



РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

ВЕРА И АНАРХИЯ

Вера и анархия

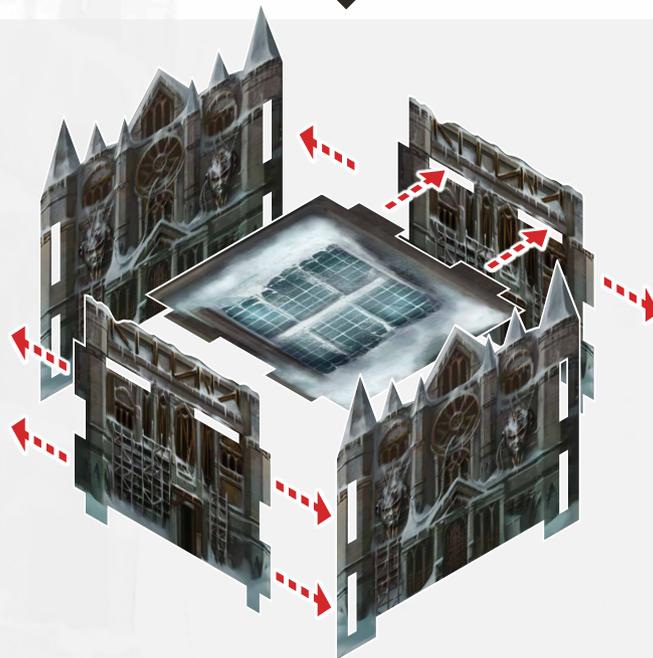
В Старый Лондон прибыли новые фракции, которые обосновались на окраинах города вдали от берегов Темзы.

С помощью компонентов этого дополнения вы сможете добавить в любую партию 2 новые фракции: анархически настроенных **Взломщи-ков** и фанатичных последователей **Культа Хроно**.

Также вы сможете заменить один из цветных рынков базовой игры (👉, 👉, 👉) **рынком снаряжения**, который добавляет новые стратегические возможности для ваших лидеров.

Кроме того, в этом дополнении вы найдёте новые карты миссий, которые сможете добавить к картам из базовой игры.

СХЕМА СБОРКИ СОБОРА



СОБОР



АЛТАРИ

Взломщики

Взломщики так назвали себя в память о группе хакеров, которая перед пришествием Белой Смерти боролась за разоблачение преступных замыслов «Ахав Корпорейшн». Многие считают, что именно Взломщики стоят за событиями, которые привели к Белой Смерти. Другие же, наоборот, с восторгом присоединяются к их подрывной деятельности. Чистокровные, похоже, смотрят на это сквозь пальцы... Не оттого ли, что и сами пришли к власти благодаря Белой Смерти?

Лидер

1 жетон + 1 фигурка



Дрон «Скорпион»

3 карты + 1 фигурка + 1 жетон дрона



Сборщики — 15 фигурок



Карты фракции

8 штук



Жетоны взлома

12 штук



Сооружения

9 жетонов



Жетоны припасов

— 1 штука фракции — 7 штук



ПРАВИЛА ФРАКЦИИ ВЗЛОМЩИКОВ

Подготовка к игре

Если вы решили сыграть с фракцией Взломщиков, то на шаге 3 подготовки к игре добавьте жетон дрона «Скорпион» к остальным жетонам дронов, участвующих в партии. Затем по обычным правилам определите стартовый район дрона и поместите в него соответствующую фигурку. Дрон «Скорпион» подчиняется всем указанным в базовой игре правилам для дронов.

Фракция Взломщиков подчиняется всем стандартным правилам для фракций, описанным в базовой игре.

Навык Лизы Вишес

ЛИЗА ВИШЕС

Лиза Вишес
Взломщики



Взлом: если в конце любой вашей фазы ⚡ Лиза Вишес находится в зоне с хотя бы 1 аванпостом, вы можете положить 1 жетон взлома на любой аванпост в этой зоне по своему выбору. На каждый аванпост можно положить только 1 жетон взлома. Каждый раз, когда вы кладёте жетон взлома на аванпост, немедленно получите 1 припас.

Дрон «Скорпион»



Скорпион — Кран и бур: вы можете переместить Скорпиона на 2 зоны или меньше, затем выберите 2 разных действия из 3 возможных:

- убийство ☠;
- строительство ⚡;
- сбор 🧑.

Совершите выбранные действия в зоне, в которой Скорпион завершил перемещение.

СПОСОБНОСТИ ВЗЛОМЩИКОВ

Бунт против Системы: при выполнении миссии вы должны выбрать один из столбцов на планшете миссий и выполнить сразу обе миссии в этом столбце.

Отметьте вашим жетоном фракции одну из двух карт выполняемых миссий.

За каждую миссию вы всегда получаете припасы в соответствии с нижней частью карты (за выполнение с запозданием).

Как и для других фракций, для вас действуют обычные правила: вы не можете выбрать столбец на планшете миссий, в котором уже есть ваш жетон фракции.

