



Липовый
Омелет



ОПИСАНИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

КОЛЬЦА ДЛЯ ЛИДЕРОВ

Кольца для лидеров — 12

Вставьте подставку каждого лидера (из базовой игры и дополнений) в одно из этих колец.



ПАМЯТКИ

Планшеты-памятки — 11

Карты-памятки — 8

Используйте памятки из этого дополнения вместе с памятками из базовой игры.



РЫНОК ИНФОРМАТОРОВ

НОВЫЕ КАРТЫ РЫНКА

Карты рынка — 12

На шаге 8 подготовки к игре добавляйте карты рынка из этого дополнения к картам рынков автнпостов (,  и ) из базовой игры.

Перемешайте по отдельности колоду каждого рынка. Случайным образом выберите 8 карт для каждого рынка и добавляйте к ним карты дронов по обычным правилам. Оставшиеся карты рынка уберите в коробку.



ИСПРАВЛЕННЫЕ КАРТЫ ВОЗМЕЗДИЯ

Карты возмездия — 2

Эти карты возмездия заменяют карты «Запугивание» и «Опасные крыши» из дополнения «Старый Лондон».





Жетоны преимуществ информаторов



Шпионская сеть

Условие эффекта «**Момент**» в нижней части карт действий информаторов для вас **всегда** считается выполненным.



Приспособленец

Когда вы покупаете карту действий информаторов, немедленно примените её эффект «**Момент**» (даже если у вас не выполняется его условие).



Одинокий разведчик

Если вы совершаете действие  одним юнитом (а не группой), можете совершить 1 дополнительное действие  этим же юнитом.



Опытный старатель

Если вы совершаете действие  в зоне, в которой находится только 1 ваш юнит, совершите 1 дополнительное действие  в этой же зоне.



Харизматичный лидер

Если вы совершаете действие  в зоне с вашим лидером, можете разместить в этой зоне 1 дополнительного сборщика.



Да у тебя зоркий глаз, приятель

Когда вы покупаете карты на любом рынке, получайте 2 припаса, если покупаете карту из крайней слева ячейки рынка.

Карты рынка информаторов



Стартовая карта № 1

Получите 1 припас.

Момент: если вы контролируете хотя бы 2 аванпоста, получите 3 припаса.



Стартовая карта № 2

Совершите

Момент: если в вашем запасе нет ни одного техно-элемента , совершите .



Стартовая карта № 3

Совершите

Момент: если в вашем запасе нет ни одной энерго-ячейки , совершите .



Стартовая карта № 4

Совершите .

Момент: если у вас есть хотя бы 2 карты дронов (карты, лежащие лицевой стороной вниз, и карты в корзине также считаются), совершите .

Момент для Псиоников: если у вас есть хотя бы 2 символа сигналов на любых картах дронов.

Момент для Диких: если вы разыграли хотя бы 2 карты Толстого.



Стартовая карта № 5

Совершите

Момент: если вы построили ровно 1 убежище , совершите .

Момент для Диких, Псиоников и Чистокровных: удалите эту карту из игры и немедленно получите 2 припаса.



Стартовая карта № 6

Совершите

Момент: если вы построили ровно 1 мост и/или ровно 1 подъёмник , совершите .

Момент для Диких, Псиоников и Чистокровных: удалите эту карту из игры и немедленно получите 2 припаса.



Карта рынка № 1

Совершите .

Момент: если вы контролируете хотя бы 3 аванпоста разных цветов, совершите .



Карта рынка № 2

Совершите .

Момент: если у вас есть хотя бы 2 карты рынка информаторов, совершите .



Карта рынка № 3

Получите 2 припаса.

Момент: если вы контролируете хотя бы 2 аванпоста информаторов , получите 4 припаса.



Карта рынка № 4

Совершите .

Момент: если среди всех игроков у вас меньше всего размещённых на поле сборщиков, совершите (не выполняется при ничьей).

Момент для Псиоников: ваши жетоны сигналов считаются сборщиками.



