



РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ



СТАРЫЙ ЛОНДОН



LUDUS MAGNUS
STUDIO

v1.4

Старый Лондон

Добро пожаловать в заснеженный Старый Лондон! Жизнь здесь с каждым годом становится всё опасней: едва сбившись с пути, вы уже идёте по скользкой дорожке. С одной стороны, Чистокровные всегда готовы поддержать лояльные банды выживших. С другой — регулярные атаки мятежников окончательно вывели Владык из себя и вынудили их раз и навсегда покончить с этой угрозой. Соорудив новую базу на руинах Биг-Бена, Чистокровные готовы покарать всех, кто откажется подчиняться их власти!

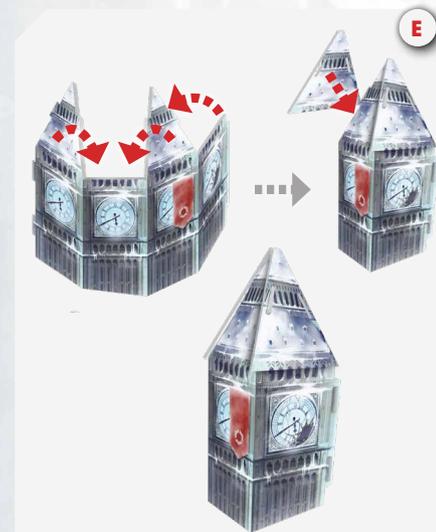
Это дополнение позволяет сыграть за фракцию Чистокровных — жестоких тиранов нового мира. Вы можете использовать их в любой партии, за исключением партий в режиме «Цитадель» (из одноимённого дополнения).

Также в этом дополнении появился режим кампании — это набор связанных между собой сценариев, в которых вам предстоит уничтожить базу Чистокровных в Старом Лондоне, соперничая при этом с другими фракциями.

Сценарии кампании вносят изменения в базовые правила игры и вводят дополнительные игровые элементы, которые также можно использовать отдельно с модулями «Темза», «Вызов и альянсы» и в режиме «Возмездие».

Состав дополнения

- А** Карты целей — 8
- Б** Жетоны обломков — 14
- В** Планшет возмездия — 1
- Г** Карты возмездия — 12
- Д** Квадрат района «Биг-Бен» — 1
- Е** Объёмная модель Биг-Бена — 1
- Ж** Квадраты районов «Река» — 4
- З** Жетон нейтрального моста — 1
- И** Квадрат района «Лондонский мост» — 1
- К** Объёмные модели Лондонского моста — 2
- Л** Компоненты Чистокровных



БИГ-БЕН



ЛОНДОНСКИЙ МОСТ





Чистокровные

Новая правящая каста возникла из пепла цивилизации. Они называют себя Чистокровными и мечтают стать владыками всего, что осталось от планеты Земля... а также избавиться от «пришельцев», которые, по их мнению, и привели мир к Белой Смерти. Никому за пределами цитаделей не известно, откуда именно появились Чистокровные и почему они — единственные, кого не затронула экологическая катастрофа. Каждый выживший хотел бы попасть в эту касту, а Чистокровные, в свою очередь, беззащитно используют это в своих корыстных, завоевательных целях. Они прекрасно понимают, что фитиль восстания не погасить, просто засыпав снегом.

Чистокровные — новая фракция, которую вы можете использовать как в кампании, так и в обычных партиях.



Борис

Л Карты фракции — 8 штук



Лидер
1 жетон + 1 фигурка



Жетоны преимуществ
8 штук



Жетоны казарм — 6 штук



Агенты — 15 фигурок



Жетон припасов — 1 штука
Жетоны фракции — 7 штук



Жетоны приказов — 4 штуки



Оборотная сторона

Лицевая сторона

Жетоны событий — 6 штук



ПРАВИЛА ФРАКЦИИ ЧИСТОКРОВНЫХ

Подготовка к игре

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

- **Шаг 3 подготовки к игре:** у вас нет своего стартового дрона. Выберите 1 дрона из тех, что не участвуют в партии, и продолжайте подготовку к игре так, как если бы это был ваш стартовый дрон. Определив стартовые районы дронов по обычным правилам, положите 1 жетон казармы в каждую зону с жетоном дрона. Оставшиеся жетоны казарм уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся.
- **Шаг 11 подготовки к игре (кроме режима кампании):** вы используете жетоны приказов, чтобы увеличить или уменьшить награду за карты миссий (см. раздел «Жетоны приказов» справа). Как только будут выложены все карты миссий, выберите 1 из 2 карт миссий в каждом столбце и положите на её лицевой стороной вниз жетон приказа по своему выбору.
- **Шаг 21 подготовки к игре:** вы используете агентов в качестве сборщиков. На них действуют все стандартные правила для сборщиков и к ним применяются те же эффекты, которые применяются к сборщикам.
- **Шаг 22 подготовки к игре:** у вас особые жетоны преимуществ, которые не могут использовать другие фракции. Случайным образом возьмите по 1 жетону преимущества каждого цвета аванпостов в игре. Если вы играете с драфтом преимуществ, выберите по 1 жетону преимущества каждого цвета аванпостов в игре.
- **Размещение стартовых юнитов:** независимо от вашего порядка инициативы перед розыгрышем первой карты действия вы размещаете 3 агентов и лидера в зонах крыш с жетоном казармы (не больше 2 юнитов в каждой зоне).

Навык Бориса



Борис
Чистокровные

Покровитель рынков: генерал Борис имеет большое влияние на рынках, которые подчиняются закону. Когда вы совершаете действие и Борис при этом находится в зоне с аванпостом, который вы контролируете, можете **после** этого действия положить 1 энергоячейку из вашего запаса на любую карту рынка цвета этого аванпоста по своему выбору. Если

вы сделали это, немедленно примените эффекты этой карты рынка, не покупая её.

Впоследствии любой игрок, который купит карту с лежащей на ней энергоячейкой, забирает эту энергоячейку себе (после оплаты стоимости карты). Вы не можете применить эту способность к карте рынка, на которой уже лежит энергоячейка.

СПОСОБНОСТИ ЧИСТОКРОВНЫХ

Военная архитектура

В конце подготовки к игре (перед самым началом партии) вы можете по своему усмотрению повернуть каждый квадрат района с жетоном казармы (исключение: в режиме кампании квадраты районов поворачивать нельзя). Проверьте, не должно ли после поворота измениться расположение жетонов ресурсов, и при необходимости разложите их правильно.

Каждый дрон добавляет +1 к вашему показателю большинства в зоне, в которой он находится.

Примечание: квадрат района «Лондонский мост» (если вы используете модуль «Темза») можно поворачивать только в том случае, если после поворота река останется непрерывной.

Военная дисциплина

- При подсчёте припасов за карты рынка в конце игры вы получаете припасы только за карты дронов, а остальные карты рынка не учитываются.
- Каждый раз, когда любой игрок активирует дрона, вы можете не применять его эффект к вашим юнитам.
- Вы не строите сооружений, но можете использовать любые мосты и подъёмники: как нейтральные, так и принадлежащие другим фракциям. Каждый раз, когда вы используете сооружение противника, этот противник немедленно получает 1 припас.
- Казармы считаются вашими сооружениями и используются в качестве убежищ фракции.
- Вы не можете покупать карты на чёрном и промышленном рынках.

Жетоны приказов

Эти жетоны вы кладёте на карты миссий, как указано в разделе «Подготовка к игре». Когда любой игрок в первый раз выполняет миссию, на которой лежит жетон приказа, переверните этот жетон на лицевую сторону — он остаётся открытым на этой карте до конца партии.

Жетоны приказов меняют награды за миссии описанным ниже образом.