Культ Хроно

Начавшаяся реконструкция Собора привлекла внимание культистов Хроно, которых после наступления Белой Смерти никто уже и не ждал встретить в городе. Эти религиозные фанатики словно прибыли из другого места и времени. Их проповеди приносят утешение отверженным, но в обмен на покровительство тем придётся посвятить себя служению культу Хроно.



Карты фракции — 8 штук



Жетон припасов — 1 штука
Жетоны фракции — 7 штук



Лидер

1 жетон + 1 фигурка



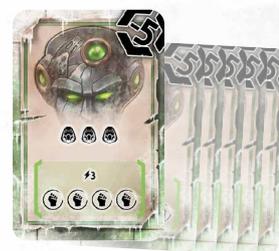
Сооружения — 9 жетонов



Сборщики — 15 фигурок



Карты даров — 8 штук



Дрон «Собор»

3 карты + 1 объёмная модель + 1 жетон дрона + 4 алтаря
+ 1 белый кубик Собора



КАРТА ДАРА



A Эффект карты дара
B Требования карты дара

ПРАВИЛА ФРАКЦИИ КУЛЬТ ХРОНО

Подготовка к игре

Если вы решили сыграть с фракцией Культ Хроно, то на шаге 3 подготовки к игре добавьте жетон дрона «Собор» к остальным жетонам дронов, участвующих в партии. Затем по обычным правилам определите стартовый район дрона и поместите в него объёмную модель Собора. Дрон «Собор» подчиняется всем указанным в базовой игре правилам для дронов с некоторыми изменениями, описанными в этом разделе.

После того как дрон «Собор» будет размещён на игровом поле, выполните описанные ниже шаги.

- Положите кубик Собора на верх объёмной модели Собора.
- Поместите 4 объёмные модели алтарей  в соседние с Собором зоны дворов.



На шаге 16 подготовки к игре перемешайте колоду даров и положите её рядом с вашим планшетом фракции лицевой стороной вниз. Культ Хроно подчиняется всем стандартным правилам для фракций, описанным в базовой игре.

Навык Бальтазара



Бальтазар
Култ Хроно

Обращение в веру: один раз за фазу ⚡, после того как вы совершили действие  с участием Бальтазара (одного или с любым количеством юнитов), можете совершить действие , выбрав в качестве цели 1 сборщика противника, который находится в зоне с Бальтазаром. Если вы сделаете это, то должны разместить 1 сборщика в этой зоне.

Дрон «Собор»

 **Собор** — Путешественники во времени: разместите 3 сборщиков в 1 или нескольких зонах с алтарями , распределив их по своему выбору.

В конце каждой фазы ⚡ (перед выполнением миссии Чистокровных) вы должны удалить с игрового поля 3 ваших сборщиков за каждую разыгранную карту на вашем планшете фракции, с помощью которой вы активировали Собор.

Карты дрона с бонусом +1 и +2 означают, что при активации Собора вы можете размещать сборщиков на расстоянии 1 или 2 зон от зон с алтарями соответственно.

Пример: разыграв карту дрона «Собор» с бонусом +1, игрок размещает 3 сборщиков: 1 сборщика в зону с алтарём и 2 сборщиков в соседнюю с ней зону.



ПРАВИЛА ДРОНА «СОБОР»

- Собор считается дроном, который всегда находится в зоне крыши того района, в котором был размещён при подготовке к игре.
- **Эта зона недоступна для других игровых компонентов:** игнорируйте все эффекты, которые позволяют перемещать любые компоненты в эту зону или через эту зону, а также размещать их в этой зоне.
- После того как этот дрон был размещён в зоне при подготовке к игре, его больше нельзя перемещать. Игнорируйте все эффекты, которые предписывают переместить Собор.
- 4 зоны дворов, в которых расположены алтари , называются **соборными дворами**. Фракция, которая обладает большинством в соборных дворах, получает **кубик Собора**. Чтобы определить, кто обладает большинством в соборных дворах, каждая фракция должна сложить свои показатели большинства во всех 4 зонах с алтарями.
- Кубик Собора считается кубиком аванпоста, а его цвет соответствует цвету преимущества, рядом с которым он будет помещён на планшете фракции. Как только игрок поместит кубик Собора на свой планшет фракции, он не сможет его переложить к другому преимуществу, если только не потеряет большинство в соборных дворах, а затем не получит этот кубик снова. Кубик Собора учитывается при определении максимального количества аванпостов одного цвета, которые игрок может контролировать (не больше 4 кубиков одного цвета, включая кубик Собора).

Способности Культа Хроно

Дары из будущего: в начале вашей фазы ⚡1 каждого раунда вы должны взять 2 верхние карты колоды даров. Положите одну из них лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом фракции, а вторую уберите под низ колоды даров. В верхней части карты дара указан немедленный эффект, который вы должны применить до того, как разыграете первую карту действия в фазе ⚡1. В нижней части карты дара указано требование, которое должно быть выполнено в этом раунде.