Карта рынка № 5

Совершите .

Момент: если среди всех игроков у вас меньше всего ресурсов, совершите (не выполняется при ничьей).



Карта рынка № 6

Совершите .

Момент: если вы контролируете хотя бы 2 аванпоста информаторов , совершите .



Карта рынка № 7

Совершите .

Момент: если вы не обладаете превосходством ни в одной зоне, совершите .



Карта рынка № 8

Совершите .

Момент: если у вас ровно 10 сборщиков на игровом поле, совершите .



ПСИОНИКИ

CB-REF-2

СПОСОБНОСТИ ПСИОНИКОВ

Лидер Уиллоу — Специалист по телекинезу

- 1. Левитация:** если вы перемещаете только одного Уиллоу, можете перемещать его между зонами разных уровней без использования подъёмника.
- 2. Телекинез:** вместо действия  можете переместить 1 любой жетон сигнала на игровом поле в соседнюю зону.
- 3. Телепортация:** вместо действия  можете переместить 1 лидера Псиоников в зоне с Уиллоу (включая его самого) в другую зону, в которой находится жетон сигнала или другой лидер Псиоников.

Лидер Кит — Управляющий сознанием

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

Лидер Владимир — Управляющий источниками

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

Лидер Кар'Ра — Специалист по иллюзиям

- 1. Призрачные солдаты:** вместо действия  поместите 1 жетон сигнала на жетон лидера Кар'Ра. При определении большинства в зоне с Кар'Ра добавляйте к вашему показателю большинства сумму символов на жетонах сигналов, лежащих на её жетоне лидера.
- 2. Внушение страха:** вместо действия  удалите 1 жетон сигнала с жетона лидера Кар'Ра. Если вы сделали это, все противники, чьи юниты находятся в одной зоне с Кар'Ра, должны всеми своими юнитами в этой зоне совершить действие  в связанную с ней зону по своему выбору, игнорируя правило большинства. Все противники совершают это действие  в порядке инициативы.

Лидер Элли — Специалист по техномантии

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

Восхождение лидеров: в начале фазы ⚡1 каждого раунда выберите лидера Псиоников, который ещё не вошёл в игру, и разместите его в нейтральном убежище по своему выбору. Когда новый лидер входит в игру, откройте 2 карты миссий Псиоников из стопки, соответствующей этому лидеру, и положите их лицевой стороной вверх рядом с остальными картами миссий Псиоников.

Дурная слава: лидеры Псиоников могут перемещаться в зону, игнорируя правило большинства, а также использовать нейтральные сооружения и сооружения противников.

Сила сигналов: если какой-либо эффект указывает поместить на поле 1 жетон сигнала из вашего запаса, возьмите жетон с наименьшим количеством символов сигналов из доступных. Каждый жетон сигнала добавляет указанное на нём количество символов к вашему показателю большинства в зоне с ним.

Вы должны удалить жетоны сигналов в следующих случаях:

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

Личные цели: в конце фазы ⚡3 каждого раунда вы должны выполнить ровно 1 из всех доступных миссий Псиоников.

Миссии Псиоников



Уиллоу — А: получите по 2 припаса за каждый аванпост, который вы контролируете.



Уиллоу — Б: получите по 1 припасу за каждый аванпост, в зоне с которым находится хотя бы 1 лидер Псиоников или 1 жетон сигнала.



Уиллоу — В: получите по 3 припаса за каждого лидера Псиоников, который находится в зоне крыши.



Кит — А: определите, какого типа ресурсов (техноэлементов или энергиячеек) в вашем запасе меньше всего. Получите по 2 припаса за каждый ресурс этого типа. При равенстве учитывайте 1 любой тип ресурса.



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



Кит — В: получите по 3 припаса за каждую карту рынка, которую вы купили.



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



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



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



Элли — А: получите по 3 припаса за каждый жетон сигнала во всех зонах, в которых есть хотя бы 1 дрон.