- **Увеличенная награда (+):** если игрок выполняет миссию в срок, он получает припасы и по верхней, и по нижней части этой карты миссии. Если игрок выполняет миссию с запозданием, он получает припасы только по верхней части этой карты миссии.
- **Уменьшенная награда (-):** игрок получает припасы только по нижней части карты миссии независимо от того, когда он её выполнит.

Подчинение

Вы не можете совершать действия так же, как это делают другие фракции.

Вы можете совершить действие только в зоне, в которой обладаете превосходством хотя бы над одной фракцией. Таким образом, ваши агенты заставляют юнитов других фракций собирать ресурсы для вас. Каждый раз, когда вы совершаете это действие, берите 1 дополнительный ресурс того же типа из общего запаса.

Эвакуация

Вы можете совершить действие , чтобы переместить 1 сборщика противника из зоны, в которой есть хотя бы 1 ваш юнит, в связанную с ней зону.



Жетоны преимуществ Чистокровных



Хранилище

У вас больше нет ограничения на хранение ресурсов. Все ресурсы на вашем планшете сверх 10 не учитываются при выполнении миссий, но учитываются при подсчёте припасов в конце игры.



Механическая рука

После того как вы активируете дрона, соберите 1 ресурс в зоне, в которой этот дрон завершил перемещение (если это возможно).



Управление дронами

Когда вы покупаете карту дрона, немедленно примените её эффект.



Мотивация

Когда вы применяете способность «Подчинение» (см. с. 4) в зоне, в которой нет ресурсов, можете взять 1 ресурс у фракции, над которой обладаете превосходством в этой зоне. Если таких фракций несколько, возьмите 1 ресурс у одной из них по своему выбору.



Канализация

Все зоны с казармами и с нейтральными убежищами для вас считаются связанными. На зоны с убежищами противников этот эффект не действует.



Инспекция

Когда фракция противника строит сооружение, вы можете выбрать любого агента на поле и поместить его в зону с этим сооружением.



Взятка

Когда вы совершаете действие «Покупка» (с иконкой монеты), можете дополнительно заплатить 1 техноэлемент, чтобы взять из запаса 1 стимул по своему выбору (можете открыть их, но затем перемешайте оставшиеся в запасе жетоны лицевой стороной вниз).



Коррупция

После того как вы совершили действие (с иконкой человека), можете совершить действие (с иконкой монеты), если в вашем запасе больше ресурсов, чем у любого другого игрока.

Режим «Возмездие»

В Старом Лондоне зреет заговор фракций, желающих захватить центр города. Устав от участвовавших мятежей, Чистокровные организовали отряды возмездия, которые должны раз и навсегда положить этому конец, и они не остановятся, пока последний заговорщик не окажется в тюрьме.

За любую полезную информацию, которая поможет разоблачить заговор, обещана хорошая награда. Да и неважно, кто виноват, а кто нет, — каждый хочет отхватить свою часть пирога.

Для игры в режиме «Возмездие» используйте квадрат района «Биг-Бен»: здесь отряды добровольцев будут докладывать Чистокровным о противозаконных действиях, чтобы те могли предпринять соответствующие меры.

Подготовка к игре

Внесите описанные ниже изменения в подготовку к игре.

- **Шаг 1 подготовки к игре:** квадрат «Биг-Бен» — район, в котором игроки могут подавать доносы. Замените квадрат района 2.4 из базовой игры на квадрат района «Биг-Бен» (OL 2.4) из этого дополнения. Этого квадрата не должны касаться квадраты районов с нейтральными убежищами (ни ортогонально, ни диагонально). Поместите в центральную зону этого квадрата объёмную модель Биг-Бена.
- **Шаг 10 подготовки к игре:** положите планшет возмездия рядом с игровым полем так, чтобы каждый игрок мог легко до него дотянуться. Положите по 1 жетону фракции всех игроков на стартовое деление шкалы возмездия (с красным символом Биг-Бена). Используйте для этого дополнительные жетоны фракций из базовой игры (не лежащие на планшетах).
- **Шаг 11 подготовки к игре:** перемешайте карты возмездия и выложите лицевой стороной вверх по 1 карте в каждую ячейку на планшете возмездия. Затем положите колоду возмездия в специальную ячейку для неё на планшете возмездия (крайнюю слева).



БОЛТУН — НАХОДКА ДЛЯ ВРАГА!



ПРАВИЛА РЕЖИМА «ВОЗМЕЗДИЕ»

Игроки не могут строить сооружения в зоне Биг-Бена.

Доносы

Игроки могут доносить на другие фракции, которые не соблюдают закон Чистокровных. В этом режиме закон представлен картами возмездия.

Ячейки в нижней части планшета возмездия имеют определённый ранг (1, 2 или 3) (А). Если игрок обладает большинством в зоне Биг-Бена, то в свой ход после применения всех эффектов карты действия он может подать донос, чтобы разыграть карту возмездия. Для этого он должен отступить из зоны Биг-Бена количеством юнитов, равному рангу разыгрываемой карты возмездия (1, 2 или 3) (Б), т. е. поместить этих юнитов в зону с нейтральным убежищем. Эффект карты возмездия применяется ко всем фракциям, которые достигли или превысили указанный на карте порог, за исключением фракции, которая подала донос. Каждый игрок, ставший целью карты возмездия, выбирает 1 из 2 наказаний (эффектов возмездия), указанных на карте. Игрок не может выбрать наказание, которое не может применить.

Донос можно подать только в том случае, если эффект карты возмездия можно применить хотя бы к 1 фракции противника.

Игрок, подавший донос, продвигает свой жетон фракции на шкале

возмездия (В) вперёд на количество делений, равное рангу разыгранной карты возмездия (т. е. равному количеству отступивших юнитов). Игрок может подать донос только 1 раз за свою фазу действий. *Примечание: у игроков не может быть отрицательного количества припасов.*

Если игрок не может применить ни одно из двух наказаний, к нему нельзя применить эффект карты возмездия.

Донос Чистокровных

Если вы играете за Чистокровных, то также можете подавать доносы, но используйте описанные ниже правила вместо стандартных. Возьмите 3 верхние карты колоды возмездия и поменяйте 1 карту возмездия на планшете на 1 из взятых вами карт. Сделав это, продвиньте ваш жетон фракции на шкале возмездия вперёд на количество делений, равное рангу заменённой вами карты возмездия, и отступите из зоны Биг-Бена соответствующим количеством ваших юнитов. Сбросьте заменённую карту и оставшиеся карты, взятые из колоды.

Вы можете не применять к вашей фракции наказания карты возмездия.

Шкала возмездия и карты возмездия

Разыграв карту возмездия, сбросьте её и оставьте ячейку этой карты пустой.

Перед началом каждой фазы ⚡ первый игрок в порядке инициативы выполняет описанные ниже шаги.

1. Сдвигает все карты возмездия вправо, заполняя все пустые ячейки.
2. Открывает столько карт возмездия, сколько пустых ячеек на планшете возмездия, и по одной выкладывает их в эти ячейки.

Перед каждым новым раундом ⏏, после перемещения маркера раунда, выполните описанные ниже шаги.

1. Сбросьте карту возмездия 1-го ранга (если есть).
2. Сдвиньте оставшиеся карты возмездия вправо, заполняя все пустые ячейки.
3. Откройте столько карт возмездия, сколько пустых ячеек на планшете возмездия, и по одной выложите их в эти ячейки.

Если в какой-то момент игры вам нужно будет открыть карту возмездия, а в колоде возмездия карт не осталось, перемешайте соответствующий сброс и составьте из него новую колоду.

Если после подачи доноса жетон фракции игрока на шкале возмездия оказывается на делении с жетоном противника, сдвиньте этот жетон противника на 1 деление назад.

Только при движении назад жетон фракции может останавливаться на делении с другими жетонами. Соответственно, только при движении вперёд жетон фракции может сдвигать жетоны противников назад.