В конце фазы ⚡3 (перед выполнением миссии Чистокровных) проверьте, выполнено ли у вас требование карты дара. Если выполнено, удалите эту карту из игры. Если не выполнено, вы должны положить эту карту дара лицевой стороной вниз в свою корзину на планшете фракции — эти карты приносят отрицательное количество припасов при итоговом подсчёте припасов.

В фазе обновления каждого раунда перемешайте вашу колоду даров.

В фазе ⚡1 первого раунда вы должны сначала взять 2 карты даров, затем выполнить стартовое размещение юнитов и только потом применить эффект выбранной карты дара.



Эффекты карт даров



Карта дара № 1

Эффект: совершите 3 действия.

Требование: вы контролируете 4 аванпоста любых цветов.



Карта дара № 2

Эффект: получите 2 ресурса.

Требование: в вашем запасе есть хотя бы 6 ресурсов.



Карта дара № 3

Эффект: получите 4 ресурса.

Требование: в вашем запасе есть хотя бы 4 ресурса.



Карта дара № 4

Эффект: купите 1 карту на чёрном рынке со скидкой в 2 ресурса по своему выбору.

Требование: вы контролируете 3 аванпоста разных цветов.



Карта дара № 5

Эффект: совершите 3 действия.

Требование: вы обладаете большинством в сборных дворах.



Карта дара № 6

Эффект: разместите 2 сборщиков в любой зоне двора.

Требование: в этом раунде вы купили (или получили другим способом) 2 карты с одного и того же рынка аванпоста (любого цвета).



Карта дара № 7

Эффект: купите 1 карту на рынке аванпоста (любого цвета) со скидкой в 2 ресурса по своему выбору.

Требование: вы контролируете 3 аванпоста одного цвета.



Карта дара № 8

Эффект: поместите 1 подъёмник в любую зону (даже если в ней нет ваших юнитов); поместите 1 мост в любую зону (даже если в ней нет ваших юнитов).

Требование: вы контролируете 2 аванпоста в 1 или нескольких зонах крыш.

РЫНОК СНАРЯЖЕНИЯ

Это дополнение добавляет новый рынок к трём рынкам из базовой игры: рынок снаряжения . Он обозначается фиолетовым цветом.

Компоненты рынка снаряжения

- А** Планшет рынка снаряжения — 1
- Б** Карты рынка снаряжения — 8
- В** Жетоны преимуществ снаряжения — 6
- Г** Жетоны аванпостов снаряжения — 7
- Д** Фиолетовые кубики — 7



КАРТА РЫНКА СНАРЯЖЕНИЯ



- А** Действия лидера
- Б** Эффект снаряжения

Подготовка к игре

Если вы решили ввести в игру рынок снаряжения, внесите описанные ниже изменения в подготовку к игре.

- **Шаг 6 подготовки к игре:** выберите по желанию или случайным образом 1 из 3 базовых рынков аванпостов (, , ) и уберите его в коробку вместе со всеми его компонентами. Замените его рынком снаряжения (). Выложите фиолетовые жетоны аванпостов снаряжения в соответствии с базовыми правилами размещения аванпостов. Все правила, относящиеся к заменённому рынку, применяйте к рынку снаряжения.
- **Шаги 7-9 подготовки к игре:** выполните эти шаги, используя все фиолетовые компоненты рынка снаряжения вместо компонентов заменённого рынка.

Примечание: если вы играете с другими дополнениями, мы рекомендуем не использовать в одной партии больше одного нового рынка вместо базовых.



Карты рынка снаряжения

Карты действий на рынке снаряжения можно покупать по обычным правилам базовой игры. Эти карты разделены на две части, описанные ниже.

В верхней части карты указаны действия, которые вы можете совершить с участием вашего лидера (одного или с любым количеством юнитов) или в зоне, в которой находится ваш лидер.

В нижней части карты указан эффект снаряжения, который предоставляет вам бонус до конца текущего раунда (пока эта карта находится на вашем планшете фракции). Эффект снаряжения применяется к зоне, в которой находится ваш лидер, или к юнитам, которые находятся в этой зоне.

Примечание: если вы совершаете действие «Копирование», чтобы скопировать карту снаряжения, вы можете скопировать только действия лидера этой карты, но не эффект снаряжения.



Торговый автомат

Действия лидера: получите 2 стимуленца.
Эффект снаряжения: каждый раз, когда вы тратите 1 стимуленец, чтобы совершить действие с участием вашего лидера или в зоне с вашим лидером, немедленно получайте 1 стимуленец.



Знамя

Действия лидера: совершите (или меньше) в зоне с вашим лидером, даже если в ней нет убежища.
Эффект снаряжения: добавляйте +2 к вашему показателю большинства в зоне с вашим лидером.



Металлоискатель

Действия лидера: совершите (или меньше) в зоне с вашим лидером.
Эффект снаряжения: каждый раз, когда вы совершаете в зоне двора с вашим лидером, можете брать 1 из общего запаса, а не с игрового поля.



