

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ



# БЕЛАЯ СМЕРТЬ

# БЕЛАЯ СМЕРТЬ

Ludus Magnus Studio с нескрываемой гордостью и глубочайшей признательностью представляет вам «Белую Смерть»! Это большое дополнение для игры «DEI: разделяй и властвуй» — результат совместного труда бэжеров и команды LMS. Оно содержит все эксклюзивные и дополнительные материалы, ставшие доступными в ходе кампании на Kickstarter благодаря более чем 2400 участникам.

В этом дополнении вы найдёте уникальные фракции выживших, новый рынок, долгожданную Автому, одиночный режим и многое другое, что сделает ваши партии ещё более разнообразными.

Пусть новые открытия мира DEI принесут вам много интересных игровых часов. Благодарим всех, кто поддержал этот проект! Огромное вам спасибо! За Пробуждение!

В этом дополнении вы найдёте множество новых компонентов для игры DEI, разделённых на отдельные модули. Вы можете свободно выбирать, какие модули и в каком количестве добавлять в ваши партии. В каждом разделе этого буклета вы найдёте всю необходимую информацию о том, как добавлять новые модули. Приятных вам партий... и не замерзайте!

## Новые фракции

В этом дополнении появляются 3 новые фракции: загадочные Псионики, неукротимые Дикие и беспощадные Фавны. Последних также можно использовать в качестве Автомы (см. с. 16).

Каждая фракция использует свои собственные правила, отличные от правил базовой игры (они описаны в соответствующих разделах).

**Внимание:** новые фракции существенно образом меняют игровой процесс, поэтому мы рекомендуем выбирать их только тем игрокам, которые хорошо знакомы с базовой игрой. Другими словами, это продвинутые фракции для экспертов.

### Дикие

Далеко не все фракции полагаются на технологии как на главное средство для выживания — встречаются и те, кто считает их главной причиной климатической катастрофы. Дикие, как их прозвали другие выжившие, предпочитают жить в согласии с природой. Со временем они научились приручать многих животных и благодаря этому нашли весьма своеобразный способ выживать (и даже доминировать!) на улицах Старого Лондона.



Никита и Мусаси

Карты фракции — 8 штук



Жетон припасов — 1 штука  
Жетоны фракции — 7 штук



Лидер  
1 особый жетон + 1 фигурка



Жетоны природных преимуществ — 3 штуки



Сборщики — 15 фигурок



Толстой (особый юнит)  
3 карты + 1 фигурка + 1 жетон



## ПРАВИЛА ФРАКЦИИ ДИКИХ



### Подготовка к игре

Дикие — это асимметричная фракция с новыми уникальными механиками. Если вы выбрали фракцию Диких, внесите описанные ниже изменения в подготовку к игре.

- **Шаг 3 подготовки к игре:** добавьте жетон Толстого к остальным жетонам стартовых дронов, участвующих в партии, а затем по обычным правилам определите стартовые районы всех дронов. При подготовке к игре применяйте к Толстому те же правила, что и к дронам.
- **Шаг 16 подготовки к игре:** возьмите 8 карт фракции Диких и выложите 3 карты Толстого лицевой стороной вверх рядом с любым планшетом рынка.
- **Шаг 20 подготовки к игре:** Никита — лидер фракции Диких. Её особый жетон лидера также включает в себя раздел «Природные преимущества»: он предназначен для соответствующих жетонов преимуществ вашей фракции. Положите жетон лидера Никиты на ваш планшет фракции так, чтобы он занял одновременно и ячейку лидера, и ячейки преимуществ.
- **Шаг 21 подготовки к игре:** сборщиками вашей фракции являются волки. Возьмите 15 фигурок волков и фигурку Никиты. Перед розыгрышем первой карты действий разместите их в соответствии с правилами базовой игры.
- **Шаг 22 подготовки к игре:** вы используете природные преимущества вместо стандартных. Положите 3 жетона природных преимуществ на особый жетон лидера Никиты, закройте ими символы ваших природных преимуществ. Вы не можете использовать стандартные преимущества из базовой игры.



### Навык Никиты и природные преимущества



Никита  
Дикие

Лидер вашей фракции — Никита, которую сопровождает её верный спутник Мусаси. К ней применяются все стандартные правила для лидеров из базовой игры.

Ваши природные преимущества (**Б**, **В**, **Г**) в начале игры недоступны, но вы можете их открывать в фазе ⚡2 каждого раунда.

Природные преимущества не привязаны ни к одному цвету: чтобы открыть их, вы должны контролировать указанное количество аванпостов любых цветов (чтобы открыть такое преимущество, уберите с особого жетона лидера соответствующий жетон природного преимущества).

**А) Альфа:** когда вы совершаете действие 🐾, вы должны разместить волка в зоне с Никитой.

Волки, которые перемещаются вместе с Никитой, могут использовать нейтральные подъёмники и нейтральные мосты.

#### Природные преимущества

**Б) Вой — 2 аванпоста:** когда вы совершаете действие 🐾, вместо размещения нового волка можете выбрать зону, в которой находится хотя бы 1 волк, и связанную с ней зону — все противники, у которых есть хотя бы 1 юнит в выбранной зоне, должны переместить 1 своего юнита из этой зоны в выбранную вами связанную зону.

**В) Нюх — 4 аванпоста:** когда вы с помощью действия 🐾 или любого другого эффекта размещаете в зоне волка, можете после этого совершить действие 🐾 с участием этого волка.

**Г) Волчья стая — 6 аванпостов:** если в зоне находятся 3 волка или больше, добавляйте +1 к вашему показателю большинства в этой зоне.



## СПОСОБНОСТИ ДИКИХ

### Одичалые

Вы не можете строить сооружения и использовать карты дронов. Тем не менее вы можете покупать карты дронов, чтобы получать карты Толстого. Когда вы покупаете карту дрона, немедленно сбросьте её в вашу корзину, а затем выберите одну из карт Толстого, лежащих рядом с рынком, и возьмите её в руку.

**Карты Толстого не считаются картами дрона.**

### Толстой


Толстой — это особый юнит фракции Диких. Он добавляет +1 к вашему показателю большинства в зоне с ним, но не считается ни сборщиком, ни лидером, ни дроном. Он может перемещаться только с помощью собственных карт действий и при перемещении игнорирует правило большинства. Толстой не может использовать мосты.


Вы начинаете партию с 1 стартовой картой Толстого в руке («Раскопки»). Остальные карты Толстого вы можете получать, покупая карты дронов на рынке.

### Волки

Волки — это сборщики фракции Диких, на которых действуют указанные ниже дополнительные правила.

**Животное:** если волки не перемещаются вместе с Никитой, они не могут использовать нейтральные мосты и нейтральные подьёмники.

**Дрессировка:** совершив действие  в зоне, вы должны удалить 1 волка из этой зоны (если он там есть) и разместить его в зоне с Никитой.

**Волк-одиночка:** когда вы совершаете действие  с участием только одного волка, вы можете выбрать 1 из описанных ниже вариантов.

- **Бег:** волк может переместиться на 2 зоны или меньше, но только по зонам дворов и с соблюдением правила большинства.
- **Прыжок:** волк может переместиться из одной зоны крыши в другую зону крыши в том же районе (волки не могут использовать мосты).
- **Верхолазание:** волк может переместиться из зоны двора в соседнюю зону крыши.

## Карты Толстого




### Раскопки (стартовая карта)

Эта карта входит в число 8 карт фракции. Переместите Толстого на 2 соседние зоны или меньше. Если вы завершаете это перемещение в зоне с нейтральным сооружением или сооружением противника, соберите все ресурсы в этой зоне.



### Ярость

Переместите Толстого на 2 соседние зоны или меньше, затем все противники, у которых есть хотя бы 1 сборщик в зоне с Толстым, становятся целью действия .




### Вожак стаи

Переместите Толстого на 2 соседние зоны или меньше, затем разместите не больше 2 волков в зоне с Толстым.



### Грозный рык

Переместите Толстого на 2 соседние зоны или меньше. До конца этой фазы  Толстой добавляет +3 к вашему показателю большинства.

# Фавны

До наступления Белой Смерти нечеловеческие расы никогда не показывались людям на глаза. Среди них были и Фавны, которых всегда считали мифическими существами. О них ходили слухи, ими пугали детей и даже охотились на них, в то время как они вели скрытую, размеренную жизнь в дремучих хвойных лесах.