3 крайние правые ячейки на шкале возмездия выделены красным цветом. Игроки не могут сдвигать назад жетоны противников на этих делениях. Если после подачи доноса вы должны продвинуть ваш жетон фракции вперёд на уже занятое красное деление, оставьте его на последнем незанятом делении.

Ресурсы на шкале возмездия

Первый игрок, чей жетон фракции достигнет любого деления шкалы возмездия с символами ресурсов или припасов, получает указанный бонус (игроки, достигшие этого деления позже, уже не получают его). На шкале возмездия встречаются следующие бонусы:

- 2 техноэлемента (деление «4»);
- 2 энергоячейки (деление «7»);
- 1 припас (деления «10», «11» и «12»).

Дополнительные припасы

В конце игры, перед подсчётом припасов за карты рынка, игроки также получают количество припасов, равное номеру деления, которого они достигли на шкале возмездия (например, деление «4» приносит 4 припаса), а также указанные ниже бонусы.

- 6 дополнительных припасов получает игрок, занявший 1-е место на шкале возмездия (который продвинулся дальше всех).
- 3 дополнительных припаса получает игрок, занявший 2-е место на шкале возмездия.
- 1 дополнительный припас получает игрок, занявший 3-е место на шкале возмездия.
- При ничьей все игроки, оказавшиеся на одном делении, получают соответствующее количество дополнительных припасов.

Новые эффекты

На картах возмездия встречаются новые эффекты, описанные ниже.

— **Потерять карту действия:** игрок перемешивает все карты действий в руке, а затем случайным образом сбрасывает 1 из них и кладёт рядом с планшетом своей фракции. Перед каждым новым раундом игрок возвращает все свои сброшенные карты в руку.

— **Потерять преимущество:** игрок переворачивает уже открытый им жетон преимущества лицевой стороной вниз. Чтобы использовать эффект этого жетона, его придётся открыть снова.



Карты возмездия



Несанкционированные собрания

Порог: если у вас не меньше 4 сборщиков в одной зоне.

Возмездие: удалите 2 сборщиков из зоны с 4 или более вашими сборщиками ИЛИ потеряйте 3 припаса.



Эклектика

Порог: если вы контролируете 3 аванпоста разных цветов.

Возмездие: сбросьте случайным образом 1 карту действия ИЛИ потеряйте 3 припаса.



Опасные крыши

Порог: если вы обладаете большинством хотя бы в 2 зонах крыш.

Возмездие: удалите всех сборщиков из любой зоны крыши, в которой обладаете большинством.



Популизм

Порог: если у вас есть хотя бы 10 сборщиков на игровом поле.

Возмездие: удалите 3 сборщиков из одной или нескольких зон ИЛИ потеряйте 3 припаса.



Коррупция

Порог: если у вас больше техноэлементов, чем у игрока, который подал донос.

Возмездие: сбросьте все техноэлементы ИЛИ потеряйте 3 припаса.



Охота за головами

Порог: если ваш лидер находится в зоне, в которой нет других ваших юнитов.

Возмездие: поместите вашего лидера в зону с нейтральным убежищем ИЛИ потеряйте 3 припаса.



Монополия

Порог: если вы контролируете хотя бы 4 аванпоста.

Возмездие: переверните 1 открытый жетон преимущества лицевой стороной вниз ИЛИ потеряйте 3 припаса.



Укрывательство

Порог: если хотя бы 2 ваших юнита находятся в одной зоне с вашим убежищем.

Возмездие: удалите это убежище ИЛИ потеряйте 3 припаса.



Зависть

Порог: если у вас больше энергоячеек, чем у игрока, который подал донос.

Возмездие: отдайте 1 энергоячейку игроку, который подал донос, ИЛИ отдайте 3 припаса игроку, который подал донос.



Инфраструктура

Порог: если хотя бы 1 ваш юнит находится в зоне с вашим мостом или подъёмником.

Возмездие: удалите это сооружение ИЛИ потеряйте 3 припаса.



Запугивание

Порог: если вы обладаете превосходством хотя бы в 2 зонах.

Возмездие: удалите 1 сборщика из каждой зоны, в которой обладаете превосходством, ИЛИ потеряйте 3 припаса.



Технократия

Порог: если вы сыграли хотя бы 2 карты дронов в текущем раунде.

Возмездие: сбросьте 2 ресурса по своему выбору ИЛИ потеряйте 3 припаса.

Модуль «Темза»

Старая Темза — главная водная артерия Лондона, некогда служившая одним из самых быстрых путей сообщения, теперь же таит в себе одну лишь опасность в виде погрёбённых во льдах обломков кораблей и обрушенных частей зданий.

Вы можете использовать квадраты районов модуля «Темза» в обычных партиях. Кроме того, эти квадраты используются в некоторых сценариях в режиме кампании. **Данный модуль несо-вместим с дополнением «Цитадель».**

Подготовка к игре

Замените квадраты районов (OL) 2, 2.2, 2.7, 3.2 и 4.1 из базовой игры на соответствующие квадраты районов модуля «Темза» из этого дополнения («Лондонский мост» и «Река», см. рисунок ниже).

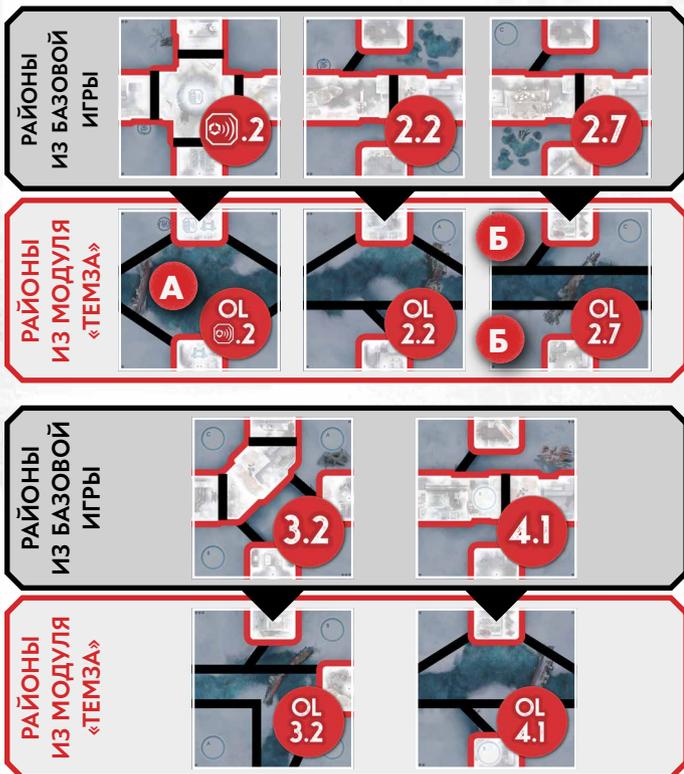
Поместите 2 объёмные модели Лондонского моста на квадрат района «Лондонский мост» (OL (OL) 2), так чтобы они накрывали противоположные зоны крыш и символ дрона на одной из моделей совпадал с таким же символом на зоне крыши под ней. Затем поместите на них жетон нейтрального моста из этого дополнения, так чтобы он связывал обе части Лондонского моста.

Квадраты районов модуля «Темза» должны быть размещены так, чтобы река оставалась непрерывной и начиналась и заканчивалась на краях игрового поля.

Руины — это графические изображения обломков кораблей или обрушенных частей зданий в реке. Руины разделяют реку на зоны по указанным ниже правилам.

- Зона реки и зона двора разделяются графическим элементом — берегом реки (**Б**). Эти зоны считаются соседними (но при этом несвязанными). Две зоны реки разделяются руинами (**А**).
- Только дронов можно перемещать в зону реки или размещать в ней.
- Дроны могут переместиться в зону реки или через неё (в зону на другом берегу) за 1 🦇.
- Руины связывают противоположные берега реки. Любой юнит может переместиться через руины на другой берег реки за 2 🦇.