Элли — Б: получите по 3 припаса за каждый жетон сигнала на карте дрона или на планшете рынка.



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



Владимир — А: получите по 1 припасу за каждый жетон сигнала на игровом поле (считаются все зоны).



Владимир — Б: получите 1 / 2 / 4 / 6 / 10 / 15 припасов за 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 аванпостов, которые вы контролируете.



Владимир — В: получите по 2 припаса за каждую зону, в которой обладаете большинством и в которой находится хотя бы 1 жетон сигнала.



ДИКИЕ

Лидер Никита — Альфа: когда вы совершаете действие , вы должны разместить волка в зоне с Никитой. Волки, которые перемещаются вместе с Никитой, могут использовать нейтральные подьёмники и нейтральные мосты.

Природные преимущества

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

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

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

СПОСОБНОСТИ ДИКИХ

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

Способности волков

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

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

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

- **Бег:** волк может переместиться на 2 зоны или меньше, но только по зонам дворов и с соблюдением правила большинства.
- **Прыжок:** волк может переместиться из одной зоны крыши в другую зону крыши в том же районе, даже если они не связаны.
- **Верхолазание:** волк может переместиться из зоны двора в соседнюю зону крыши.

ТОЛСТОЙ



Раскопки (стартовая карта)

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



Ярость

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



Вожак стаи

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



Грозный рык

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





ФАВНЫ

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

Рост: в конце фазы  2 каждого раунда, если вы контролируете хотя бы 2 аванпоста одного цвета, выберите один из них. Удалите его жетон с поля (и уберите его в коробку), а на его место положите 1 жетон логова. Кубик удалённого аванпоста положите в самую левую пустую ячейку соответствующего цвета на жетоне роста Лилит. Вы не можете удалить больше 3 аванпостов одного цвета.

Затем вы можете выбрать один из следующих вариантов или даже оба сразу:

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

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

СПОСОБНОСТИ ФАВНОВ

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

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

Природная гармония: вы не можете использовать никакие убежища, а также подъёмники и мосты других фракций, но можете использовать нейтральные подъёмники и нейтральные мосты. Ваши логова считаются сооружениями, и все зоны с логовами для вас считаются связанными.

Миссии Фавнов: см. на обороте.

АЛТАРЬ ГЕИ

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

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

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

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

МИССИИ ФАВНОВ

В конце фазы ⚡3 каждого раунда вы должны выбрать одну из доступных миссий Фавнов вместо стандартной миссии — выполните эту миссию и отметьте её вашим жетоном фракции. Символ (жертвоприношение) в нижней части карты миссии указывает, какой игровой элемент вы используете в качестве жертвоприношения.



Вольная жизнь

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



Жертвоприношение душ

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



Жертвоприношение лидера

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



Жертвоприношение машины

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



Жертвоприношение сооружения

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



Жертвоприношение аванпоста

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



Жертвоприношение ресурсов

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



АВТОМА (ФАВНЫ)

СБОР

Автома собирает 1 указанный на карте Автомы ресурс, если это возможно. Проверьте, есть ли на игровом поле зоны, в которых Автома обладает большинством и в которых есть указанный ресурс.

- **Если подходящих зон нет**, Автома **не может** совершить действие «Сбор».
- **Если есть 1 подходящая зона**, Автома собирает 1 ресурс, указанный на карте Автомы.
- **Если есть несколько подходящих зон**, Автома собирает 1 ресурс, указанный на карте Автомы, в зоне с наименьшим количеством этого ресурса.

В любой момент игры, если у Автомы возникает выбор между 2 или более вариантами, используйте жетоны разрешения ничьей.



ЗАХВАТ

Автома захватывает 1 карту рынка, если это возможно.

1. Выбор рынка

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

2. Выбор карты

Посмотрите на крайнюю правую карту на выбранном рынке.

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

Если Автома не может захватить ни одну из карт на выбранном рынке, она **не может** совершить действие «Захват».