Внезапно нагрянувшая Белая Смерть и приход к власти Чистокровных вынудили этих диковинных созданий покинуть свои укрытия в поисках ресурсов и более пригодных мест для обитания в условиях жутких морозов. Теперь пробил их час: чтобы сохранить свой вид, Фавнам придётся принести жертвы их древней богине Гее.



Лилит

**Стартовые карты фракции — 8 штук**



**Улучшенные карты фракции — 6 штук**



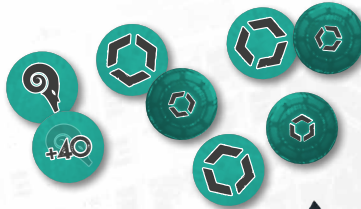
**Лидер**  
1 жетон роста + 1 фигурка



**Жетоны логова — 6 штук**



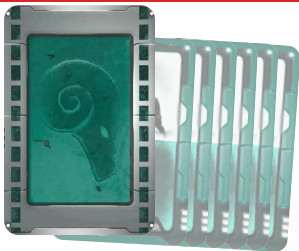
**Жетон припасов — 1 штука**  
**Жетоны фракции — 7 штук**



**Сборщики — 15 фигурок**



**Карты миссий Фавнов**  
7 штук



**Алтарь Гей (особый юнит)**  
1 фигурка



## ПРАВИЛА ФРАКЦИИ ФАВНОВ

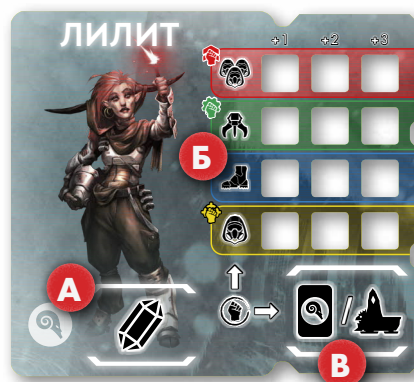
### Подготовка к игре

Фавны — это асимметричная фракция с новыми уникальными механиками. Если вы выбрали фракцию Фавнов, внесите описанные ниже изменения в подготовку к игре.



- **Шаг 3 подготовки к игре:** у вас нет стартового дрона. Перед размещением дронов возьмите все жетоны стартовых дронов, участвующих в игре, и добавьте к ним любой жетон дрона, не участвующего в игре. Разместите их на поле по обычным правилам. Затем переверните эти жетоны, но не размещайте дрона там, где оказался жетон неиспользуемого дрона (эта зона остаётся пустой). После этого разместите Алтарь Геи в любой зоне с нейтральным убежищем по своему выбору.
- **Шаг 11 подготовки к игре:** вы не выполняете миссии Чистокровных — у вас есть свой набор из 7 миссий, которые вам поручила богиня Гея. Отложите карту миссий Фавнов «Вольная жизнь», затем перемешайте оставшиеся карты и возьмите ещё 4 из них. Эти 5 карт положите лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом фракции. Оставшиеся 2 карты миссий Фавнов уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся.
- **Шаг 16 подготовки к игре:** возьмите 8 стартовых карт фракции Фавнов, а улучшенные карты положите рядом с вашим планшетом фракции. Вы можете в любое время просматривать эти карты.
- **Шаг 19 подготовки к игре:** вы используете особый вид сооружений — логова. Положите в каждую зону с нейтральным убежищем 1 жетон логова. Оставшиеся жетоны логова положите рядом с вашим планшетом фракции.
- **Шаг 20 подготовки к игре:** Лилит — лидер фракции Фавнов. Её особый жетон лидера называется «жетоном роста». Положите его на ваш планшет фракции так, чтобы он занял одновременно и ячейку лидера, и ячейки преимуществ.




### Навык Лилит и жетон роста



#### Лилит Фавны

**А) Посланица Геи:** если вы завершаете действие  с участием Лилит в зоне, в которой контролируете хотя бы 1 аванпост, можете положить в эту зону 1 жетон логова. С помощью действия  вы можете размещать ваших сборщиков только в той зоне, в которой находятся и Лилит, и жетон логова.

**Б) Рост:** в конце фазы  каждого раунда, если вы контролируете хотя бы 2 аванпоста одного цвета, выберите один из них. Удалите его жетон с поля (и уберите его в коробку), а на его место положите 1 жетон логова. Кубик удалённого аванпоста положите в самую левую пустую ячейку соответствующего цвета на жетоне роста Лилит **(Б)**.

По правилу роста за всю игру вы не можете удалить больше 3 аванпостов одного цвета.


Затем вы можете выбрать один из следующих вариантов или даже оба сразу **(В)**:

- Поместите Алтарь Геи в ту зону, из которой был удалён аванпост.
- Замените 1 стартовую карту фракции (либо уже сыгранную вами, либо находящуюся у вас в руке) одной из доступных вам улучшенных карт фракции.

В конце игры при подсчёте припасов за преимущества получите по 1 припасу за каждый кубик на жетоне роста.

## СПОСОБНОСТИ ФАВНОВ

### Захват

Вы не используете дронов и не покупаете карты на рынке. Когда вы совершаете действие , вы оплачиваете стоимость карты рынка в ресурсах и переворачиваете её лицевой стороной вниз. Другие игроки не могут покупать перевёрнутые карты. В фазе обновления каждого раунда верните в руку все сыгранные карты с вашего планшета фракции (включая лежащие лицевой стороной вниз), а перевёрнутые карты с рынка положите в вашу корзину. В конце игры карты в корзине принесут вам дополнительные припасы так же, как они приносят другим фракциям.




**Для всех прочих эффектов, которые срабатывают при покупке (например, для эффектов других фракций), захват карты считается действием «Покупка».**

### Природная гармония







Вы не можете использовать никакие убежища, а также подъёмники и мосты других фракций, но можете использовать нейтральные подъёмники и нейтральные мосты. Ваши логова считаются сооружениями, и все зоны с логовами для вас считаются связанными. Если вы кладёте на карту действия жетон стимулденца с символом любого сооружения, можете вместо указанного сооружения построить логово в любой зоне, в которой есть хотя бы 1 ваш юнит.

### Алтарь Геи



Алтарь Геи — это особый юнит фракции Фавнов. Он добавляет +1 к вашему показателю большинства в зоне с ним, но не считается ни сборщиком, ни лидером, ни дроном. Он может перемещаться только с помощью собственных карт действий и при перемещении игнорирует правило большинства. Алтарь Геи не может использовать мосты.

 : когда вы активируете Алтарь Геи, переместите его на 2 соседние зоны или меньше, затем совершите действие  или  в зоне с Алтарём Геи, соблюдая правило большинства.

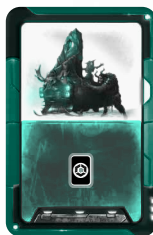
Алтарь Геи получает усиления с помощью жетона роста: каждый кубик на этом жетоне даёт ему указанный ниже бонус.

- **Красный кубик**  : +1 к вашему показателю большинства в зоне с Алтарём Геи.
- **Зелёный кубик**  : если при активации Алтаря Геи вы совершаете действие , соберите 1 дополнительный ресурс (если это возможно).
- **Синий кубик**  : +1 к перемещению Алтаря Геи.
- **Жёлтый кубик**  : если при активации Алтаря Геи вы совершаете действие , разместите 1 дополнительного сборщика.

### Миссии Фавнов

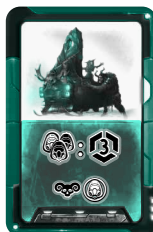
В конце фазы  каждого раунда вы должны выбрать одну из доступных миссий Фавнов вместо стандартной миссии — выполните эту миссию и отметьте её вашим жетоном фракции. Символ  (жертвоприношение) в нижней части карты миссии указывает, какой игровой элемент вы используете в качестве жертвоприношения.

## Карты миссий Фавнов




### Вольная жизнь

Выберите 1 карту миссии на планшете миссий. Получите количество припасов в соответствии с верхней частью этой карты (за выполнение в срок).



### Жертвоприношение душ

Получите по 3 припаса за каждую зону, в которой обладаете превосходством хотя бы над 1 фракцией. Каждый противник, у которого есть хотя бы 1 сборщик в этих зонах, становится целью действия .



### Жертвоприношение лидера

Выберите зону, в которой обладаете превосходством и в которой есть хотя бы 1 лидер противника. Получите по 1 припасу за каждого вашего юнита в этой зоне. Выберите противника, у которого есть лидер в этой зоне, — он должен поместить своего лидера в зону со своим или с нейтральным убежищем и получить 1 стимулденец.