Игроки могут строить мосты, связывающие крыши на противоположных берегах реки.



Модуль «Вызов и альянсы»

Агенты Чистокровных продолжают укреплять свои позиции в Старом Лондоне, в то время как отношения между остальными фракциями стремительно ухудшаются. Личные конфликты интересов приводят к междоусобицам и заключению новых хрупких союзов... длящихся ровно до новой резолюции Чистокровных.

«Вызов и альянсы» — это модуль, включающий в себя 2 новых правила. Они встречаются в некоторых сценариях режима кампании, но могут быть использованы в обычных партиях.

ВЫЗОВ

Подготовка к игре: на шаге 20 подготовки к игре («Лидеры») каждый участник должен положить 1 свой жетон фракции на жетон лидера игрока, сидящего справа. Используйте для этого дополнительные жетоны фракций из базовой игры (не лежащие на планшетах). Игрок, положивший свой жетон фракции, считается **инициатором** вызова, а его сосед справа считается **ответчиком**.

Розыгрыш вызова: один раз за партию игрок-инициатор в начале своей фазы действий может объявить, что хочет разыграть вызов. Для этого хотя бы 1 его юнит должен находиться в зоне, в которой игрок-ответчик обладает превосходством. Если он делает это, ответчик должен немедленно переместить всех своих юнитов из этой зоны, игнорируя правило большинства и распределяя их как можно более равномерно между всеми связанными зонами.

После розыгрыша вызова инициатор удаляет свой жетон фракции с жетона лидера ответчика и убирает его в коробку.

Конец игры: жетон фракции инициатора на жетоне вашего лидера (означающий неразыгранный вызов) при итоговом подсчёте припасов приносит вам дополнительно 3 припаса.

АЛЬЯНСЫ

Предложение альянса: в конце фазы ⚡ каждого раунда (перед выполнением миссии Чистокровных) один игрок может предложить другому альянс. Игрок, сделавший предложение, должен выбрать миссию, которую хочет выполнить в альянсе с другим игроком.

Розыгрыш: если другой игрок отказывается от альянса, то игрок, сделавший предложение, не может предлагать альянс другим фракциям в этом раунде и должен выполнить миссию по правилам базовой игры. Но если предложение было принято, оба игрока отмечают своими жетонами фракции карту миссии, выбранную игроком, сделавшим предложение. Определите, какое количество припасов за эту миссию получил бы каждый игрок альянса по отдельности и выберите наибольшее. Затем каждый из них получает это наибольшее количество припасов, а игрок, который по отдельности получил бы больше, получает дополнительно 3 припаса.

Для игрока, принявшего предложение, выполнение миссии в альянсе засчитывается за собственное выполнение миссии в текущем раунде (т. е. он уже не сможет выполнить миссию в конце своей фазы ⚡). Игрок, который уже выполнил миссию в текущем раунде, не может принять предложение альянса.

Режим кампании

Излюбленная стратегия Чистокровных — «Разделяй и властвуй» — срабатывает далеко не всегда. Накопленное недовольство выживших нередко выливается в жестокие бунты, а это никак не входит в планы правящей элиты. Порой фракции даже отбрасывают свои разногласия и начинают, пусть и ненадолго, работать вместе, чтобы добиться лучших условий от Чистокровных... Но с генералом Борисом и его агентами договориться бывает очень непросто.

ПРАВИЛА РЕЖИМА КАМПАНИИ

Подготовка кампании

В режиме кампании могут соревноваться 2, 3 или 4 игрока. Каждый из них выбирает фракцию, с которой будет проходить все 7 сценариев. Один из игроков **должен** выбрать фракцию Чистокровных из этого дополнения. Фракции Фавнов, Псиоников и Диких из дополнения «Белая Смерть» в этом режиме выбирать нельзя.

Играющий за Чистокровных **не использует** в кампании жетоны приказов — уберите их в коробку.

Определение порядка инициативы: для сценария № 1 определите порядок инициативы случайным образом. Во всех последующих сценариях выкладывайте жетоны фракции на шкале инициативы в обратном порядке итогового количества припасов фракций, полученных ими в предыдущем сценарии (т. е. игрок, занявший последнее место, становится первым в порядке инициативы и т. д.).

Подготовка игрового поля

На с. 12–18 в каждом сценарии указаны раскладки игрового поля для партии на 4 игроков. Для меньшего количества игроков используйте только ту часть поля, которая выделена на рисунке соответствующим цветом.

Квадраты районов должны быть выложены и повернуты именно так, как указано на рисунках. Играющий за Чистокровных также не может поворачивать квадраты районов при помощи своей способности «Военная архитектура».

Карты целей

В каждом сценарии используются 1 или несколько карт целей, которые выкладываются рядом с планшетом миссий. Эти карты разделены на 2 части:

- в верхней части указано условие, которое позволяет игрокам получать дополнительные припасы при прохождении сценария;
- в нижней части указано условие получения очков силы, которое у каждой фракции должно быть выполнено перед её итоговым подсчётом припасов.

В левом верхнем углу некоторых карт целей может быть указан символ, который означает, что условие верхней части этой карты применимо только к Чистокровным или, наоборот, ко всем фракциям, кроме них.

События

В большинстве сценариев будут происходить особые события. При подготовке к сценарию перемешайте все жетоны событий лицевой стороной вниз, случайным образом выберите 3 из них и, не раскрывая, положите под столбцами 2-го, 3-го и 4-го раундов планшета миссий. Когда маркер раунда перемещается в столбец с жетоном события, откройте этот жетон и разыграйте соответствующее событие. Некоторые события немедленно влияют на игровое поле или на фракции. Другие события требуют выбора: в этом случае каждый игрок делает собственный выбор в порядке инициативы. Мы рекомендуем перед каждым сценарием изучить все возможные события, которые могут произойти во время игры.

Привилегии

Игроки, выполнившие условие нижней части карты цели, получают **очки силы** . Каждый раз, когда игрок получает , он отмечает их количество в строке соответствующего сценария на своём листе кампании (эти листы можно найти на сайте cardpirates.ru). В конце сценария игрок может потратить любое количество для получения привилегий. Для этого он ставит отметку **X** в ячейке привилегии, которую хочет получить, и зачёркивает соответствующее количество .

Эффекты привилегий действуют во всех последующих сценариях. Каждая фракция может выбрать одну и ту же привилегию только 1 раз за кампанию, но разные фракции могут выбирать одну и те же привилегию. Все привилегии описаны на листе кампании (см. с. 11).

Очки кампании и очки силы

В конце каждого сценария игроки получают **очки кампании** в зависимости от их места по итоговому количеству припасов. Игрок, занявший последнее место (а также предпоследнее в партии на 4 игроков), получает 1 **очко силы** (помимо возможных).

Жажда реванша стимулирует проигравшие фракции в будущем искать новые решения: Старый Лондон не прощает потерю влияния!

Награды

Первое место	3
Второе место	2
Третье место	1
Четвёртое место	0
Последнее место	1
Предпоследнее место (только в партии на 4 игроков) ...	1

Внимание: в сценарии № 7 («Лаборатория») игроки получают очки кампании иначе.

Бонусы воодушевления

Бонусы воодушевления — это контрольные точки, обозначающие успехи вашей фракции в прохождении кампании. Они перечислены справа вверху на листе кампании. Каждая фракция может получить один и тот же бонус только 1 раз за кампанию. Как только игрок в ходе сценария достигает указанного в бонусе значения, он ставит отметку **X** в соответствующей ячейке этого бонуса.

В любой момент сценария игрок может использовать полученный им бонус воодушевления, чтобы получить 2 стимулденца (для этого он зачёркивает любой свой бонус воодушевления с отметкой **X**). Этот бонус больше не предоставляет никаких эффектов до конца кампании.