Плазменные когти

Действия лидера: совершите в зоне с вашим лидером.
Эффект снаряжения: каждый раз, когда вы совершаете с участием вашего лидера, можете считать это действием (перемещение между зонами двора и крыши без подъемника).



Аккумулятор

Действия лидера: получите 1.
Эффект снаряжения: каждый раз, когда вы совершаете в зоне с вашим лидером, можете считать это действием (с обменом на).



Мины

Действия лидера: совершите в зоне с вашим лидером.
Эффект снаряжения: если в зоне с вашим лидером есть хотя бы 1 сооружение вашей фракции, можете в этой зоне вместо совершить.



Энергоблок

Действия лидера: поменяйте не больше 2 на такое же количество из общего запаса.
Эффект снаряжения: каждый раз, когда вы собираете ресурс с помощью действия в зоне с вашим лидером, получайте 1 припас.



Коротковолновое радио

Действия лидера: совершите (или меньше) с участием вашего лидера (одного или с любым количеством юнитов).
Эффект снаряжения: каждый раз, когда вы совершаете в зоне с вашим лидером, можете считать это действием (размещение сборщика в зоне без убежища, но с хотя бы 1 вашим юнитом).

Жетоны преимуществ снаряжения



Доступные товары

Вам больше не нужно выполнять требования рынков контролировать аванпосты, чтобы покупать карты на рынках аванпостов (👉, 🏠, 🌿).



Природный дар

Вы можете открывать свои жетоны преимуществ в конце любой вашей фазы ⚡, если контролируете 2 аванпоста соответствующего цвета (а не только в конце вашей фазы ⚡).



Ты нужен нам!

Когда вы строите убежище, можете совершить 🧠 🧠 (или меньше) в зоне с этим убежищем.



Дозорные вышки

Когда вы строите подъемник, можете совершить 🧠 🧠 (или меньше) в зоне с этим подъемником.



Мостовой кран

Когда вы строите мост, можете совершить 🧑 🧑 (или меньше) в зоне с этим мостом.



Оппортунист

При открытии этого жетона преимущества получите по 1 припасу за каждый аванпост, который вы контролируете.

Новые миссии

Подготовка к игре

Вы можете добавить эти 4 новые миссии в любую партию. В таком случае перед **шагом 11 подготовки к игре** перемешайте карты миссий из этого дополнения вместе с картами миссий из базовой игры.



Контроль над крышами

Вы получаете по 4 припаса за каждую зону крыши, в которой обладаете превосходством, или по 2 припаса за каждую зону крыши, в которой обладаете превосходством, если миссия выполнена с запозданием.



Развитие логистического рынка

Вы получаете по 3 припаса за каждую вашу карту логистического рынка или по 2 припаса за каждую вашу карту логистического рынка, если миссия выполнена с запозданием.



Развитие тактического рынка

Вы получаете по 3 припаса за каждую вашу карту тактического рынка или по 2 припаса за каждую вашу карту тактического рынка, если миссия выполнена с запозданием.



Развитие механического рынка

Вы получаете по 3 припаса за каждую вашу карту механического рынка или по 2 припаса за каждую вашу карту механического рынка, если миссия выполнена с запозданием.

Примечание: карты дронов, купленные на рынках аванпостов (👉, 🏠, 🌿), не учитываются при выполнении миссий «развития рынков». Учитывайте только карты того же цвета, что и цвет указанного рынка.

Автома (Культ Хроно)

Подготовка к игре и состав модуля

Автома из этого дополнения всегда использует игровые компоненты Кulta Хроно. Ниже перечислены только те компоненты Автомы, которые не используются в обычной партии.

- А** Карты Автомы — 24
- Б** Жетоны разрешения ничьей — 7
- В** Жетоны потребностей — 3
- Г** Планшет Автомы — 1



Г

ПЛАНШЕТ АВТОМЫ КУЛЬТА ХРОНО



- Д Колода Автомы:** положите колоду Автомы в эту ячейку.
- Е Запас ресурсов:** ячейка для ресурсов Автомы.
- Ж Корзина:** карты рынка, купленные Автомой, кладутся в эту ячейку.
- З Действия Автомы (6 ячеек):** в эти ячейки выкладываются карты из колоды Автомы после розыгрыша их действий.
- И Потребности Хроно:** ячейки для жетонов потребностей.

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 подготовке к игре (Собор и жетоны дронов):** добавьте жетон дрона «Собор» (**Л**) к остальным жетонам дронов, участвующих в партии. Затем по обычным правилам определите стартовый район дрона и поместите в него объёмную модель Собора (**К**).
- **Шаги 6–7 подготовки к игре (аванпосты и рынки):** используйте аванпосты и рынки (, , ) из базовой игры.



К



Л

- **Шаг 9 подготовки к игре (потребности Хроно):** перемешайте 3 жетона потребностей Хроно (**М**) лицевой стороной вниз. Выложите случайным образом по 1 жетону в каждую ячейку потребностей Хроно лицевой стороной вверх.