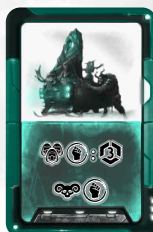
### Жертвоприношение машины

Выберите зону, в которой обладаете большинством и в которой есть хотя бы 1 дрон. Получите по 3 припаса за каждых 2 ваших юнитов в этой зоне. Выберите дрона в этой зоне и поместите его в любую стартовую зону с символом дрона.



### Жертвоприношение сооружения

Получите по 3 припаса за каждую зону, в которой обладаете большинством и в которой есть хотя бы 1 сооружение. Если в этой зоне есть сооружения противников, вы можете удалить 1 из них по своему выбору.



### Жертвоприношение аванпоста

Получите по 3 припаса за каждый аванпост, который вы контролируете, затем удалите 1 из них и положите на его место 1 жетон логова. Примените эффекты, описанные в вашей способности «Рост».



### Жертвоприношение ресурсов

Выберите не больше 3 зон, в которых обладаете большинством. Получите по 1 припасу за каждый жетон ресурса в этих зонах. Затем удалите по 1 ресурсу из этих зон.

# Псионики

Начав экспериментальный проект «Генезис», Чистокровные получили доказательства того, что способность воздействовать на разум окружающих всё-таки существует. После наступления Белой Смерти люди, наделённые подобным даром, стали всё чаще исчезать: их похищали Чистокровные для изучения в своих лабораториях.

Учёные подтвердили, что генная мутация, обуславливающая псионические способности, существовала на Земле с незапамятных времён, а подобные уникамы веками жили среди обычных людей, объединялись в тайные ложи и даже строили заговоры.

Однако не все Псионики были схвачены Чистокровными. Некоторые из них всё ещё скитаются по улицам, используя свои сверхъестественные способности ради выживания в этом жестоком ледяном мире под названием «планета Земля».

Чистокровные продолжают охоту за Псиониками, поскольку считают их бандой мятежников, которые представляют серьёзную угрозу для правящей элиты. Другие же фракции относятся к ним с подозрением, опасаясь некоего хитроумного плана по сохранению своего вида. Правда, мало кто знает, что каждый представитель этой касты исключительных сверхсуществ преследует свои собственные цели, продиктованные местью, состраданием или простой жадой власти.



## Жетон Псиоников — 1 штука



## Лидер Уиллоу — 1 жетон + 1 фигурка + 3 карты миссий Псиоников



## Карты фракции — 8 штук



## Лидер Кит — 1 жетон + 1 фигурка + 3 карты миссий Псиоников



## Жетоны сигналов — 15 штук



## Лидер Кар'Ра — 1 жетон + 1 фигурка + 3 карты миссий Псиоников



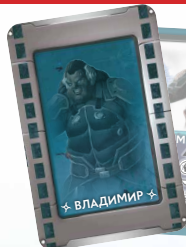
## Лидер Элли — 1 жетон + 1 фигурка + 3 карты миссий Псиоников



## Жетон припасов — 1 штука Жетоны фракции — 7 штук



## Лидер Владимир — 1 жетон + 1 фигурка + 3 карты миссий Псиоников





# ПРАВИЛА ФРАКЦИИ ПСИОНИКОВ

## Подготовка к игре


Псионники — это асимметричная фракция с новыми уникальными механиками. Если вы выбрали фракцию Псионников, внесите описанные ниже изменения в подготовку к игре.


- **Шаг 3 подготовки к игре:** у вас нет стартового дрона. Перед размещением дронов возьмите все жетоны стартовых дронов, участвующих в игре, и добавьте к ним любой жетон дрона, не участвующего в игре. Разместите их на поле по обычным правилам. Затем переверните эти жетоны, но не размещайте дрона там, где оказался жетон неиспользуемого дрона (эта зона остаётся пустой).
- **Шаг 11 подготовки к игре:** вы не выполняете миссии Чистокровных — у каждого из ваших лидеров есть 3 карты собственных миссий, которые вы будете выполнять вместо стандартных (на рубашках этих карт изображён лидер, к которому они относятся). Перемешайте все карты миссий Псионников вместе, возьмите случайным образом 1 из них и поставьте фигурку лидера, соответствующего этой карте, отдельно рядом с вашим планшетом фракции — это ваш стартовый лидер. Затем верните эту карту к остальным и разделите колоду на 5 стопок по лидерам на рубашке. Перемешайте каждую из стопок отдельно и положите их рядом с вашим планшетом фракции. Откройте 2 карты миссий Псионников из стопки стартового лидера и положите их рядом с его фигуркой.
- **Шаг 20 подготовки к игре:** вы используете жетон Псионников для хранения жетонов сигналов в процессе игры. Положите его на ваш планшет фракции так, чтобы он занял одновременно и ячейку лидера, и ячейки преимуществ. Положите на него все жетоны сигналов, рассортировав их по количеству изображённых на них символов. Это запас жетонов сигналов, которые вы можете использовать в процессе игры.
- **Шаг 21 подготовки к игре:** у вас нет сборщиков, но зато есть 5 лидеров. Ваш стартовый лидер войдёт в игру первым, а остальные вступят в игру позже (как описано на с. 10). В процессе игры у каждого лидера будут открыты только 2 из 3 его карт миссий.

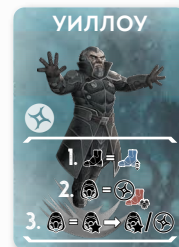
## Навыки лидеров Псионников

### Уиллоу — Специалист по телекинезу




**1. Левитация:** если вы перемещаете только одного Уиллоу, можете перемещать его между зонами разных уровней без использования подъёмника.

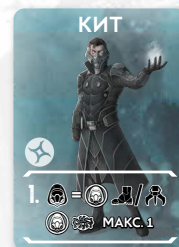
**2. Телекинез:** вместо действия  можете переместить 1 любой жетон сигнала на игровом поле в соседнюю зону.

**3. Телепортация:** вместо действия  можете переместить 1 лидера Псионников в зоне с Уиллоу (включая его самого) в другую зону, в которой находится жетон сигнала или другой лидер Псионников.






### Кит — Управляющий сознанием

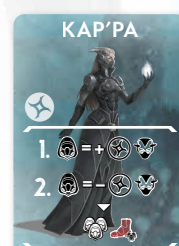
**1. Контроль над разумом:** вместо действия  совершите действие  или  с участием только 1 юнита противника (лидера или сборщика), соблюдая правило большинства для его фракции. Каждый противник, ставший целью этого эффекта хотя бы 1 раз за фазу ⚡, получает за это 1 стимулденец (но не больше 1 за ⚡).




### Кар'Ра — Специалист по иллюзиям

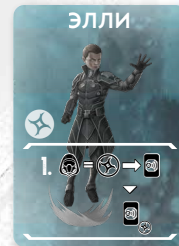
**1. Призрачные солдаты:** вместо действия  поместите 1 жетон сигнала на жетон лидера Кар'Ра. При определении большинства в зоне с Кар'Ра добавляйте к вашему показателю большинства сумму символов на жетонах сигналов, лежащих на её жетоне лидера.

**2. Внушение страха:** вместо действия  удалите 1 жетон сигнала с жетона лидера Кар'Ра. Если вы сделали это, все противники, чьи юниты находятся в одной зоне с Кар'Ра, должны всеми своими юнитами в этой зоне совершить действие  в связанную с ней зону по своему выбору, игнорируя правило большинства. Все противники совершают это действие  в порядке инициативы.




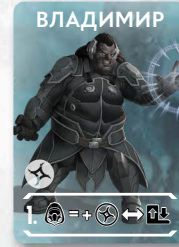
### Элли — Специалист по техномантии

**1. Псионический импульс:** вместо действия  поместите 1 жетон сигнала на любую карту дрона в игре: лежащую на планшете рынка, на вашем планшете или на планшете фракции противника. Затем вы можете немедленно активировать этого дрона. Вы не можете применить этот навык к карте дрона, на которой уже лежит жетон сигнала. Если один из игроков покупает на рынке карту дрона с жетоном сигнала, переложите этот жетон на планшет этого рынка. В фазе обновления верните все жетоны сигналов, лежащие на планшетах рынков и на всех картах дронов, в ваш запас жетонов сигналов на жетоне Псионников.



### Владимир — Управляющий источниками

**1. Управление сигналами:** вместо действия  поместите 1 жетон сигнала в зону с Владимиром или в соседнюю с ним зону.



## Жетоны сигналов и преимущества Псиоников



Преимущества Псиоников указаны на вашем жетоне Псиоников, и вы можете пользоваться ими с самого начала игры — их не нужно открывать, как стандартные преимущества. В конце вашей фазы ⚡2 каждого раунда примените все преимущества Псиоников по порядку от **А** до **В**. При итоговом подсчёте припасов вы не получаете припасы за ваши преимущества.