ВЕРБОВКА

Автома размещает на игровом поле новых юнитов, если это возможно. Разместите 1 сборщика из запаса Автомы в зоне, в которой находится объект, указанный на карте Автомы:  /  /  /  / . Если в запасе Автомы не осталось сборщиков, Автома берёт 1 своего сборщика из зоны с наибольшим количеством свободных юнитов и размещает его в указанной зоне.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

CB-REF 5

Свободные юниты — это юниты, которые могут перемещаться из одной зоны в соседнюю с ней зону при условии, что Автома сохранит большинство в зоне, из которой они переместятся. Юниты, которые находятся в зоне без ресурсов и аванпостов, всегда считаются свободными.

Автома перемещает своих юнитов на игровом поле, если это возможно. На карте Автомы указан объект, к которому Автома будет пытаться переместить своих свободных юнитов:  /  /  /  / .

- **Если на поле нет свободных юнитов**, Автома **не может** совершить действие «Перемещение».
- **Если на поле только 1 группа свободных юнитов**, которая может переместиться в зону с указанным объектом, Автома перемещает данную группу в эту зону.
- **Если на поле несколько групп свободных юнитов**, которые могут переместиться, Автома перемещает:
 - 1) группу с наибольшим количеством свободных юнитов в зоне, в которой обладает большинством;
 - 2) группу с наименьшим количеством свободных юнитов в зоне, в которой не обладает большинством.

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. Автома должна потратить 1 , чтобы переместить юнитов из зоны двора в зону крыши. Иначе она **не может** совершить действие «Перемещение».

Фаза миссий Автомы

В конце фазы ⚡ каждого раунда Автома совершает описанные ниже шаги.

- Переложите все захваченные карты рынка в корзину на планшете Автомы. Пополните рынки новыми картами по обычным правилам.
- Если Автома обладает большинством в 1 или нескольких зонах с аванпостами, удалите из них все аванпосты и поместите их в ячейку для аванпостов на планшете Автомы.
- Если в зоне, из которой только что был удалён аванпост, находится жетон логова, переместите его в другую зону с аванпостом такого же цвета.

Итоговый подсчёт припасов Автомы

В конце игры Автома получает припасы по указанным ниже критериям.

- **За захваченные карты:** сложите все припасы на картах рынка, которые находятся в корзине на планшете Автомы.
- **За пожертвованные аванпосты:** разделите аванпосты на планшете Автомы по цветам. Для каждого цвета аванпостов Автома получает 5/15/30 припасов за 1/2/3+ аванпостов этого цвета соответственно.
- **За ресурсы:** подсчитайте припасы за оставшиеся у Автомы ресурсы так же, как и для обычных игроков.

КАРТЫ ПОГОДЫ

Игра с картами погоды

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

Эффект погоды

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

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



Гололёд

Игроки не могут использовать мосты и подъёмники.



Порывистый ветер

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



Кислотный дождь

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

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



Снежная буря

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



Сильный снегопад

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

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



Вспышка на Солнце

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

НАЁМНИКИ

Итоговый подсчёт припасов: получите 6 припасов за вашу карту наёмника.

ПЕННИ БУМ

Найм: чтобы нанять Пенни Бум, вы должны переместить вашего лидера в зону с Пенни Бум и в вашем запасе должно быть хотя бы 6 энергоячеек.

Навык — Подрывник: если в конце любой фазы ⚡ Пенни Бум находится в зоне с хотя бы 1 сооружением противника (нейтральные не считаются), вы можете удалить эти сооружения с игрового поля. Получите 1 припас за каждое сооружение, удалённое таким образом.

Верните удалённые жетоны сооружений в запас их владельцев, которые получают 1 стимулденец за каждое удалённое у них сооружение.



АЛЕКСАНДРА

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

Навык — Присвоение: когда вы совершаете действие 🤖 в зоне с Александрой, соберите все ресурсы в этой зоне.

ЮКАС

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

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

БЕЗУМЕЦ И МАКС CB-REF 6

Найм: чтобы нанять Безумца и Макса, вы должны переместить вашего лидера в зону с Безумцем и Максом и контролировать хотя бы 3 аванпоста одного цвета.