- **Шаг 14 подготовки к игре (планшет Автомы):** используйте планшет Автомы (**Г**), чтобы отмечать, какие действия совершает Автома в ходе игры, и управлять другими её компонентами. Положите этот планшет рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли легко до него дотянуться. Положите в соответствующую ячейку (**Е**) этого планшета 1 техноэлемент и 1 энергоячейку.
- **Шаг 16 подготовки к игре (карты Автомы):** с помощью этих карт (**А**) Автома будет совершать действия в ходе игры. Перемешайте 24 карты Автомы и составьте из них колоду. Положите её в соответствующую ячейку (**Д**) на планшете Автомы.

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

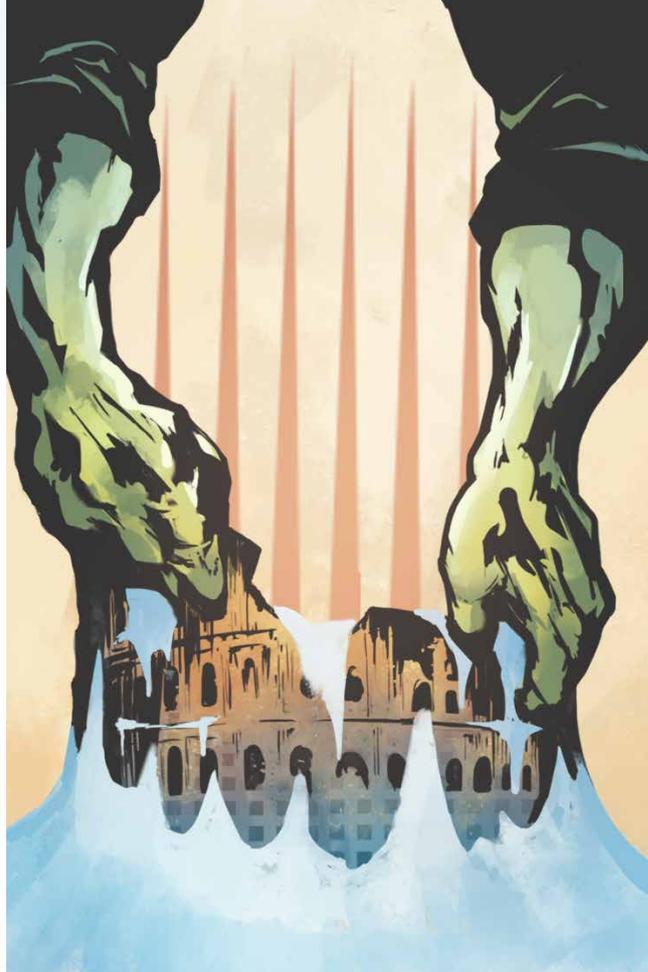


- **Шаг 19 подготовки к игре (убежища Культа Хроно):** случайным образом выберите по 1 аванпосту каждого цвета в зонах дворов (вы также можете взакрытую выложить на аванпосты жетоны разрешения ничьей и по наибольшему числам определить, какой аванпост каждого цвета выбрать). Затем поместите по 1 жетону убежища (О) в зоны с выбранными аванпостами. Не кладите 2 жетона убежищ в одну зону, если в ней оказались 2 разных аванпоста, — выберите аванпосты, которые находятся в разных зонах. Таким образом, у Автомы должны быть 3 убежища в 3 разных зонах с аванпостами разных цветов.



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

Только перед розыгрышем первого действия Автомы: независимо от количества игроков разместите по 2 сборщика Автомы в каждой зоне с нейтральным убежищем. Затем разместите Бальтазара в ближайшей к Собору зоне с нейтральным убежищем (при необходимости используйте жетоны разрешения ничьей).



ИГРА С АВТОМОЙ

Этот режим позволяет добавить виртуального игрока, делающего ходы по заданному алгоритму, в любую партию на 1–5 игроков.

Первый игрок в порядке инициативы отвечает за все операции с игровыми компонентами Автомы. В игре с Автомой используйте описанные ниже правила.

- Автома всегда занимает последнее место в порядке инициативы.
- В каждую фазу ⚡ каждого раунда Автома совершает действия, указанные на открытых картах Автомы (см. раздел «Фаза действий Автомы» на с. 13).
- Автома получает припасы в конце фазы ⚡3 (см. раздел «Фаза миссий Автомы» на с. 15) и за покупку карт рынка.
- В конце игры подсчитайте припасы Автомы (см. раздел «Итоговый подсчёт припасов Автомы» на с. 15), сравните результаты всех игроков, включая Автому, и определите победителя.

Потребности Хроно: жетоны потребностей представляют собой волю Хроно — божества, которому пытаются угодить последователи культа, чтобы получить больше припасов. Над каждой ячейкой потребности Хроно указан показатель (+2, +1 или +0), который называется **бонусом потребности**.

В каждой из этих ячеек лежит жетон потребности, который определяет цвет аванпоста (и соответствующего рынка). Каждый раз, когда Автома пытается совершить действие, связанное с потребностью Хроно (с символом 🧠), сперва проверьте жетон, лежащий в крайней слева ячейке потребности с бонусом +2. Если Автома не может выполнить эту потребность, проверьте следующую ячейку справа и т. д.