**А) Ментальная карта:** если лидер Псиоников находится в зоне, в которой вы контролируете аванпост, поместите в эту зону 1 жетон сигнала.

**Б) Гений места:** выберите цвет аванпоста из тех, что вы контролируете. За каждый контролируемый аванпост этого цвета повысьте уровень одного любого жетона сигнала в игре. Чтобы повысить уровень жетона «1 сигнала», поменяйте его на жетон «2 сигнала». Чтобы повысить уровень жетона «2 сигнала», поменяйте его на жетон «3 сигнала». Уровень жетона «3 сигнала» повысить нельзя.

**В) Расширение сознания:** получите по 3 припаса за каждый набор из 3 аванпостов разных цветов, которые вы контролируете.

**Г) Запас жетонов сигналов.**

В некоторых игровых эффектах, которые применяют сами Псионики или которые применяются по отношению к Псионикам, могут быть указаны сборщики. В таком случае 1 жетон сигнала считается за 1 сборщика независимо от количества символов сигналов на нём. Если какой-либо эффект указывает разместить на поле 1 сборщика, вы должны взять с вашего жетона Псиоников 1 жетон сигнала с наименьшим количеством символов и разместить его. Если какой-либо эффект указывает удалить из зоны 1 сборщика, вы должны взять из этой зоны 1 жетон сигнала и положить его на ваш жетон Псиоников. Если в этой зоне есть жетоны сигналов с разным количеством символов, вы должны выбрать жетон с наименьшим количеством символов.



## СПОСОБНОСТИ ПСИОНИКОВ

### Восхождение лидеров

В начале фазы ⚡1 каждого раунда (включая первый) выберите лидера Псиоников, который ещё не вошёл в игру, и разместите его в нейтральном убежище по своему выбору.

Когда новый лидер входит в игру, откройте 2 карты миссий Псиоников из стопки, соответствующей этому лидеру, и положите их лицевой стороной вверх рядом с остальными картами миссий Псиоников. Таким образом, первый лидер Псиоников определяется при подготовке к партии, а остальные будут входить в игру по очереди каждый раунд. К фазе ⚡1 4-го раунда в игру войдут все лидеры Псиоников.

### Дурная слава

К лидерам Псиоников применяются все стандартные правила для лидеров, а также несколько новых, описанных ниже.

- Перед 1-м раундом разместите вашего стартового лидера Псиоников в нейтральном убежище по своему выбору.
- Лидеры Псиоников могут перемещаться в зону, игнорируя правило большинства.
- Лидеры Псиоников могут использовать нейтральные сооружения и сооружения противников, хотя вы сами строить сооружения не можете. Если вы разыгрываете карту рынка с символом ✂, это действие разыгрывается без эффекта. Если вы берёте жетон стимулденца с символом любого сооружения, сбросьте его и возьмите новый жетон, а затем перемешайте все жетоны стимулденцов вместе со сброшенным.

### Сила сигналов

С помощью действия 🌀 вы можете использовать уникальные псионические возможности ваших лидеров: на каждом жетоне лидера указан 1 или несколько навыков, которые вы можете применить вместо действия 🌀. За каждое действие 🌀 вы можете 1 раз применить любой навык одного из ваших лидеров в игре.

Если какой-либо эффект указывает поместить на поле 1 жетон сигнала из вашего запаса, возьмите жетон с наименьшим количеством символов сигналов из доступных. Если в вашем запасе не осталось жетонов «1 сигнал», а вы должны поместить на поле 1 жетон сигнала, просто поместите жетон следующего уровня из доступных. При определении большинства в зоне каждый жетон сигнала в ней добавляет указанное на нём количество символов к вашему показателю большинства в этой зоне.

Вложенные жетоны сигналов не остаются в игре навсегда. Вы должны удалить их в следующих случаях:

- если маркер раунда перемещается на ⚡3, удалите все жетоны сигналов с 1 символом, где бы они ни находились в игре, и уберите их в коробку;
- если маркер раунда перемещается на ⚡4, удалите все жетоны сигналов с 2 символами, где бы они ни находились в игре, и уберите их в коробку.

### Личные цели

В конце фазы ⚡3 каждого раунда вы должны выбрать ровно 1 из всех доступных карт миссий Псиоников и положить на неё ваш жетон фракции. Получите количество припасов, соответствующее указанному на ней критерию. Вы можете выполнить только 1 миссию за каждого из лидеров Псиоников.

## Миссии Псиоников



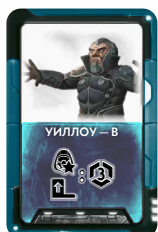
### Уиллоу — А

Получите по 2 припаса за каждый аванпост, который вы контролируете.



### Уиллоу — Б

Получите по 1 припасу за каждый аванпост, в зоне с которым находится хотя бы 1 лидер Псиоников или 1 жетон сигнала.



### Уиллоу — В

Получите по 3 припаса за каждого лидера Псиоников, который находится в зоне крыши.



### Кит — А

Определите, какого типа ресурсов (техноэлементов или энергодвеек) в вашем запасе меньше всего. Получите по 2 припаса за каждый ресурс этого типа. При равенстве учитывайте 1 любой тип ресурса.



### Кит — Б

Выберите противника, у которого меньше ресурсов, чем у вас, и посчитайте вашу разницу в ресурсах. Получите по 2 припаса за каждый ресурс в этой разнице.



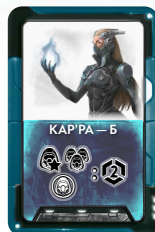
### Кит — В

Получите по 3 припаса за каждую карту рынка, которую вы купили.



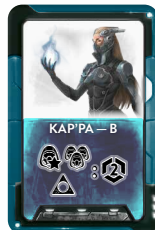
### Кар'Ра — А

Получите количество припасов, равное сумме символов на всех жетонах сигналов, лежащих на жетоне лидера Кар'Ра (например, если на этом жетоне лежит по 1 жетону сигнала с 1, 2 и 3 символами, получите 6 припасов).



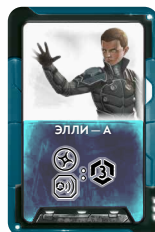
### Кар'Ра — Б

Если вы обладаете большинством в зоне, в которой находится Кар'Ра, получите по 2 припаса за каждого юнита противника в этой зоне.



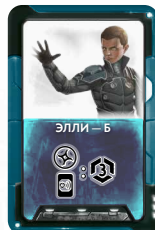
### Кар'Ра — В

Если вы обладаете большинством в зоне, в которой находится Кар'Ра, получите по 2 припаса за каждый жетон ресурса в этой зоне.



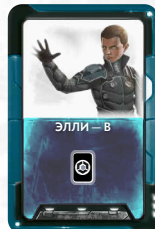
### Элли — А

Получите по 3 припаса за каждый жетон сигнала во всех зонах, в которых есть хотя бы 1 дрон.



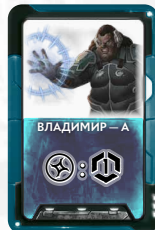
### Элли — Б

Получите по 3 припаса за каждый жетон сигнала на карте дрона или на планшете рынка.



### Элли — В

Выберите карту миссии Чистокровных в столбце текущего раунда на планшете миссий. Получите количество припасов в соответствии с верхней частью этой карты (за выполнение в срок).



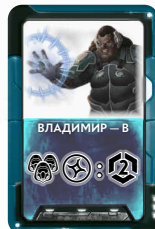
### Владимир — А

Получите по 1 припасу за каждый жетон сигнала на игровом поле (считаются все зоны).



### Владимир — Б

Получите 1 / 2 / 4 / 6 / 10 / 15 припасов за 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 аванпостов, которые вы контролируете.



### Владимир — В

Получите по 2 припаса за каждую зону, в которой обладаете большинством и в которой находится хотя бы 1 жетон сигнала.

# Промышленный рынок

Несмотря на то, что большая часть заводов ныне превратилась в огромные саркофаги, погребённые под толщей снега и льда, некоторые из выживших по-прежнему пытаются восстановить то немногое, что осталось от машин и механизмов прежних эпох. Кое-что им даже удаётся воспроизвести и удачно продать на местных рынках. К примеру, на промышленных аванпостах в окрестностях Старого Лондона любая фракция может всегда найти себе подходящий транспорт... разумеется, если готова отдать за него весьма приличную сумму.

