

Порядок хода:

1. Сбор дохода.
2. Вытягивание карты из колоды.
3. взять 5\$ из банка в казну иллюмината и немедленное окончание хода.
4. 1 промывка мозгов.
5. Два действия. (атака, денежный перевод, перемещение группы, промывка, пропаганда, передача группы, сброс, укрепление.)
6. 1 пропаганда.
7. Два денежных перевода.
8. Особые действия иллюмината.
9. Добавление независимых групп до двух.

АТАКА на:**Захват:**

Противоположные идеологии -4, одинаковые +4.
Взятки на атаку 1\$ +1, защиту 1\$ +2, иллюминат +1.
Защита за близость +10 +5 +2.
Власть — Сопротивление.
11 - 12 на кубах = автопровал.
Привилегированная атака = сбросить спецкарту,
отмена = две спец карты.

Нейтрализацию:

Как захват, плюс:

Атака бонус +6.

Не нужна стрелка.

Уничтожение:

Как захват, кроме:

Противоположные идеологии +4, одинаковые -4.

Власть — Власть. Не нужна стрелка.

Нельзя уничтожить с Властью 0.

Промывка мозгов:

Атака как на Захват, плюс:

Фанатики имеют бонус: Сопротивление*2

«Люди в чёрном» и «Черные вертолёты» могут поддерживать промывку не тратя активацию.

(1) «Оружейное лобби». Если Промывка мозгов происходит с целью назначить этой группе Идеологию

«Фрики», «Либералы» или «Оппозиция», используйте Сопротивление 10, а не 3.

(2) «Голливуд». Даже если «Голливуд» стал «Фанатиком», его Сопротивление равно нулю. Почему?

Потому что $0*2=0$.

(3) Особые способности подконтрольных вам групп, дающие бонусы к захвату, нейтрализации или уничтожению любых других групп или групп определённой Идеологии не помогают в Промывке мозгов.

Пропаганда:

Сила атаки равна сумме =

Власть вашего иллюмината.

Сумма Власти групп Пропагандистов под вашим контролем.

+ Власть пропагандистов любых согласных игроков.

Общее число групп под вашим контролем (не считая Иллюминатов).

Число групп с противоположной изменяемой Идеологией.

Число групп с аналогичной изменяемой Идеологией.

Защита равна +5, +10, +15, +20, +25, +30. +Власть пропагандистов любых игроков.

Бонус от пропаганды: +1, +2, +3 к Власти и доходу.

Штраф от пропаганды: -1 к Власти и доходу противоположной идеологии на шаге 3.

Игрок выбывает из игры, если после третьего хода он не контролирует ни одной группы кроме своего Иллюмината.