Победа в кампании

Последовательно пройдя все сценарии кампании, определите победителя — игрока с наибольшим количеством очков кампании. При ничьей между Чистокровными и любой другой фракцией всегда побеждают Чистокровные. При ничьей между фракциями, среди которых нет Чистокровных, побеждает та из них, которая набрала больше припасов. Если снова ничья, они делят победу и объединяются в новую могущественную фракцию.

ЛИСТ КАМПАНИИ

Игрок

Фракция

Сценарий



Воодушевление



1. Рухнувший мост	_____	_____	_____
2. Переправа.....	_____	_____	_____
3. Лагерь	_____	_____	_____
4. Изобилие и нищета	_____	_____	_____
5. Восстание	_____	_____	_____
6. Месть Чистокровных	_____	_____	_____
7. Лаборатория	_____	_____	_____
Итого:	_____	_____	_____

- 70 припасов
- 10 ресурсов
- 15 сборщиков
- 8 кубиков аванпостов
- 7 купленных карт на рынке
- 8 сооружений (кроме Чистокровных)

ПРИВИЛЕГИИ

1

СОРАТНИКИ

Когда вы размещаете на поле ваших стартовых юнитов (перед розыгрышем первой карты действия), можете разместить дополнительно 1 сборщика.

ЗАПАС ЭНЕРГОЯЧЕЕК

В начале сценария получите дополнительно 1 энергоячейку.

ЗАПАС ТЕХНОЭЛЕМЕНТОВ

В начале сценария получите дополнительно 2 техноэлемента.

ТАКТИЧЕСКАЯ ГИБКОСТЬ

Перед выбором (или драфтом) преимуществ возьмите случайным образом 1 жетон преимущества выбранного вами цвета. После того как выбор (или драфт) преимуществ завершится, вы можете по желанию заменить взятый вначале жетон на выбранный вами жетон преимущества того же цвета.

ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Вы можете перемещать ваших юнитов через руины за 1

РАДИОПОМЕХИ

В начале сценария, сразу после подготовки к игре, вы можете поменять местами 2 дронов по своему выбору.

ИНИЦИАТИВНОСТЬ

При определении порядка инициативы на первый раунд вы автоматически станете первым игроком. Если другой игрок также получает эту привилегию, то только игрок с меньшим количеством может её использовать.

НАСЛЕДИЕ

Вы можете оставить себе не больше 2 стимуленцов, которые у вас остались в конце сценария, чтобы использовать их в следующем. Если у вас больше 2 стимуленцов, вы сами выбираете, какие из них оставить.

2

ГРАНТ

Когда вы размещаете на поле ваших стартовых юнитов (перед розыгрышем первой карты действия), можете разместить 1 подьёмник или 1 мост вашей фракции в любой зоне по своему выбору.

АВАРИЙНАЯ ЛЕСТНИЦА

Вы можете за 1 переместить 1 юнита из зоны крыши в соседнюю зону двора, даже если в ней нет подьёмника (но не наоборот). При этом игнорируете правило большинства в этой зоне двора.

ПЕРЕГОВОРЫ

В начале сценария возьмите случайным образом 1 карту миссии и положите её лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом фракции. Вы можете выполнить эту миссию вместо миссии с планшета миссий.

АКРОБАТИКА

Вы можете за 1 переместить 1 юнита из зоны двора, над которой проходит нейтральный мост или мост вашей фракции, в одну из зон крыш, которые связывает этот мост. При этом игнорируете правило большинства в этой зоне крыши.

ОБЪЕДИНЕНИЕ [_____]

Впишите сюда цвет аванпостов. Если при итоговом подсчёте припасов вы контролируете хотя бы 3 аванпоста этого цвета, получите 1 .

ГОРДОСТЬ

Если при итоговом подсчёте припасов брошенный вам вызов не был разыгран (на вашем жетоне лидера остался жетон фракции другого игрока), получите дополнительно 6 припасов.

СОТРУДНИЧЕСТВО

Когда вы выполняете миссию в составе альянса, получите дополнительно 2 припаса.

СТРАТЕГИЯ [_____]

Впишите сюда преимущество, открытое вами в этом сценарии. Вы можете в начале всех последующих сценариев (до выбора преимуществ) брать этот жетон преимущества и класть лицевой стороной вниз на ваш планшет фракции. Преимущество, записанное одной фракцией, больше не может быть записано другой фракцией.

ГЕОТЕХНИКА

Когда вы совершаете действие , чтобы собрать последний ресурс из зоны, немедленно получите 2 припаса.

3

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ [_____]

Впишите сюда номер карты рынка (любого, кроме чёрного), купленной вами в этом сценарии. Добавьте её к вашим картам фракции до конца кампании.

ТАЙНОЕ МЕСТО

Когда вы размещаете на поле ваших стартовых юнитов (перед розыгрышем первой карты действия), можете разместить 1 убежище вашей фракции в любой зоне двора без аванпоста по своему выбору.

РОБОТОТЕХНИКА [_____]

Только для Чистокровных
Впишите сюда номер карты дрона любого рынка, купленной вами в этом сценарии. Добавьте её к вашим картам фракции до конца кампании.

КОНТРАБАНДА [_____]

Для всех фракций, кроме Чистокровных
Впишите сюда номер карты чёрного рынка, купленной вами в этом сценарии. Добавьте её к вашим картам фракции до конца кампании.

ПЕРВОПРОХОДЕЦ

Когда вы размещаете на поле ваших стартовых юнитов (перед розыгрышем первой карты действия), можете разместить дополнительно 1 сборщика в любой зоне без аванпоста по своему выбору.

Сценарий № 1 Рухнувший мост

Лондонский мост обрушился, так что необходимо восстановить его, пока не прибыл генерал Борис. Чистокровные всегда благосклонны к тем, кто оказывает им содействие.

Подготовка к игре

1. Возьмите карту цели № 1 и положите её лицевой стороной вверх рядом с планшетом миссий.
2. Составьте игровое поле, как указано на рисунке.
3. Используйте правило «Вызов» из модуля «Вызов и альянсы» (см. с. 9).
4. Не размещайте нейтральные мосты на игровом поле.
5. Разместите жетоны обломков на игровом поле, как указано на рисунке.
6. В этом сценарии фракция Чистокровных не использует своего лидера — уберите его фигурку в коробку.

Правила сценария

- Используйте правила модуля «Темза» (см. с. 9).
- В этом сценарии фракции будут восстанавливать инфраструктуру Старого Лондона. Игроки не могут забирать с поля уже размещённые сооружения, чтобы построить их снова. Мосты, которые игроки будут строить в зонах крыш района Лондонского моста, называются **сегментами моста**. К ним применяются все стандартные правила для мостов. Строя сегменты моста, игроки выполняют цель № 1.
- Чтобы построить сегмент моста, фракция должна обладать большинством хотя бы в 1 из 2 зон крыш в районе Лондонского моста.
- Жетоны обломков находятся в соседних с рекой зонах. Они не считаются ресурсами, но их можно собирать с помощью действия . Храните собранные жетоны обломков рядом с вашим планшетом фракции. Они не учитываются при итоговом подсчёте припасов.
- После того как любой игрок разыграет карту действия, он может сбросить 3 жетона обломков, чтобы разместить жетон моста в районе Лондонского моста, соблюдая описанные выше правила для сегментов моста. Играющий за Чистокровных может таким же образом строить сегменты моста, используя для этого нейтральные мосты (не больше 3 за сценарий).



Жетон обломков



Цель № 1

Каждый раз, когда вы строите сегмент моста в районе Лондонского моста, получаете 4 припаса.

Итоговый подсчёт припасов:

получите 1 очко силы, если обладаете большинством хотя бы в 1 зоне крыши в районе Лондонского моста.