Навык — Снегожук: Безумец и Макс могут перемещаться только по зонам дворов, игнорируя правило большинства, но никогда не перемещаются вместе с другими юнитами. Чтобы переместить Безумца и Макса, вы можете использовать только 1 символ перемещения с каждой сыгранной карты действия.

В конце перемещения Безумца и Макса примените 1 из следующих эффектов по своему выбору:

- соберите 1 ресурс в зоне, в которой они находятся;
- выберите 1 противника, у которого есть хотя бы 1 сборщик в зоне с Безумцем и Максом, — он становится целью действия 🧠.



ПРОМЫШЛЕННЫЙ РЫНОК



Эал: должен быть размещён в зоне крыши (удалите 1 вашего сборщика из этой зоны).

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



Слизень: должен быть размещён в зоне двора (удалите 1 вашего сборщика из этой зоны).

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



Рипли: может быть размещён в любой зоне (удалите 1 вашего сборщика из этой зоны).

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

Правила машин

- Машины не могут использовать подъёмники, но могут пользоваться мостами.
- Машина принадлежит игроку, который сыграл соответствующую карту, и добавляет +2 к его показателю большинства в зоне, в которой находится.
- Машины при перемещении игнорируют правило большинства.



Карта рынка № 1

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



Карта рынка № 2

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



Карта рынка № 3

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



Карта рынка № 4

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



Карта рынка № 5

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



Карта рынка № 6

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



Карта рынка № 7

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



Карта рынка № 8

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



Карта рынка № 9

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

ЦИТАДЕЛЬ

Разграбление Цитадели: владелец карты «Контроль над Цитаделью» один раз в каждой фазе ⚡ может отступить одним сборщиком, находящимся в зоне стены Цитадели, и немедленно получить 3 припаса. Чтобы отступить сборщиком, этот игрок должен поместить его в зону с нейтральным убежищем.

Активация Егеря

Патрулирование 🕒: Егеря перемещается в следующую зону по часовой стрелке. Каждая фракция, у которой есть хотя бы 1 сборщик в зоне с Егерем, становится целью действия ☠️.

Шквальный огонь 🗡️: Егеря не перемещается. Каждая фракция, у которой есть хотя бы 1 сборщик в зоне с Егерем или в соседней с ним зоне, становится целью действия ☠️ (каждый игрок в порядке инициативы выбирает зону, в которой станет целью этого действия).

Вытеснение ➡️: Егеря перемещается в следующую зону по часовой стрелке. Каждый сборщик и лидер в зоне, в которой Егеря завершил перемещение, должен переместиться в следующую зону по часовой стрелке. Этот эффект не действует на Ахава.

Дрон «Егеря»

Если вы не играете в режиме «Цитадель», можете использовать Егеря как обычного дрона.



Егеря — Вооружённый страж: вы можете переместить Егеря на 2 зоны или меньше. Кроме того, вы можете переместить вместе с ним своих юнитов из зоны, из которой он начал перемещение или через которые переместился. Затем каждый противник, у которого есть хотя бы 1 сборщик в зоне, в которой находится этот дрон, или в связанной с ней зоне, становится целью действия ☠️ (каждый противник в порядке инициативы выбирает зону, в которой станет целью этого действия).





Цитадель

Если вы контролируете Цитадель, получите по 2 припаса за каждую зону крыши, в которой обладаете большинством, или по 1 припасу за каждую зону крыши, в которой обладаете большинством, если миссия выполнена с запозданием.



Инфраструктура

Если вы контролируете Цитадель, получите по 3 припаса за каждую зону с хотя бы 1 сооружением, в которой обладаете большинством, или по 2 припаса за каждую зону с хотя бы 1 сооружением, в которой обладаете большинством, если миссия выполнена с запозданием.



