим считать всё происходящее в игре вымыслом, а все совпадения и сходства — случайностью. Игра ни в коей мере не преследует цель ущемить интересы какой-либо страны, организации или личности. Перед вами выдуманная антиутопия в форме настольной игры.