События

- 1 **Сеть снабжения:** каждая фракция (кроме Чистокровных) получает 1 техноэлемент и 1 энергоячейку. Чистокровные получают 1 стимулденец.
- 2 **Сеть посредников:** каждая фракция (кроме Чистокровных) может разместить 2 сборщиков из запаса в 1 зоне с нейтральным убежищем или с убежищем своей фракции. Чистокровные получают 1 стимулденец.
- 3 **Вмешательство правительства:** играющий за Чистокровных может выбрать другую фракцию и разместить 1 мост или 1 подъёмник из её запаса в любой зоне, кроме района Лондонского моста. Выбранная фракция получает 2 припаса.
- 4 **Саботаж:** каждый игрок в порядке инициативы может выбрать 1 зону, в которой обладает большинством, и забрать себе или удалить из неё 1 мост или 1 сегмент моста фракции противника (только 1 раз для каждого игрока). В этом сценарии, если игрок строит мост, он может вместо своего жетона моста разместить взятый ранее жетон противника. Если он таким образом строит сегмент моста, то выполняет цель № 1.
- 5
- 6



Сценарий № 2 Переправа

Генерал Борис со своей свитой прибывает в Старый Лондон, но, чтобы попасть в казармы, им нужно переправиться через реку. Все знают, что агенты не скупятся на вознаграждение для тех, кто прокладывает кратчайшие маршруты в лабиринтах городских улиц.

Подготовка к игре

1. Возьмите 2 карты целей № 2 и положите их лицевой стороной вверх рядом с планшетом миссий.
2. Составьте игровое поле, как указано на рисунке.
3. Поместите 1 нейтральный мост на объёмные модели Лондонского моста, а остальные уберите в коробку.
4. Начиная со второго раунда этого сценария, Чистокровные могут использовать своего лидера Бориса.
5. Используйте правила модуля «Вызов и альянсы» (см. с. 9).

Правила сценария

- В этом сценарии фракции будут восстанавливать инфраструктуру Старого Лондона. Игроки не могут забирать с поля уже размещённые сооружения, чтобы построить их снова.
- Используйте правила модуля «Темза» (см. с. 9).
- Используйте правила модуля «Вызов и альянсы» (см. с. 9).
- Размещение Чистокровных: сначала выполните стартовое размещение юнитов по обычным правилам (кроме размещения лидера Бориса). Затем в начале каждого раунда (кроме 4-го) играющий за Чистокровных будет размещать новых юнитов: 4 агентов в 1-м раунде, 3 агентов и лидера Бориса во 2-м раунде и 4 агентов в 3-м раунде. Всех этих юнитов игрок размещает в **области размещения Чистокровных**, указанной на рисунке.
- Чистокровные не могут размещать своих юнитов с помощью действий. В этом сценарии все действия для них считаются действиями. Кроме того, любой другой эффект, позволяющий им разместить агента, вместо этого позволяет переместить агентов в соседнюю (даже несвязанную) зону.
- В этом сценарии используются 2 карты целей. Оба условия карты цели № 2а распространяются на все фракции, кроме Чистокровных, а оба условия карты цели № 2б — только на Чистокровных.



Цель № 2а (кроме Чистокровных)

Каждый раз, когда вы строите мост или подъёмник, получайте 2 припаса.

Итоговый подсчёт припасов: получите 1 очко силы за каждую зону крыши в районе Лондонского моста, в которой обладаете большинством (можно получить 2 очка силы за обе зоны).

Цель № 2б (только для Чистокровных)

Один раз за каждую фазу после розыгрыша карты действия вы можете удалить из одной зоны жетон казармы и ровно 3 агентов. Если сделали это, немедленно получите 8 припасов.

Итоговый подсчёт припасов: получите 1 очко силы за каждую зону крыши в районе Лондонского моста, в которой обладаете большинством (можно получить 2 очка силы за обе зоны).



События

1 **Обрушение:** в районе Лондонского моста (в обеих зонах крыш и в соседних с ними 4 зонах дворов) происходит обрушение. Каждая фракция должна удалить 1 сборщика из каждой зоны, где произошло обрушение. Кроме того, удалите нейтральный мост с Лондонского моста.

3 **Вмешательство правительства:** играющий за Чистокровных может выбрать другую фракцию и разместить 1 мост или 1 подъёмник из её запаса в любой зоне, кроме района Лондонского моста. Выбранная фракция получает 2 припаса.

5 **Время на исходе:** играющий за Чистокровных совершает 2 действия. Все остальные фракции получают по 1 стимулденцу.

6 **Иерархия:** первый игрок в порядке инициативы может получить 2 припаса, если поменяет местами свой жетон фракции и жетон фракции играющего за Чистокровных на шкале инициативы. Остальные жетоны остаются на своих местах.

Сценарий № 3 Лагерь

Отряд генерала Бориса прибыл в город, и теперь гостей нужно встретить и накормить. Желаящим им угодить придётся подыскать комфортное и защищённое место, где можно укрыться от ледяных ветров.

Подготовка к игре

1. Возьмите карту цели № 3 и положите её лицевой стороной вверх рядом с планшетом миссий.
2. Составьте игровое поле, как указано на рисунке.
3. Подготовка Чистокровных: вместо своего стартового размещения юнитов по обычным правилам играющий за Чистокровных размещает 3 агентов и лидера в зоне лагеря, указанной на рисунке.
4. Используйте правило «Вызов» из модуля «Вызов и альянсы» (см. с. 9).

Правила сценария

- В этом сценарии фракции будут восстанавливать инфраструктуру Старого Лондона. Игроки не могут забирать с поля уже размещённые сооружения, чтобы построить их снова.
- Центральная зона игрового поля называется **лагерем**. Любой игрок при перемещении юнитов в зону лагеря всегда может игнорировать правило большинства.
- Все убежища, которые игроки строят в зоне лагеря, называются **пиршествами**, и их нельзя использовать в качестве убежищ. В этом сценарии пиршества не считаются сооружениями. Чтобы устроить пиршество, игрок должен обладать большинством в зоне лагеря. Если игрок хочет построить убежище, но в его запасе не осталось жетонов убежищ, он **не может удалить жетон пиршества** с поля.



Цель № 3

Каждый раз, когда вы устраиваете пиршество в зоне лагеря, получайте 4 припаса.

Итоговый подсчёт припасов:

получите 1 очко силы, если обладаете большинством в зоне лагеря.

События



1 Жалование: играющий за Чистокровных может отдать свои ресурсы владельцам пиршеств. Если он делает это, то получает 2 припаса за каждый отданный ресурс. Количество ресурсов, которое может получить каждый игрок, не может превышать количество его пирществ. Играющий за Чистокровных должен распределять ресурсы как можно более равномерно между всеми владельцами пирществ. Если ни одна из фракций не устроила пиршество, играющий за Чистокровных может вернуть 1 свой ресурс в общий запас, чтобы получить 2 припаса.



4 Сеть посредников: каждая фракция (кроме Чистокровных) может разместить 2 сборщиков из запаса в 1 зоне с нейтральным убежищем или с убежищем своей фракции. Чистокровные получают 1 стимулденец.



5 Финансирование: играющий за Чистокровных немедленно получает 1 техноэлемент и 1 энергоячейку. Все остальные фракции получают по 1 стимулденцу.



6 Иерархия: первый игрок в порядке инициативы может получить 2 припаса, если поменяет местами свой жетон фракции и жетон фракции играющего за Чистокровных на шкале инициативы. Остальные жетоны остаются на своих местах.

Сценарий № 4 Изобилие и нищета

Отряд Бориса вместе с его местным гарнизоном проводит всё время в пирах, уничтожая с таким трудом добытые фракциями съестные припасы. Столько приложенных усилий — и ради чего? С каждым часом социальное неравенство вызывает всё большую напряжённость.