Промышленный рынок добавляет в игру новые карты действий, большинство эффектов которых связано с сооружениями, а также новый тип юнитов — машины. Промышленный рынок не считается рынком какого-либо цвета и никак не связан с аванпостами — он заменяет чёрный рынок. При подготовке к игре замените планшет чёрного рынка на планшет промышленного рынка и используйте описанные ниже правила.

## Правила промышленного рынка

На картах промышленного рынка не указана их стоимость — она зависит только от того, какую ячейку занимает карта на планшете рынка:

- левая карта стоит 2 энергоячейки;
- средняя карта стоит 1 техноэлемент и 1 энергоячейку;
- правая карта стоит 2 техноэлемента.

Кроме того, вы будете получать припасы за карты промышленного рынка не так, как на других рынках. Когда вы покупаете такую карту, немедленно получите столько припасов, сколько указано над соответствующей ячейкой на планшете рынка:

- получите 3 припаса при покупке левой карты;
- получите 2 припаса при покупке средней карты;
- получите 1 припас при покупке правой карты.

За исключением двух описанных выше отличий, карты промышленного рынка используются так же, как и карты других рынков.



## Машины

Карты этого рынка включают в себя также 3 карты, которые позволяют размещать новый тип юнитов — машины.

Чтобы ввести машину в игру, нужно сыграть соответствующую карту действия. Каждая машина может быть размещена только в зоне определённого уровня (двора или крыши), как указано в её описании.

В зоне, в которой вы размещаете машину, должен находиться сборщик вашей фракции: он будет управлять этой машиной. Удалите этого сборщика с поля и поместите его в ваш запас. Если у вас нет сборщиков в зонах требуемого уровня, вы не можете сыграть эту карту для размещения машины.


Машины — это особые юниты, которые добавляют +2 к показателю большинства в зоне с ними. Они не считаются ни сборщиками, ни лидерами, ни дронами. Они могут перемещаться только с помощью собственных карт действий и при перемещении игнорируют правило большинства. Машины не могут использовать подъёмники, но могут пользоваться мостами.

Машина принадлежит игроку, который сыграл соответствующую карту, и другие игроки не могут её использовать.

Ниже представлены 3 вида машин, доступных вам в игре.

### Эал

Должен быть размещён в зоне крыши.

**Снайпер:** переместите Эала на 2 зоны крыш или меньше, затем выберите соседнюю с ним зону двора. Каждый противник, у которого есть хотя бы 1 сборщик в выбранной зоне, становится целью действия .



### Слизень

Должен быть размещён в зоне двора.

**Туннель:** переместите Слизня на 2 зоны или меньше (он может перемещаться через зоны крыш, но должен завершить перемещение в зоне двора). Вы можете переместить любое количество ваших юнитов из зоны, из которой Слизень начал перемещение, в зону, в которой он завершил перемещение.



### Рипли

Может быть размещён в любой зоне.



**Погрузчик:** переместите Рипли на 2 зоны или меньше, затем соберите не больше 2 ресурсов в зоне, в которой находится этот юнит, или в связанной с ним зоне.



## Карты промышленного рынка






### Карта рынка № 1

Совершите , затем совершите 1 дополнительное  за каждый мост, который вы построили.





### Карта рынка № 7

Совершите   . Если вы перемещаетесь по нейтральному мосту или по мосту вашей фракции, можете собрать 1 ресурс в зоне двора, над которой он проходит, и при этом игнорируете правило большинства.



### Карта рынка № 2

Совершите , затем совершите 1 дополнительное  за каждое убежище, которое вы построили.





### Карта рынка № 8

Совершите   . Получите 1 припас за каждый ресурс, который собираете в зоне с убежищем вашей фракции.



### Карта рынка № 3

Совершите , затем совершите 1 дополнительное  за каждый подъемник, который вы построили.






### Карта рынка № 9

Получите 2 припаса за каждый набор из 3 разных сооружений вашей фракции на игровом поле (убежище + мост + подъемник).



### Карта рынка № 4

Совершите   . При этом вы можете перемещаться из любой зоны с нейтральным подъемником или с подъемником вашей фракции в другую зону с нейтральным подъемником или с подъемником вашей фракции, как если бы они были связанными.



### Карта рынка № 10

Если Эал находится на игровом поле, активируйте его.

Если Эала нет на игровом поле, разместите его в любой зоне крыши, в которой у вас есть хотя бы 1 сборщик, затем удалите из этой зоны 1 сборщика; после этого активируйте Эала.



### Карта рынка № 5

Совершите   . При этом вы также можете собирать ресурсы в любой зоне двора, в которой есть нейтральный подъемник или подъемник вашей фракции.






### Карта рынка № 11

Если Слизень находится на игровом поле, активируйте его.

Если Слизня нет на игровом поле, разместите его в любой зоне двора, в которой у вас есть хотя бы 1 сборщик, затем удалите из этой зоны 1 сборщика; после этого активируйте Слизня.



### Карта рынка № 6

Совершите   . При этом вы можете размещать сборщиков в любой зоне крыши, в которой есть нейтральный мост или мост вашей фракции.



### Карта рынка № 12

Если Рипли находится на игровом поле, активируйте его.

Если Рипли нет на игровом поле, разместите его в любой зоне, в которой у вас есть хотя бы 1 сборщик, затем удалите из этой зоны 1 сборщика; после этого активируйте Рипли.

# Наёмники

Несмотря на то, что когда-то их пути разошлись, двое участников первого проекта «Генезис» вновь встретились, прибыв в эту эпоху холода и отчаяния примерно в одно и то же время.

Знакомьтесь: могущественный псионик Юкас, способный управлять временем и пространством, и военный медик Александра, пробудившаяся от тысячелетнего криогенного сна. Эти двое быстро приспособились к новой реальности и стали предлагать другим выжившим свои услуги в качестве наёмников.

## Правила наёмников

Если вы решили сыграть с наёмниками, используйте описанные ниже правила.

Если в партии участвуют 4 игрока или меньше, используйте только 1 наёмника.

Если в партии участвуют 5 игроков или больше, используйте не больше 2 наёмников.

После того как вы определите инициативу на первый раунд, можете выбрать по желанию или случайным образом 1 или 2 наёмников, которые будут участвовать в игре.

**В любой партии:** последний игрок в порядке инициативы выбирает зону, соседнюю с зоной с нейтральным убежищем, и размещает в ней выбранного наёмника.

**В партии с 5 игроками или больше:** предпоследний игрок в порядке инициативы выбирает зону, соседнюю с зоной с нейтральным убежищем, и размещает в ней второго наёмника. При этом зона с первым и зону со вторым наёмниками должна разделять хотя бы 1 зона.

### Найм

Когда вы перемещаете вашего лидера в зону с наёмником, которого ещё никто не нанял, можете нанять его, если у вас выполнены все требования карты этого наёмника. В таком случае возьмите эту карту и положите её рядом с вашим планшетом фракции. Нанятый наёмник считается фигуркой вашей фракции до конца игры. Каждая фракция может нанять не больше 1 наёмника за всю партию.

### Во время игры

Наёмник подчиняется тем же правилам, что и лидер: вы можете перемещать его (одного или с любым количеством юнитов), разыгрывая карты действий или используя стимуленцы. Также наёмники обладают уникальными навыками, описанными на их картах.

### В конце игры

При подсчёте припасов, указанных на картах действий, получите 6 припасов за вашу карту наёмника.



Юкас

**А) Найм:** чтобы нанять Юкаса, вы должны переместить вашего лидера в зону с Юкасом и у вас должно быть 3 карты дронов (карты, лежащие лицевой стороной вниз, и карты в корзине также считаются).

**Б) Навык — Псионический взлом:** если в конце любой фазы ⚡ Юкас находится в зоне с дроном, вы можете активировать этого дрона.