Каждый раз, когда Автома получает кубик аванпоста, помещайте его в незанятую ячейку жетона потребности, соответствующую цвету этого кубика.

Кубик Собора: когда Автома получает кубик Собора, поместите его в ячейку крайнего левого жетона потребности с бонусом +2.



Жетоны разрешения ничьей

В любой момент игры, если у Автомы возникает выбор между 2 или более вариантами, используйте эти жетоны, чтобы определить её итоговый выбор. Для этого перемешайте жетоны разрешения ничьей лицевой стороной вниз и случайным образом положите по 1 жетону на каждый возможный вариант. Затем откройте эти жетоны и выберите тот вариант, у которого оказался жетон с большим значением.

Свободные юниты

В партиях с Автомой вводится новое понятие — свободные юниты. Оно используется в нескольких случаях.

Свободные юниты — это группа из 1 или нескольких юнитов Автомы, которых можно переместить в другую зону при условии, что Автома сохранит большинство в зоне, из которой они переместятся (если в этой зоне находится хотя бы 1 ресурс или хотя бы 1 аванпост; иначе все юниты в этой зоне считаются свободными — см. ниже). Если Автома должна переместить свободных юнитов, всегда сначала проверяйте, есть ли у неё свободные юниты по большинству (в зонах, где она обладает большинством), **и только потом** проверяйте, есть ли у неё свободные юниты по меньшинству (в зонах, где она не обладает большинством).

СВОБОДНЫЕ ЮНИТЫ ПО БОЛЬШИНСТВУ

Свободные юниты по большинству — это юниты Автомы, которые находятся в зоне, где она обладает большинством, и при перемещении которых в другие зоны Автома сохранит большинство в зоне, из которой они переместятся.

Кроме того, юниты, которые находятся **в зоне без ресурсов и аванпостов**, всегда считаются свободными юнитами по большинству, даже если Автома не обладает большинством в этой зоне.



Пример: в зоне **А** вместе с 6 сборщиками Культа Хроно находятся 3 сборщика Разорителей. Поскольку Автома для сохранения большинства в этой зоне достаточно 4 сборщиков, 2 сборщика Культа Хроно (обведены красным) считаются свободными юнитами. Они могут переместиться из этой зоны при том, что Автома не потеряет в ней большинство.

Кроме того, 2 сборщика Культа Хроно в зоне **Б** также считаются свободными юнитами по большинству, поскольку в этой зоне нет ни ресурсов, ни аванпостов.



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.

СВОБОДНЫЕ ЮНИТЫ ПО МЕНЬШИНСТВУ

Если на игровом поле нет ни одной группы юнитов, свободных по большинству, проверьте зоны, в которых Автома не обладает большинством, — юниты в этих зонах в таком случае считаются свободными по меньшинству.

Примечание: юниты Автомы, которые находятся в зоне, в которой у неё ничья по большинству с другой фракцией, также считаются свободными юнитами по меньшинству.



Фаза действий Автомы

В каждой фазе ⚡ Автома 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. Автома всегда может совершить самое нижнее действие.

После того как Автома совершит первое возможное действие с открытой карты, положите эту карту в первую пустую ячейку действий на планшете Автомы (начиная с левой верхней). Затем то же самое сделайте со следующей картой Автомы и т. д.

Продолжайте этот процесс, выкладывая карты на планшет Автомы, пока она 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

Совет: в каждой ячейке действий Автомы (3) в качестве напоминания указан номер раунда, начиная с которого Автома может выложить на неё свою карту.

В конце каждой фазы ⚡ убирайте все открытые карты Автомы в стопку сброса рядом с её колодой. Если в какой-то момент игры вам нужно будет открыть карту Автомы, а в её колоде карт не осталось, перемешайте соответствующий сброс и составьте из него новую колоду Автомы.

Автома может совершить действие одного из 4 типов:

👤 **покупка** карты рынка;

👤 **сбор** ресурса;

👤 **перемещение** юнитов;

👤 **вербовка** юнитов.

Рядом с каждым действием на карте Автомы указан символ, обозначающий, как именно Автома будет пытаться совершить это действие (см. раздел «Действия Автомы»).

Стимледенцы: Автома никогда не получает стимледенцы и не использует их. Игнорируйте все эффекты, которые позволяют Автоме получать стимледенцы.

Действия Автомы

👤 ПОКУПКА

С помощью этого действия Автома покупает 1 карту на одном из рынков, если это возможно.

Чтобы проверить, может ли Автома совершить это действие, выполните описанные ниже шаги.

1. Выбор рынка

Символ на карте Автомы указывает, на каком рынке она пытается купить карту:

🏠 **Тактический рынок**

🚚 **Логистический рынок**

🔧 **Механический рынок**

👤 **Потребности Хроно:** проверьте каждый рынок, начиная с того, который соответствует потребности с бонусом +2.