Подготовка к игре

1. Возьмите карту цели № 4 и положите её лицевой стороной вверх рядом с планшетом миссий.
2. Составьте игровое поле, как указано на рисунке.
3. Подготовка Чистокровных: вместо своего стартового размещения юнитов по обычным правилам играющий за Чистокровных размещает 3 агентов и лидера в зоне лагеря, указанной на рисунке.
4. В этом сценарии не происходит никаких событий.
5. Все фракции, кроме Чистокровных, в начале этого сценария кладут свои жетоны припасов на деление «30» шкалы припасов.

Правила сценария

- Центральная зона игрового поля называется **лагерем**. Любой игрок при перемещении юнитов в зону лагеря всегда может игнорировать правило большинства.
- Игроки могут выполнять миссии в конце каждой фазы ⚡, а не только в конце каждой фазы ⚡3, но каждая выполняемая миссия должна приносить хотя бы 6 припасов. Правила выполнения миссии в срок или с запозданием не меняются. Игроки не обязаны выполнять миссию в каждой фазе ⚡.
- Каждая фракция (кроме Чистокровных) выходит из игры, как только выполнит свою 4-ю миссию (т. е. когда у неё будет выполнено по 1 миссии в каждом столбце на планшете миссий). При выходе из игры эта фракция проверяет нижнее условие карты цели № 4 и немедленно переходит к итоговому подсчёту припасов.
- Сценарий немедленно завершается, как только все фракции (кроме Чистокровных) выходят из игры. После этого Чистокровные также переходят к итоговому подсчёту припасов, а затем все игроки подсчитывают припасы за карты рынка.



Цель № 4

В начале каждой фазы ⚡ потеряйте 3 припаса. Этот эффект не действует на Чистокровных.

Итоговый подсчёт припасов:

получите 2 очка силы, если вышли из игры во 2-м раунде, или 1 очко силы, если вышли из игры в 3-м раунде. Чистокровные выходят из игры, когда завершается сценарий.



Сценарий № 5 Восстание

Обильные трапезы Чистокровных привели к росту недовольства в городе. Фракции начали вступать во временные союзы друг с другом, чтобы укрепить свои позиции в борьбе с гегемонами.

Подготовка к игре

1. Возьмите карту цели № 5 и положите её лицевой стороной вверх рядом с планшетом миссий.
2. Составьте игровое поле, как указано на рисунке.

Правила сценария

- Используйте правило «Альянсы» из модуля «Вызов и альянсы» (см. с. 9).
- В этом сценарии используйте правила режима «Возмездие» (см. с. 6), но с небольшим изменением: эффекты карт возмездия применяются и к Чистокровным (они не могут их игнорировать).

События

1 2 **Сеть посредников:** каждая фракция (кроме Чистокровных) может разместить 2 сборщиков из запаса в 1 зоне с нейтральным убежищем или с убежищем своей фракции. Чистокровные получают 1 стимулденец.

3 4 **Мятеж:** каждая фракция (кроме Чистокровных) в порядке инициативы может выбрать 1 карту возмездия на планшете возмездия и разыграть её, как если бы это была карта 1-го ранга (только 1 раз для каждого игрока). Затем сбросьте эту карту и положите на её место новую, как описано в правилах режима «Возмездие». После того как каждый игрок разыграет карту возмездия, сдвиньте оставшиеся карты возмездия вправо и откройте 1 новую карту.

5 6 **Иерархия:** первый игрок в порядке инициативы может получить 2 припаса, если поменяет местами свой жетон фракции и жетон фракции играющего за Чистокровных на шкале инициативы. Остальные жетоны остаются на своих местах.



Цель № 5

Когда эффект карты возмездия применяется к Чистокровным, игрок, разыгравший эту карту, получает 2 припаса.

Итоговый подсчёт припасов:

получите 1 очко силы за каждое красное деление, которого вы достигли на шкале возмездия (но не больше 2).

Сценарий № 6

Мечь Чистокровных

Чистокровные решают раз и навсегда покончить с мятежами фракций и предпринимают новые меры воздействия на выживших, чтобы восстановить порядок в городе!

Подготовка к игре

1. Возьмите карту цели № 6 и положите её лицевой стороной вверх рядом с планшетом миссий.
2. Составьте игровое поле, как указано на рисунке.
3. Используйте правила режима «Возмездие» (см. с. 6).

Правила сценария

- Используйте правило «Альянсы» из модуля «Вызов и альянсы» (см. с. 9).
- В этом сценарии используйте правила режима «Возмездие» (см. с. 6), но с небольшими изменениями: к фракции, которая подала донос (кроме Чистокровных), также применяется эффект разыгранной ей карты возмездия, если она достигла или превысила указанный на ней порог. Поэтому вместо розыгрыша карты возмездия игрок может сбросить её. В обоих случаях игрок, подавший донос, продвигается вперёд по шкале возмездия (и получает возможные бонусы) по обычным правилам. Правила доноса для Чистокровных не меняются.

Цель № 6

Каждый раз, когда играющий за Чистокровных подаёт донос, он получает 1 припас за каждую фракцию противника, к которой мог бы быть применён эффект карты возмездия, которую он кладёт на планшет возмездия.

Примечание: в партии с 2 участниками играющий за Чистокровных получает 2 припаса, если эффект карты возмездия мог бы быть применён к его противнику.

Итоговый подсчёт припасов:

получите 1 очко силы за каждое красное деление, которого вы достигли на шкале возмездия (но не больше 2).



События

- 1 Вендетта:** играющий за Чистокровных выбирает 1 карту возмездия на планшете возмездия и разыгрывает её, как если бы это была карта 1-го ранга. Затем сдвиньте оставшиеся карты возмездия вправо и откройте 1 новую карту.
- 2 Облава:** играющий за Чистокровных выбирает 1 зону, в которой обладает большинством. Каждая фракция противника, у которой есть хотя бы 1 юнит в этой зоне, должна удалить из этой зоны 1 сборщика или отдать играющему за Чистокровных 1 ресурс по своему выбору.
- 3 Финансирование:** играющий за Чистокровных немедленно получает 1 техноэлемент и 1 энергодюймовку. Все остальные фракции получают по 1 стимулденцу.
- 4 Иерархия:** первый игрок в порядке инициативы может получить 2 припаса, если поменяет местами свой жетон фракции и жетон фракции играющего за Чистокровных на шкале инициативы. Остальные жетоны остаются на своих местах.



Сценарий № 7 Лаборатория

Штурм лаборатории Чистокровных — это последний шанс для других фракций освободить Лондон от гнёта тиранов! Какие же секреты спрятаны за её стенами?

Подготовка к игре

1. Возьмите карту цели № 7 и положите её лицевой стороной вверх рядом с планшетом миссий.
2. Составьте игровое поле, как указано на рисунке.
3. Опциональное правило: если у вас есть дополнение «Цитадель», можете поместить объёмную модель Цитадели в центральную зону игрового поля (лабораторию).
4. Используйте правила модуля «Вызов и альянсы» (см. с. 9).

Правила сценария

- Используйте правила модуля «Вызов и альянсы» (см. с. 9).
- Центральная зона игрового поля называется **лабораторией**. Если после розыгрыша карты действий игрок обладает большинством в зоне лаборатории, он может отступить из этой зоны одним своим юнитом и немедленно выполнить действие , чтобы купить 1 карту на любом из 3 рынков аванпостов. При этом игрок игнорирует требования рынка и, если отступит ещё одним юнитом, получает скидку в 1 ресурс по своему выбору. Чтобы отступить юнитами, этот игрок должен поместить их в 1 зону с нейтральным убежищем. Каждый игрок может таким образом активировать лабораторию только 1 раз за каждую фазу ⚡.