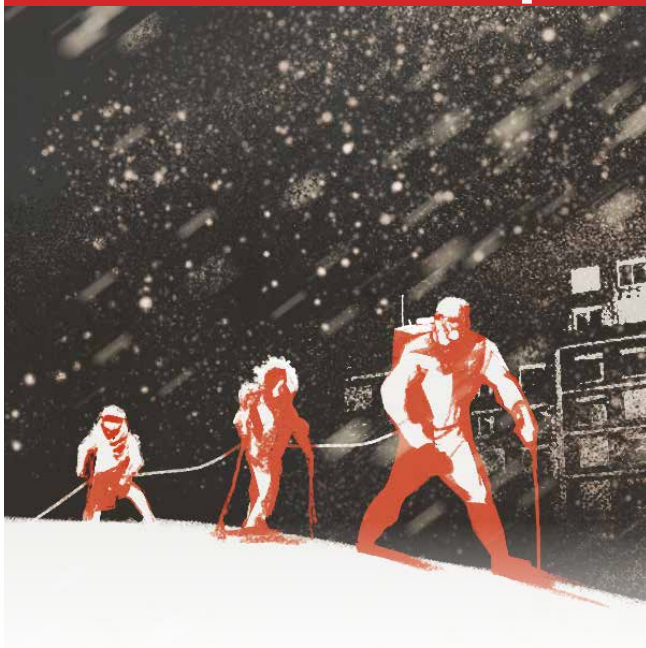
Александра

**А) Найм:** чтобы нанять Александру, вы должны переместить вашего лидера в зону с Александрой и у вас должно быть хотя бы 7 одинаковых символов на всех открытых картах, сыгранных в этом раунде.

**Б) Навык — Присвоение:** когда вы совершаете действие ⚙️ в зоне с Александрой, соберите все ресурсы в этой зоне.



# Карты погоды



После наступления Дня Белой Смерти погода стала играть критическую роль в жизни выживших. Если не сверяться с прогнозом, даже обычная вылазка в город для поисковой группы может закончиться фатально.

Карты погоды — это опциональный модуль, который вводит в игру случайные условия для каждого раунда. Его можно добавить в любую партию.

## Подготовка к игре

Перемешайте 6 карт погоды и составьте из них колоду погоды. После того как вы выложите карты миссий, откройте верхнюю карту колоды погоды и положите её рядом с игровым полем. Затем откройте следующую карту погоды и оставьте её сверху колоды.

## Игра с картами погоды

После шага 2 каждой фазы обновления положите открытую карту с верха колоды погоды рядом с игровым полем поверх предыдущей. Затем откройте следующую карту погоды и оставьте её сверху колоды.

Таким образом, благодаря прогнозу вы всегда знаете, какие погодные условия вас ждут в следующем раунде и можете заранее спланировать свои действия.

## Эффект погоды

Карта погоды, лежащая рядом с игровым полем, показывает эффект, который действует в течение всего текущего раунда.

Карта погоды, лежащая на верху колоды, показывает, какой эффект будет действовать в следующем раунде.

Если в игре участвуют фракции из дополнения «Белая Смерть», учитывайте описанные ниже правила.


**Дикие:** для карты «Кислотный дождь» считайте Никиту убежищем (т. е. она предоставляет волкам укрытие).

**Фавны:** для карты «Кислотный дождь» считайте все логова укрытиями для ваших сборщиков.

**Псионики:** для карт «Кислотный дождь» и «Сильный снегопад» жетоны сигналов не считаются сборщиками, поэтому на них не действуют эффекты, которые применяются к сборщикам. На лидеров Псиоников не действуют никакие эффекты погоды.




## Снежная буря

Действия  можно совершать только с участием 1 юнита. Перемещение группами запрещено.




## Порывистый ветер

Юниты, которые находятся в зонах крыш, не могут совершать действия . При этом игроки могут перемещать юнитов из зоны двора в зону крыши (но не наоборот).



## Кислотный дождь

В конце фазы  удалите с поля всех сборщиков, которые не находятся в укрытии.

Сборщик считается находящимся в укрытии, если он находится в зоне с аванпостом, с нейтральным убежищем или с убежищем своей фракции.




## Гололёд

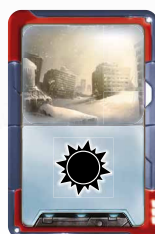
Игроки не могут использовать мосты и подъёмники.




## Сильный снегопад

В конце фазы  удалите с поля всех сборщиков, которые оказались под завалом.

Сборщик считается оказавшимся под завалом, если он находится в зоне с любым убежищем или с любым подъёмником, а также в зоне, над которой проходит любой мост.



## Вспышка на Солнце

В конце фазы  первый игрок в порядке инициативы удаляет 1 ресурс из каждой зоны, в которой находится хотя бы 1 юнит.

# Автома (Фавны)

В одиночном режиме вы сможете сыграть против Автомы — виртуального игрока, делающего ходы по заданному алгоритму. Вы также можете добавить Автому в любую партию с 2–5 игроками. Если Автома участвует в партии, вы должны назначить ей фракцию Фавнов.

## Подготовка к игре и состав модуля

Чтобы добавить в игру Автому, внесите описанные ниже изменения в подготовку к игре.

- **Шаг 1 подготовки к игре (игровое поле):** соберите игровое поле в зависимости от количества участников, учитывая Автому как игрока.

**Пример:** в партии с 3 обычными игроками и Автомой соберите игровое поле для 4 игроков, т. е. из 16 районов в виде квадрата 4 на 4.

- **Шаг 3 к подготовки к игре (Алтарь Геи):** Алтарь Геи (А) — это священная реликвия, которую Фавны берут с собой во время набегов на улицы Старого Лондона. Это особый юнит Фавнов, который не считается ни сборщиком, ни лидером, ни дроном.

Стартовые зоны дронов определите так же, как описано в разделе «Подготовка к игре» для Фавнов на с. 6. Разместите Алтарь Геи в зоне с нейтральным убежищем, выбранной случайным образом.

Для определения стартовой зоны Алтаря Геи можно использовать жетоны разрешения ничьей (Б). На каждом из них указано число от 1 до 7. Перемешайте эти жетоны взакрытую, случайным образом возьмите 2 из них и положите по одному в 2 зоны с нейтральными убежищами, а затем переверните эти жетоны. Разместите Алтарь Геи в зоне с наибольшим номером. Верните эти 2 жетона к остальным и снова перемешайте их взакрытую — они пригодятся вам в ходе игры.

В одиночном режиме против Автомы разместите Алтарь Геи в единственной зоне с нейтральным убежищем.

- **Шаг 14 подготовки к игре (планшет Автомы):** используйте планшет Автомы (В), чтобы отмечать, какие действия совершает Автома в ходе игры (см. с. 17).

Положите этот планшет рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли до него дотянуться. Положите в соответствующую ячейку (Г) этого планшета 1 техноэлемент и 1 энергоячейку.

- **Шаг 16 подготовки к игре (карты Автомы):** с помощью этих карт (Д) Автома будет совершать действия в ходе игры. Подробнее об их использовании описано на с. 17.

Перемешайте 24 карты Автомы и составьте из них колоду. Положите её в соответствующую ячейку (Е) на планшете Автомы.

- **Шаг 17 подготовки к игре (жетон припасов Фавнов):** этот жетон (Ж) используется так же, как и жетон припасов любой другой фракции в базовой игре. Положите его на деление «0» на планшете припасов.

- **Шаг 19 подготовки к игре (жетоны логова):** Фавны не могут строить сооружения, но могут использовать свои жетоны логова (З) так же, как другие фракции используют убежища.

Случайным образом выберите по 1 аванпосту каждого цвета из участвующих в игре (вы также можете взакрытую выложить на аванпосты жетоны разрешения ничьей и по наибольшему числам определить, какой аванпост каждого цвета выбрать). Затем поместите по 1 жетону логова в зоны с wybranными аванпостами (ровно 1 жетон логова на аванпост каждого цвета). Не кладите 2 жетона логова в одну зону, если в ней оказались 2 разных аванпоста, — выберите аванпосты, которые находятся в разных зонах.

- **Шаг 21 подготовки к игре (фигурки Лилит и сборщиков):**

Лилит — лидер фракции Фавнов, а Алтарь Геи — их особый юнит. Разместите фигурку Лилит (И) в зоне с нейтральным убежищем, в которой нет Алтаря Геи.

Если вы играете в одиночном режиме против Автомы на поле размером 3 на 3, разместите фигурку Лилит в единственной зоне с нейтральным убежищем (в которой также должен находиться Алтарь Геи).

Разместите по 1 сборщику Фавнов (К) в каждой зоне с жетоном логова. Остальные фигурки сборщиков поместите в запас рядом с планшетом Автомы.

- **Шаг 22 подготовки к игре:** в одиночном режиме нельзя использовать правило драфта преимуществ. Возьмите случайным образом 3 жетона преимуществ (по 1 каждого цвета). Автома не использует стандартные преимущества.

## Планшет Автомы

На планшете Автомы (В) находятся указанные ниже разделы (см. с. 17).