Если Автома не может купить ни одну карту на этом рынке, проверьте рынок, соответствующий потребности с бонусом +1, и т. д. (таким образом проверяйте все рынки слева направо).

Если Автома не может купить ни одной карты на рынке указанного цвета или если она не может купить ни одной карты для потребности Хроно (после проверки всех рынков), она не может совершить действие «Покупка» и переходит к следующему действию, указанному на открытой карте Автомы.

Другие рынки: если вы играете с рынком из дополнения, считайте, что цвет заменённого рынка относится к новому рынку.

2. Выбор карты

Посмотрите на крайнюю левую карту на выбранном рынке.

- Если у Автомы есть необходимые ресурсы и она выполняет требования рынка для покупки этой карты, она тратит соответствующие ресурсы и кладёт эту карту лицевой стороной вниз в корзину на планшете Автомы. На этом действие завершается.
- Если Автома не может купить крайнюю левую карту, она пытается купить среднюю карту, а если не может, то крайнюю правую карту.

Если Автома не может купить ни одной карты на указанном рынке, она не может совершить действие «Покупка» и переходит к следующему действию, указанному на открытой карте Автомы.

3. Дополнительные припасы за потребности Хроно

Только если Автома совершила действие «Покупка»: она получает количество припасов, равное бонусу потребности, соответствующему рынку, на котором Автома купила карту.

👤 СБОР

С помощью этого действия Автома собирает 1 указанный на её карте 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 ничей, 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. Возможны следующие обозначения:

-  **Тактический аванпост**
-  **Логистический аванпост**
-  **Механический аванпост**
-  **Энергоячейка**
-  **Техноэлемент**
-  **Потребности Хроно:** проверьте каждый аванпост, начиная с того, который соответствует потребности Хроно с бонусом +2. Если Автома не может переместить к нему юнитов, проверьте аванпост, соответствующий потребности с бонусом +1, и т. д. (таким образом проверяйте все аванпосты слева направо).

Проверьте, есть ли на поле свободные юниты, которые могут за 1  переместиться в зону с указанным объектом, в которой Автома при этом ещё не обладает большинством.

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.

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

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 по большинству. Если Автома не может это сделать, то перемещает группу с наименьшим количеством свободных юнитов по меньшинству.

Лидер Бальтазар: если Бальтазар находится в зоне, из которой должна переместиться группа свободных юнитов, он должен переместиться в составе этой группы.

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.

Сооружения и резервное перемещение

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

Резервное перемещение — это перемещение в зону крыши или двора, которое было бы возможно только при наличии моста или подъёмника, которых на текущий момент нет. Если у Автомы нет свободных юнитов (ни по большинству, ни по меньшинству), которые могли бы переместиться в зону с указанным объектом, проверьте, может ли Автома совершить резервное перемещение в нужную зону. Если это возможно, Автома размещает на игровом поле сооружение, необходимое для этого перемещения, и совершает действие «Перемещение».

Каждый раз, когда Автоме нужно разместить сооружение, которого не осталось в её запасе, она теряет 1 припас (если у неё есть) и совершает это перемещение без размещения сооружения так, как если бы оно было на поле.

Пример резервного перемещения

На открытой карте Автомы указано, что она должна переместить юнитов в зону с тактическим аванпостом . У Автомы 3 сборщика в зоне двора с логистическим аванпостом  (А). В зоне двора с одним тактическим аванпостом  (Б) находятся 2 сборщика другой фракции, а в зоне крыши с другим тактическим аванпостом  (В) нет ни одного юнита. У Автомы только 2 свободных юнита, поэтому она не может переместить их в зону Б. Также она не может переместить их в зону В, поскольку зоны А и В не связаны. Поскольку у Автомы нет свободных юнитов, которые могут совершить перемещение в зону с указанным объектом, она проверяет, может ли совершить резервное перемещение. Поскольку это возможно, Автома размещает 1 подъёмник в зоне А и перемещает 2 своих свободных юнитов в зону крыши В с тактическим аванпостом . Если бы в запасе Автомы не осталось жетонов подъёмников, она бы потратила 1 припас, чтобы совершить резервное перемещение.



Пример перемещения по потребностям Хроно

На открытой карте Автомы указано, что она должна переместить юнитов в соответствии с потребностями Хроно. Порядок расположения жетонов потребностей на планшете Автомы следующий: ,  и .