Нападение на Егеря

Получите по 5 припасов за зону с Егерем и каждую связанную с ней зону, в которых обладаете большинством, или по 2 припаса за зону с Егерем и каждую связанную с ней зону, в которых обладаете большинством, если миссия выполнена с запозданием.



Аванпост

Если вы контролируете Цитадель, получите по 3 припаса за каждый аванпост, который вы контролируете, или по 2 припаса за каждый аванпост, который вы контролируете, если миссия выполнена с запозданием.



Союз

Если ваш лидер находится в зоне с Ахавом, получите по 3 припаса за каждых 2 сборщика в зонах стен Цитадели или по 1 припасу за каждого сборщика в зонах стен Цитадели, если миссия выполнена с запозданием.

Карты действий Ахава для раундов ⌚1 ⌚2



Условие: если вы построили хотя бы 2 убежища.

Эффект: совершите .



Условие: если вы обладаете большинством в зоне с хотя бы 1 сооружением.

Эффект: совершите .



Условие: если вы купили хотя бы 2 карты рынка.

Эффект: совершите .



Условие: если в вашем запасе есть хотя бы 3 техно-элемента.

Эффект: совершите .



Условие: если у вас есть хотя бы 2 карты дронов (карты, лежащие лицевой стороной вниз, и карты в корзине также считаются).

Эффект: поместите любого дрона в зону с Ахавом и совершите .



Условие: если среди всех игроков у вас больше всего размещённых на поле сборщиков.

Эффект: совершите .



Условие: если ваш лидер находится в зоне крыши.

Эффект: поместите вашего лидера в зону с Ахавом и совершите .



Условие: если ваш лидер находится в зоне с аванпостом.

Эффект: откройте следующую карту активации Егеря, примените её эффекты и совершите .

Карты действий Ахава для раундов 3 4



Условие: если в вашем запасе есть хотя бы 3 энергоячейки.

Эффект: совершите      .



Условие: если вы обладаете большинством в 2 зонах с хотя бы 1 сооружением в каждой.

Эффект: совершите     .



Условие: если вы купили хотя бы 4 карты рынка.

Эффект: совершите     .



Условие: если вы контролируете хотя бы 3 аванпоста.

Эффект: совершите      .



Условие: если у вас есть хотя бы 3 карты дронов (карты, лежащие лицевой стороной вниз, и карты в корзине также считаются).

Эффект: совершите     .



Условие: если среди всех игроков у вас больше всего размещённых на поле сборщиков.

Эффект: совершите     .



Условие: если ваш лидер находится в зоне крыши.

Эффект: откройте следующие 2 карты активации Егеря, примените их эффекты и совершите     .



Условие: если ваш лидер находится в зоне с аванпостом.

Эффект: поместите вашего лидера в зону с Ахавом и совершите     .



ЧИСТОКРОВНЫЕ

Режим «Возмездие»

Играющий за Чистокровных может не применять к своей фракции наказания карты возмездия.

Донос Чистокровных: чтобы подать донос, 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. Затем вы должны отступить из зоны Биг-Бена соответствующим количеством ваших юнитов. Сбросьте заменённую карту и оставшиеся карты, взятые из колоды.

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.



Управление дронами

Когда вы покупаете карту дрона, немедленно примените её эффект.



Канализация

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



Взятка

Когда вы совершаете действие «Покупка» , 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).



Механическая рука

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



Мотивация

Когда вы применяете способность «Подчинение» 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.



Инспекция

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



Коррупция

После того как вы совершили действие , можете совершить действие , если в вашем запасе больше ресурсов, чем у любого другого игрока.



ЧИСТОКРОВНЫЕ

Дополнение «Старый Лондон» / Дополнение «Цитадель»

Лидер Борис — Покровитель рынков: 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.

Лидер Ахав — Неоспоримая власть: во время вашей фазы , если вы совершаете действие  с участием Ахава, то всегда обладаете большинством в зоне с Ахавом до конца этой фазы .

Способности Чистокровных

Военная архитектура: каждый дрон добавляет +1 к вашему показателю большинства в зоне, в которой он находится.