**Г) Запас ресурсов:** ячейка для ресурсов Автомы.

**Е) Колода Автомы:** положите колоду Автомы в эту ячейку.

**Л) Аванпосты:** когда Автома удаляет аванпост с игрового поля, поместите его в эту ячейку.

**М) Контролируемые аванпосты:** в эту ячейку помещаются кубики аванпостов, которые контролирует Автома.

**Н) Корзина:** карты рынка, которые захватывает Автома, затем попадают в эту ячейку.

**О) Действия Автомы (6 ячеек):** в эти ячейки выкладываются карты из колоды Автомы (Е). Каждая ячейка соответствует одному действию, которое Автома совершит в фазу действий.





## ИГРА С АВТОМОЙ

Игра с Автомой повышает сложность партии для любого количества участников (кроме партии на 6 игроков) и даже позволяет сыграть в одиночном режиме.

Хотя Автома и управляется алгоритмами игры, физические операции за неё выполняют обычные игроки. В игре с Автомой используйте описанные ниже правила.

- Автома всегда играет за фракцию Фавнов.
- Автома всегда занимает последнее место в порядке инициативы.
- Автома совершает свои действия так же, как и обычные игроки. Подробнее фазы действий Автомы описаны ниже.
- В конце фазы ⚡ Автома получает припасы, как указано в разделе «Фаза миссий Автомы» на с. 19.
- В конце игры подсчитайте припасы Автомы (см. раздел «Итоговый подсчёт припасов Автомы» на с. 19), сравните результаты всех игроков, включая Автому, и определите победителя.



### Свободные юниты

В игре с Автомой вводится новое понятие — свободные юниты. Оно используется только в этом режиме и применяется только к юнитам Автомы.

**Свободные юниты** — это юниты, которые могут перемещаться из одной зоны в соседнюю с ней зону при условии, что Автома сохранит большинство в зоне, из которой они переместятся (см. также 2 исключения ниже).

**Пример:** в зоне находятся 6 сборщиков Фавнов и 3 сборщика Разорителей. Автоме для сохранения большинства в этой зоне достаточно 4 сборщиков, поэтому 2 сборщика Фавнов (обведены красным) считаются свободными юнитами и могут переместиться.



Юниты, которые находятся в зоне без ресурсов и аванпостов, всегда считаются свободными.

Если ни в одной из зон, где Автома обладает большинством, нет свободных юнитов, то свободными также считаются юниты в зонах, где Автома не обладает большинством.

**Совет:** чтобы было удобнее отличать свободных юнитов Автомы от остальных, вы можете физически разделить юнитов в зоне на 2 группы: юниты, необходимые для сохранения большинства, — в одной части зоны (рядом с ресурсами или аванпостами), а свободные юниты — в другой.

### Фаза действий Автомы

В каждой фазе действий Автомы будет совершать определённое количество действий, которое зависит от номера текущего раунда. Для каждого действия Автомы откройте верхнюю карту её колоды и проверьте, может ли она совершить верхнее действие этой карты. Если нет, проверьте следующее действие и так далее до самого нижнего. В редких случаях, когда Автома не может совершить ни одно из действий с открытой карты, сбросьте её и откройте следующую. После того как Автома совершит первое возможное действие с открытой карты, положите эту карту в первую пустую ячейку действий на планшете Автомы (ближайшую к колоде). Затем то же самое сделайте со следующей картой и положите её во вторую ячейку. Продолжайте этот процесс, выкладывая карты слева направо (сначала в верхнем ряду, а затем в нижнем), пока Автома не совершит все свои действия этой фазы. Фаза ⚡ Автомы завершается после того, как она совершит количество действий, соответствующее текущему раунду (см. ниже).

⚡1 1-й раунд: 3 действия

⚡2 2-й раунд: 4 действия

⚡3 3-й раунд: 5 действий

⚡4 4-й раунд: 6 действий

В каждой ячейке действий Автомы (О) в качестве напоминания указан номер раунда, начиная с которого Автома может выложить на неё свою карту. В фазе обновления каждого раунда переместите все захваченные карты с рынков в корзину и замешайте все открытые и сброшенные карты Автомы обратно в колоду, чтобы составить новую колоду для следующего раунда.

Автома может совершить действие одного из 4 типов:

- 👤 захват карты рынка;
- 👤 сбор ресурса;
- 👤 перемещение юнитов;
- 👤 вербовка юнитов.

Автома может получать стимуленцы, но не использует их.



# Действия Автомы

## 📍 ЗАХВАТ

С помощью этого действия Автома захватывает 1 карту рынка, если это возможно. Чтобы проверить, может ли Автома совершить это действие, выполните описанные ниже шаги.

### 1. Выбор рынка

На карте Автомы указано, какой рынок она выбирает: 🏠 / 🏢 / 🏡 / 🏠.

Если в игре участвует промышленный рынок, он заменяет чёрный рынок (как описано на с. 12).

Если вы заменили один из рынков аванпостов из базовой игры другим рынком из дополнения, считайте, что цвет заменённого рынка относится к новому рынку.

### 2. Выбор карты

Посмотрите на крайнюю правую карту на выбранном рынке.

- Если Автома может оплатить стоимость этой карты в ресурсах (игнорируя требование рынка контролировать аванпосты), то она платит соответствующие ресурсы и переворачивает эту карту лицевой стороной вниз.
- Если крайняя правая карта уже была захвачена или не может быть захвачена, Автома выбирает следующую карту слева, которую может захватить.

Если Автома захватывает карту, на этом действие завершается. В фазе обновления переместите все захваченные Автомой карты с рынков в корзину на её планшете.

Если Автома не может захватить ни одну из карт на выбранном рынке, она не может совершить действие «Захват» и переходит к следующему действию, указанному на открытой карте Автомы.

## 👤 СБОР

С помощью этого действия Автома собирает 1 указанный на карте Автомы ресурс, если это возможно. Проверьте, есть ли на игровом поле зоны, в которых Автома обладает большинством и в которых есть указанный ресурс. В зависимости от количества зон, подходящих под эти условия, возможны 3 варианта, описанные ниже.

- **Если подходящих зон нет**, Автома не может совершить действие «Сбор» и переходит к следующему действию, указанному на открытой карте Автомы.
- **Если есть 1 подходящая зона**, Автома собирает 1 ресурс, указанный на карте Автомы, и на этом действие завершается.
- **Если есть несколько подходящих зон**, Автома собирает 1 ресурс, указанный на карте Автомы, в зоне с наименьшим количеством этого ресурса, и на этом действие завершается. Если зон с наименьшим количеством этого ресурса несколько, используйте жетоны разрешения ничьей, чтобы определить, в какой из них Автома собирает ресурс.

## 🏠 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

С помощью этого действия Автома перемещает своих юнитов на игровом поле, если это возможно. На карте Автомы указан объект, к которому Автома будет пытаться переместить своих свободных юнитов. На карте могут быть указаны 5 возможных объектов (цветной аванпост может означать в т. ч. и аванпост из дополнения):

- 🏠 Тактический аванпост
- 🏢 Логистический аванпост
- 🏡 Механический аванпост
- ⚡ Энергоячейка
- ⚙️ Техноэлемент

Проверьте, есть ли на поле свободные юниты, которые могут за 1 🏠 переместиться хотя бы в 1 зону с указанным объектом.

Автома подчиняется стандартным правилам перемещения и большинства: она может переместить своих юнитов в зону, только если будет обладать большинством в этой зоне в конце перемещения.

Юниты Автомы, как и юниты других игроков, могут использовать нейтральные подъёмники и нейтральные мосты.

Кроме того, для Автомы действует ещё одно правило: поскольку она не может строить собственные подъёмники, юниты Автомы могут перемещаться между зонами крыш и дворов, не используя подъёмники. Чтобы переместить юнитов из зоны двора в зону крыши, Автома должна потратить 1 жетон техноэлемента. Если у неё нет техноэлемента, она не может совершить такое перемещение.

Чтобы переместить юнитов из зоны крыши в зону двора, Автома ничего не тратит.

**Совет:** чтобы было удобнее отличать юнитов, которые могут перемещаться, можете пометить каждую группу таких юнитов жетоном разрешения ничьей, выложенным взакрытую.

В зависимости от количества юнитов, которые могут перемещаться, возможны 3 варианта, описанные ниже.