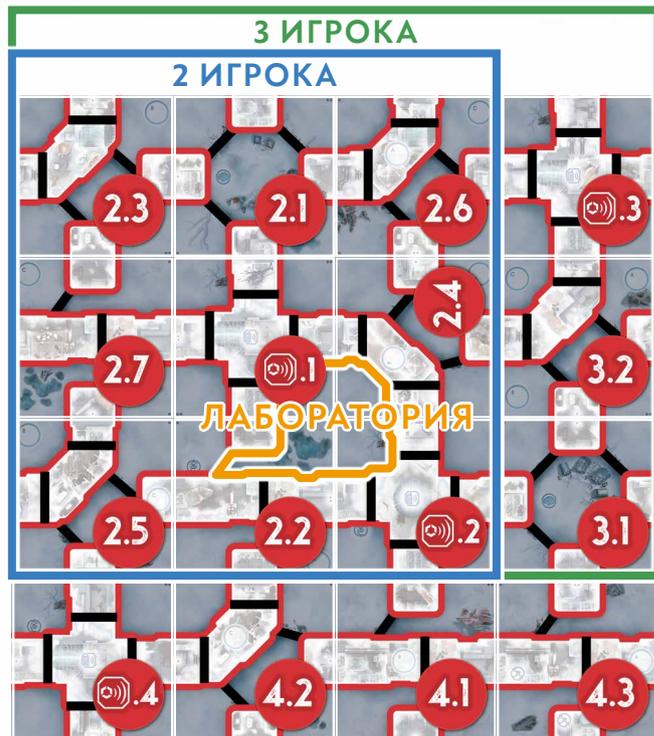
События

- 1 Сеть посредников:** каждая фракция (кроме Чистокровных) может разместить 2 сборщиков из запаса в 1 зоне с нейтральным убежищем или с убежищем своей фракции. Чистокровные получают 1 стимулденец.
- 2 Сеть снабжения:** каждая фракция (кроме Чистокровных) получает 1 техноэлемент и 1 энергоячейку. Чистокровные получают 1 стимулденец.
- 3 Оккупация:** каждый игрок в порядке инициативы, если он контролирует хотя бы 2 аванпоста одного цвета, может удалить 1 из них, убрав жетон этого аванпоста в коробку, но оставляя кубик этого аванпоста на своём планшете фракции. Если игрок сделал это, он выбирает на рынке карту того же цвета, что и удалённый аванпост, и бесплатно берёт её себе, игнорируя требования рынка.
- 4**
- 5 Финансирование:** играющий за Чистокровных немедленно получает 1 техноэлемент и 1 энергоячейку. Все остальные фракции получают по 1 стимулденцу.
- 6**

Награды сценария

Награды за места по количеству припасов

Первое место	4	
Второе место	2	
Третье место	1	
Четвёртое место	0	



Цель № 7

Главенство: если в конце вашей фазы ⚡ вы обладаете большинством в зоне лаборатории, получите 4 припаса.

Итоговый подсчёт припасов: если вы обладаете большинством в зоне лаборатории, получите 1 припас за каждую вашу карту рынка (карты, лежащие лицевой стороной вниз, и карты в корзине также считаются). Если этой цели достиг игрок, играющий за Чистокровных, он учитывают все свои карты рынка (не только карты дронов).

Конец кампании

Если в кампании побеждают Чистокровные

— Нам не стоило так рисковать. Увидев лишь проблеск надежды на перемены, эти фракции тут же попытались выступить против закона. Но отныне он будет куда более строг: любого, кто попытается его нарушить, ждёт самое суровое наказание!

— Время нас поджимает. Нам предстоит проделать ещё много работы в лаборатории, если мы хотим пережить Белую Смерть... Поэтому любые вспышки мятежей будут немедленно пресекаться!

Если в кампании побеждает фракция выживших

Повстанцы долго шли по подземному тоннелю из лаборатории, пока не упёрлись в железную дверь со сканером сетчатки глаза.

— Эй! Притащите сюда учёного! Не обязательно живого.

Это заняло какое-то время, но план сработал... Из открывшейся двери выступили клубы едкого дыма, и в воздухе запахло чем-то резким и неприятным.

— Заходим, пока дверь не закрылась!

Оказавшись в глубокой ледяной пещере, сборщики замерли перед гигантским металлическим строением, похожим на космический ангар... Но что он делает здесь, под землёй? Эта мысль была прервана появлением агентов, которые в одно мгновение повязали всю группу.

— Стража Чистокровных, будь вы прокляты! Мы знали, здесь что-то есть, но чтобы целый корабль... Откуда он взялся?!

На этом история вторжения в Цитадель подошла к концу, но началась новая, ведь этот день раз и навсегда перевернул сознание выживших.

— Мы не остановимся! За Пробуждение!



ПРИЛОЖЕНИЕ

Глоссарий

Агенты — юниты Чистокровных. Они считаются сборщиками для всех правил и эффектов, которые применяются к сборщикам.

Альянс — новое правило, которое используется в режиме кампании. Также его можно использовать и в обычных партиях (см. модуль «Вызов и альянсы» на с. 9).

Вызов — новое правило, которое используется в режиме кампании. Также его можно использовать и в обычных партиях (см. модуль «Вызов и альянсы» на с. 9).

Донос (подать Донос) — новое действие, которое используется в режиме «Возмездие». Донос позволяет игрокам разыгрывать карты возмездия (см. с. 6).

Кампания — новый режим, в котором 2–4 игрока могут последовательно пройти 7 связанных сценариев.

Лаборатория — особая зона, которая встречается в режиме кампании (см. сценарий № 7 на с. 18).

Лагерь — особая зона, которая встречается в режиме кампании (см. сценарий № 3 на с. 14 и сценарий № 4 на с. 15).

Отступить — взять юнита из указанной зоны и поместить его в зону с нейтральным убежищем (см. с. 6 и 18).

Очки силы — очки, которые вы используете для получения привилегий в режиме кампании.

Пиршество — особый вариант использования обычных убежищ в режиме кампании (см. сценарий № 3 на с. 14).

Привилегии — постоянные бонусы, которые можно получать в режиме кампании (см. с. 10).

Руины — графический элемент, который разделяет реку на зоны и по которому можно перемещаться между её берегами.

Сегмент моста — особый вариант использования обычных мостов в режиме кампании (см. сценарий № 1 на с. 12).

Событие — новое правило, которое используется в режиме кампании (см. с. 10).

Сценарий — отдельная игра в режиме кампании (см. с. 10).

Темза — новый модуль, который используется в режиме кампании. Также его можно использовать и в обычных партиях (см. с. 9).

- **Зоны реки** — в этих зонах не могут находиться никакие юниты, кроме дронов.
- **Квадраты районов модуля «Темза»** — квадраты районов из этого дополнения, на которых изображена река Темза.

Новые жетоны

- **Казармы** — сооружения, которые используют Чистокровные в качестве убежищ своей фракции (см. с. 4).
- **Приказы** — жетоны, которые используют Чистокровные в обычных партиях (см. с. 4).

Режим «Возмездие»

- **Планшет возмездия** — планшет, который используется в этом режиме (см. с. 6–8).
- **Карты возмездия** — карты, которые вы разыгрываете, подавая донос (см. с. 6–8).
- **Шкала возмездия** — шкала, по которой вы перемещаете жетоны фракции (вперёд или назад) после подачи доноса (см. с. 6–8).

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: Дарио Аджолли, Маурицио Пиканца, Валерио Сальви, Саверио де Челья, Джованни Бенфатто, Даниэле Вендиттоцци, Кьяра Спаньолетто, Лука Бенедетти, Джанни Пунцо, Франческо Пика, Лоренцо Меуччи, Лука Франческанжели

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.: Старый Лондон — Правила v.1.4

© 2023 — Ludus Magnus s.r.l.

ludusmagnusstudio.com
cardpirates.ru