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.

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.

Приказы: 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.

- **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 можете совершить действие  только в зоне, в которой обладаете превосходством хотя бы над одной фракцией. Каждый раз, когда вы совершаете это действие, берите 1 дополнительный ресурс того же типа из общего запаса.

РЫНОК СНАРЯЖЕНИЯ



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 ⚡2).



Ты нужен нам!

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



Дозорные вышки

Когда вы строите подъёмник, можете совершить   (или меньше) в зоне с этим подъёмником.



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.

Карты рынка снаряжения



Торговый автомат

Действия лидера: получите 2 стимулденца.

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



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 подъёмника).



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).

АВТОМА (КУЛЬТ ХРОНО)

СБОР

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.

- Если подходящих зон нет, Автома **не может** совершить действие «Сбор».
- 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.

В любой момент игры, если у Автомы возникает выбор между 2 или более вариантами, используйте жетоны разрешения ничей.



ПОКУПКА

Автома покупает 1 карту на одном из рынков, если это возможно.

1. Выбор рынка

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

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.
- 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 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».

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.



ВЕРБОВКА

CB-REF 11

Автома размещает на игровом поле новых юнитов.

Лидер

- 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.



Дрон: Автома размещает 1 сборщика в зоне с алтарём, в которой у неё меньше юнитов.



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).

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.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Автома перемещает своих юнитов на игровом поле, если это возможно. На карте Автома указан объект, к которому Автома будет пытаться переместить своих свободных юнитов:  /  /  /  /  / .

- **Если на поле нет свободных юнитов**, Автома **не может** совершить действие «Перемещение».
- **Если на поле только 1 группа свободных юнитов**, которая может переместиться в зону с указанным объектом, Автома перемещает данную группу в эту зону.
- **Если на поле несколько групп свободных юнитов**, которые могут переместиться, Автома перемещает следующую группу (в порядке приоритета):
 - с наибольшим количеством свободных юнитов по большинству;
 - с наименьшим количеством свободных юнитов по меньшинству;
 - с наибольшим количеством свободных юнитов по большинству с помощью [резервного перемещения](#);
 - с наименьшим количеством свободных юнитов по меньшинству с помощью [резервного перемещения](#).

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.

- **Резервное перемещение:** Автома размещает на игровом поле мост или подъёмник и совершает действие «Перемещение».
- Если все мосты или подъёмники Автомы уже находятся на игровом поле, она теряет 1 припас и совершает это перемещение без размещения сооружения.

Фаза миссий Автомы

В конце фазы **3** 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.

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.

Свободные юниты

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).

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.

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.





CARDBOARD
PIRATES

Смешные Пиратцы

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



- А** Кольца для лидеров — 12
- Б** Карты-памятки — 8
- В** Плишеты-памятки — 11
- Г** Карты рынка — 12
- Д** Карты возмездия — 2



75' 12+ 2-4

Дополнение к настольной игре «Д.Е.И.: разделы и властелин. Стималденца».

Предназначено для детей в возрасте от 12 лет.

Производитель: NINGBO EASTAR BOARD GAME CO., LTD Nanyang Center, No. 809 North Ningnan Road, Ningbo, 315100 Китай.

Импортер: ООО «Настольные технологии», 127018, РД, город Москва, вл. тор. г. муниципальный округ Марьино

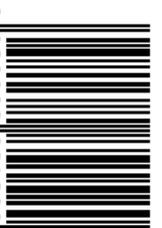
Роща, улица 1-я Ямская, дом 3/7, помещение 7П1, Препод/преждедние! Мелкие детали,

не предназначено для детей младше 3 лет!

Сделано в Китае. Дата изготовления: апрель 2024 г.

Срок годности не ограничен. Срок службы 5 лет.

Артикул: СВР00212



8 052282 851520

BRWR01-IRENE

© 2023 — Ludus Magnus s.r.l.
ludusmagnumstudio.com
cardpirates.ru

EAC

CE