- **Если на поле нет свободных юнитов**, Автома не может совершить действие «Перемещение» и переходит к следующему действию, указанному на открытой карте Автомы.
- **Если на поле только 1 группа свободных юнитов**, которая может переместиться в зону с указанным объектом, Автома перемещает данную группу в эту зону и на этом действие завершается.
- **Если на поле несколько групп свободных юнитов**, которые могут переместиться, Автома перемещает группу с наибольшим количеством свободных юнитов в зоне, в которой обладает большинством. Если ни одна из групп свободных юнитов не может в конце перемещения обладать большинством, Автома перемещает группу с наименьшим количеством свободных юнитов в зоне, в которой не обладает большинством.

В редких случаях, когда всё ещё сохраняется ничья, используйте жетоны разрешения ничьей, чтобы определить, какую группу свободных юнитов Автома будет перемещать.

**Завершение перемещения:** когда вы определите, какую группу свободных юнитов Автома будет перемещать, проверьте, сколько вариантов зон с указанным объектом у неё есть. Если таких зон несколько, Автома перемещает своих юнитов в зону с наибольшим количеством ресурсов. Если зон с наибольшим количеством ресурсов несколько, используйте жетоны разрешения ничьей, чтобы определить, в какую из них Автома переместит юнитов.

**Совет:** если вы ранее для удобства помечали группы свободных юнитов жетонами разрешения ничьей, то в случае ничьей можете просто перевернуть их на лицевую сторону.

Лидер Лилит и особый юнит Алтарь Геи перемещаются по правилам, описанным в разделе фракции Фавнов, и с соблюдением указанных ниже правил.

- Если Лилит находится в зоне, из которой должна переместиться группа свободных юнитов, Лилит должна переместиться в составе этой группы.
- Если Алтарь Геи находится в зоне, из которой должна переместиться группа свободных юнитов, он остаётся с группой, которая сохраняет большинство в зоне. Алтарь Геи перемещается только в том случае, если в зоне с ним не осталось ни ресурсов, ни аванпостов. В игре с Автомой Алтарь Геи может использовать мосты и подъёмники так же, как сборщики Автомы.



### 👤 ВЕРБОВКА

С помощью этого действия Автома размещает на игровом поле новых юнитов, если это возможно. Разместите 1 сборщика из запаса Автомы в зоне, в которой находится объект, указанный на карте Автомы. На карте могут быть указаны 5 возможных зон с объектами:

- 🏠 Зона с логовом и тактическим аванпостом
- 🚚 Зона с логовом и логистическим аванпостом
- 🔧 Зона с логовом и механическим аванпостом
- 👤 Зона с Лилит
- 👤 Зона с Алтарём Геи

Если вы заменили один из рынков аванпостов из базовой игры другим рынком из дополнения, считайте, что цвет заменённого рынка относится к новому рынку.

Если в запасе Автомы не осталось сборщиков (они все находятся на игровом поле), Автома берёт 1 своего сборщика из зоны с наибольшим количеством свободных юнитов и размещает его в указанной зоне. Если в любом из описанных выше случаев может быть несколько вариантов размещения, используйте жетоны разрешения ничьей, чтобы определить, какую из них выберет Автома.

## Фаза миссий Автомы

В конце фазы ⚡ каждого раунда Автома совершает описанные ниже шаги. Вместо выполнения миссий Чистокровных она концентрируется на захвате карт рынка и жертвоприношении аванпостов.

- Переложите все захваченные карты рынка в корзину на планшете Автомы. Пополните рынки новыми картами по обычным правилам.
- Если Автома обладает большинством в 1 или нескольких зонах с аванпостами, удалите из них все аванпосты и поместите их в ячейку для аванпостов на планшете Автомы.
- Если в зоне, из которой только что был удалён аванпост, находится жетон логова, переместите его в другую зону с аванпостом такого же цвета. Таким образом, для каждого цвета аванпостов всегда должен быть 1 жетон логова, который находится в зоне с аванпостом этого цвета. Если с поля удаляется последний аванпост какого-либо цвета, удалите и соответствующий жетон логова. В таком случае, если Автома должна совершить действие 🧑 в зоне с аванпостом этого цвета, она не может его совершить — откройте новую карту Автомы.

## Итоговый подсчёт припасов Автомы

В конце игры Автома получает припасы по указанным ниже критериям.

- **За захваченные карты:** сложите все припасы на картах рынка, которые находятся в корзине на планшете Автомы, по обычным правилам.  
В игре с промышленным рынком Автома получает припасы за захваченные на нём карты в момент совершения действия «Захват» на этом рынке.
- **За пожертвованные аванпосты:** разделите аванпосты на планшете Автомы по цветам. Для каждого цвета аванпостов Автома получает 5/15/30 припасов за 1/2/3+ аванпостов этого цвета соответственно.
- **За ресурсы:** подсчитайте припасы за оставшиеся у Автомы ресурсы так же, как и для обычных игроков.

## Уровень сложности Автомы

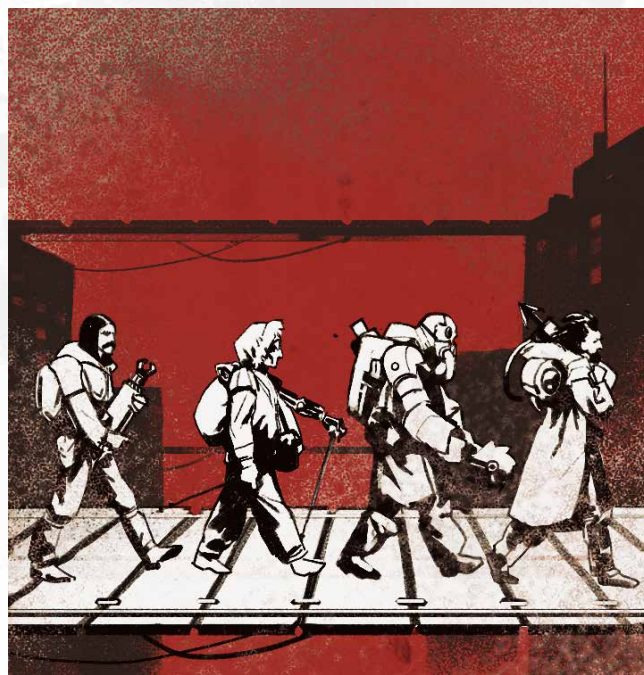
Вы можете настроить уровень сложности Автомы, чтобы усложнить или упростить игру по сравнению со стандартной сложностью, описанной в предыдущих разделах. Чтобы изменить сложность игры, выберите желаемый уровень сложности и замените количество действий, которые Автома будет совершать каждый раунд.

**Уровень сложности: Лёгкий.** Автома совершает меньше действий.

- ⌘1 1-й раунд: 3 действия
- ⌘2 2-й раунд: 3 действия
- ⌘3 3-й раунд: 4 действия
- ⌘4 4-й раунд: 4 действия

**Уровень сложности: Экспертный.** Автома совершает больше действий.

- ⌘1 1-й раунд: 5 действий
- ⌘2 2-й раунд: 5 действий
- ⌘3 3-й раунд: 5 действий
- ⌘4 4-й раунд: 6 действий





## Создатели игры

**Автор игры:** Томмазо Баттиста  
**Разработчики:** Лука Бернардини, Микеле Морозини  
**Переводчик:** Луиджи де Фео  
**Редактор:** Франк Кальканьо  
**Арт-директор:** Андреа Коллетти  
**Концепт-художники:** Джованни Пирротта, Симоне де Паолис  
**Графические дизайнеры:** Паоло Шиппо, Диего Фонсека  
**Ведущий 3D-скульптор:** Фернандо Арментано  
**3D-скульптор:** Томмазо Инчекки  
**Веб-редактор:** Лука Бернардини  
**Реклама:** Эмилиано Каретти  
**Менеджер Kickstarter:** Андреа Коллетти  
**Отдел заказов:** Микеле Мирицио, Марко Презентино  
**Производство:** Фабио Брагеттони  
**Тестировщики:** Андреа Джанфермо, Давиде Лонго, Диана Маранцано, Андреа Фатигати, Даниэле Паллоцци, Луиджи де Фео, Лука Риччи, Карло Кьерони, Пьер Луиджи Амброзини

## Русское издание

**Общее руководство:** Андрей Адамов  
**Главный редактор:** Валентина Лончакова  
**Выпускающий редактор:** Стасиано Ансия  
**Переводчик:** Олеся Шамарина  
**Корректор:** Анастасия Ефремова  
**Дизайнер-верстальщик:** Мара Дарко



LUDUS MAGNUS  
STUDIO

D.E.I.: Белая Смерть — Правила v.1.4  
© 2023 — Ludus Magnus s.r.l.  
ludusmagnusstudio.com  
cardpirates.ru