1. Проверьте, есть ли на игровом поле свободные юниты, которые могут переместиться в зону с тактическим аванпостом , в которой Автома ещё не обладает большинством.
 - А. Проверьте, могут ли свободные юниты по большинству совершить перемещение. Если нет, переходите к следующему пункту.
 - Б. Проверьте, могут ли свободные юниты по меньшинству совершить перемещение. Если нет, переходите к следующему пункту.
 - В. Проверьте, могут ли свободные юниты по большинству совершить резервное перемещение. Если нет, переходите к следующему пункту.
 - Г. Проверьте, могут ли свободные юниты по меньшинству совершить резервное перемещение.
2. Если Автома не может переместить юнитов в зону с тактическим аванпостом , проверьте, есть ли на игровом поле свободные юниты, которые могут переместиться в зону с логистическим аванпостом , в которой Автома ещё не обладает большинством. Выполните описанные выше шаги от А до Г.
3. Если Автома не может переместить юнитов ни в зону с тактическим аванпостом , ни в зону с логистическим аванпостом , проверьте, есть ли на игровом поле свободные юниты, которые могут переместиться в зону с механическим аванпостом , в которой Автома ещё не обладает большинством. Выполните описанные выше шаги от А до Г. Если и это невозможно, Автома не может совершить действие «Перемещение» и переходит к следующему действию, указанному на открытой карте Автомы.

ВЕРБОВКА

С помощью этого действия Автома размещает на игровом поле новых юнитов.

Примените эффект, соответствующий символу, указанному на карте Автомы. Возможны следующие обозначения:

- **Лидер (навык Бальтазара «Обращение в веру»):**
 - ▶ Если Бальтазар является свободным юнитом, определите зону, в которой другая фракция обладает превосходством и в которой есть хотя бы 1 юнит Автомы. Эта фракция становится целью действия  в этой зоне, а Автома помещает в неё Бальтазара и размещает в ней 1 сборщика. Если таких зон несколько, выберите зону, в которой у фракции, обладающей превосходством, меньше юнитов.
 - ▶ Если Бальтазар не является свободным юнитом или если нет ни одной подходящей зоны, Автома размещает 1 сборщика в зоне с Бальтазаром.
- **Убежище:** определите зону с убежищем Автомы, в которой меньше всего её юнитов, и разместите в ней 1 сборщика Автомы. Если таких зон несколько, выберите зону с аванпостом, который соответствует жетону потребности Хроно с большим бонусом (т. е. расположенному левее).
- **Дрон (эффект активации Собора «Путешественники во времени»):** Автома размещает 1 сборщика в зоне с алтарём , в которой у неё меньше юнитов.

Каждый раз, когда Автоме нужно разместить 1 или нескольких сборщиков, а в её запасе их не осталось, она берёт 1 своего сборщика из зоны с наибольшим количеством свободных юнитов и размещает его в указанной зоне.

Фаза миссий Автомы

В конце фазы  каждого раунда Автома получает припасы за аванпосты, которые она контролирует. За каждый кубик аванпоста на её планшете она получает количество припасов, равное **бонусу потребности Хроно** над ячейкой этого кубика.

Фаза обновления Автомы

В фазе обновления измените положение жетонов потребностей Хроно в зависимости от количества размещённых на них кубиков аванпостов.

- Поместите жетон потребности с наибольшим количеством кубиков в ячейку с бонусом **+2**.
- Поместите жетон потребности со следующим наибольшим количеством кубиков в ячейку с бонусом **+1**.
- Поместите жетон потребности с наименьшим количеством кубиков в ячейку с бонусом **+0**.

Если у нескольких жетонов потребностей одинаковое количество кубиков, поместите их в порядке, обратном тому, в котором они были расположены в предыдущем раунде. Все кубики аванпостов при этом остаются на своих жетонах потребностей.

Примечание: если Автома не контролирует ни одного аванпоста какого-либо цвета, считается, что она контролирует 0 аванпостов этого цвета.

Итоговый подсчёт припасов Автомы

В конце фазы  4-го раунда Автома получает припасы по указанным ниже критериям.

- Автома получает 1 припас за каждые 2  в её запасе.
- Автома получает 1 припас за каждую  в её запасе.
- Автома получает припасы, указанные на купленных ей картах рынка.

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:** 6 действий
- ☒4 **4-й раунд:** 6 действий



Создатели игры

Автор игры: Томмазо Баттиста

Разработчики: Лука Бернардини, Микеле Морозини

Арт-директор: Андреа Коллетти

Художники: Джованни Пирротта, Симоне де Паолис, Симоне Мурджа

Ведущий графический дизайнер: Паоло Шиппо

Графические дизайнеры: Элиза Фьоре, Диана Маранцано, Ионата Бенвенути

Ведущий 3D-скульптор: Фернандо Арментано

3D-скульпторы: Томмазо Инчекки, Клаудио Казини

Переводчик: Элеттра Нуццо

Веб-редактор: Лука Бернардини

Реклама: Эмилиано Каретти

Менеджер Kickstarter: Андреа Коллетти

Отдел заказов: Микеле Мирицио, Марко Презентино

Производство: Фабио Брагеттони

Тестировщики: Андреа Велла, Армандо Фраскетти, Даниэле Самеле, Даниэле Вендиттоцци, Флавио Гальмаччи, Габриэле Маккьоро, Джованни Милани, Лука Франческанджели, Паскуале Каротенуто, Симоне Тирокки

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.: Вера и анархия — Правила v.1.0

© 2023 — Ludus Magnus s.r.l.

ludusmagnusstudio.com

cardpirates.ru