

1-5 игроков • Возраст 14+ • 120'



# IN TOO DEEP

## ИСТОРИЯ

Сейчас 2087 год. Глобальная преступная организация, известная как Синдикат, нацелилась на New Dawn City, разрушающуюся бывшую утопию, которая является идеальной мишенью для ее сети подчиненных, усиленных киберпространством. Вы работаете на секретное агентство, занимающееся разгромом Синдиката, и ваши ученые наконец-то нашли способ обратить преимущества Синдиката против них самих. Используя экспериментальную технологию, ваша команда может проникать в сознание преступников Синдиката, наблюдая за их действиями и даже влияя на них по мере того, как вы приобретаете больше навыков.

Чтобы собрать информацию о методах Синдиката и улики, позволяющие сорвать их окончательный заговор, вам нужно будет манипулировать их оперативниками, когда они совершают преступления по всему городу... но чем опаснее вы позволяете им быть, тем более испорченными вы можете стать! Вам придется сбалансировать свой подход. Слишком безопасно, и вы рискуете потерять город. Слишком безрассудно, и вы рискуете потерять свою душу.

В конце концов, один из вас предаст нас всех. Вы просто еще этого не знаете.

Дизайн Джошуа Каппеля и Дэррила Чоу, иллюстрация

Доминика Майера

Ведущий разработчик - Шон Жакмен

Графика и свод правил Джошуа Каппеля

3D-миниатюры Франческо Орру

Управление проектом: Хелайна Каппель

Опубликовано **Burnt Island Games**

© 2021 Все права защищены  
[www.burntislandgames.com](http://www.burntislandgames.com)



# КОМПОНЕНТЫ

## 8 ЗОНАЛЬНЫХ ДОСОК

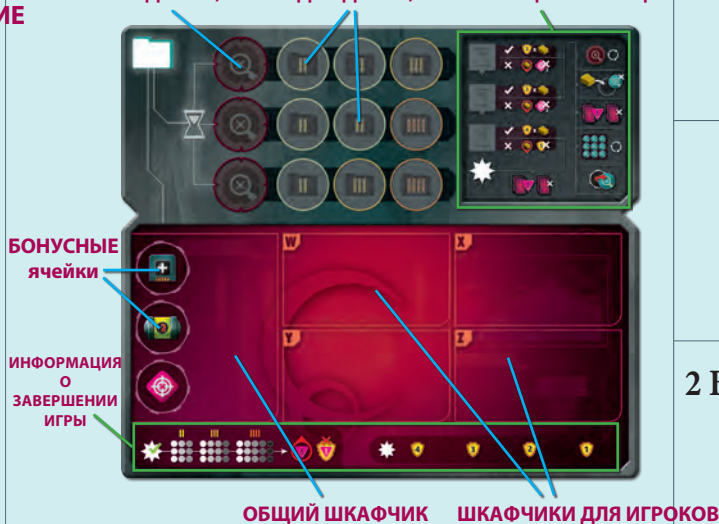
Они образуют Новый Рассветный город



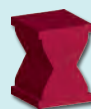
## ДОСКА СИНДИКАТА

Спереди для 1-4 игроков (показано здесь), сзади для 5 игроков.

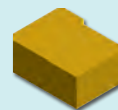
МЕСТА ЗАДАНИЯ, МЕСТА ДЛЯ ДОСЬЕ, ИНФОРМАЦИЯ О КОНЦЕ ГЛАВЫ



## 1 МАРКЕР ГЛАВЫ



## 9 ДОСЬЕ



## 2 БЛОКПОСТА



## ДОСКА ДЛЯ СБОРА УЛИК

Спереди для 1-4 игроков (показано здесь), сзади для 5 игроков.



## 72 ЖЕТОНА-УЛИК,

по двенадцать штук каждого из шести типов



## 8 жетонов-предметов



## 38 жетонов БОНУСОВ

Много разных типов; подробности эффекта смотрите на обратной странице.



## 72 КАРТОЧКИ ДИЛЕММ



## 25 жетонов допуска

По пять значений каждого из них.



## ЧИПЫ ИНФОРМАЦИИ

Несколько номиналов, вносите сдачу по мере необходимости. Технически не ограничено; используйте заменитель, если они у вас закончатся.

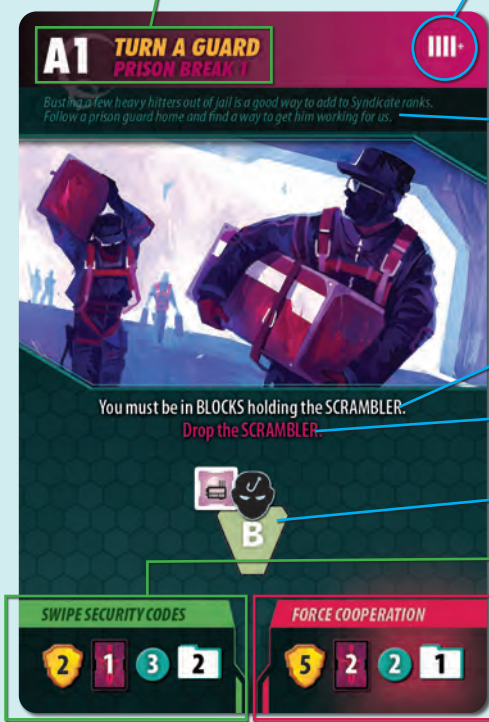


## 49 КАРТОЧЕК С СЮЖЕТНЫМИ ПРЕСТУПЛЕНИЯМИ

Семь карточек в семи сюжетных линиях. В каждой сюжетной линии есть три преступления 1-го уровня, три преступления 2-го уровня и одно преступление 3-го уровня.

ИНФОРМАЦИЯ О СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ И УРОВНЕ

ИНДИКАТОР ИГРОКА 4+



ИСТОРИЯ

КРИТЕРИИ ПРЕСТУПНОСТИ

ЭФФЕКТ

СХЕМА ЗАДАНИЯ

ОСТОРОЖНЫЙ ПОДХОД

БЕЗРАССУДНЫЙ ПОДХОД



## 21 КАРТА ПОБОЧНОГО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

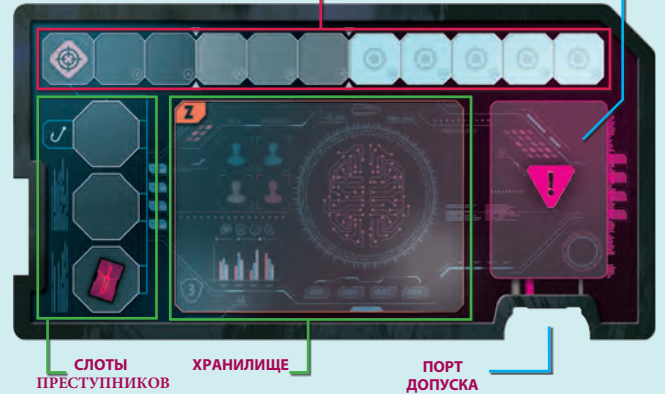
У них много общих черт с картами сюжетного преступления, но в них нет информации о сюжетной линии или уровне, и только один подход к выполнению.



## 5 ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ

ТРЕК КОНТРОЛЯ

СТЕК ДИЛЕММ



## 10 ПОДСТАВОК для ПРЕСТУПНИКОВ Вставьте каждую подставку в свою пластиковую подставку.



## 10 ЖЕТОНОВ ПРЕСТУПНИКОВ



## 50 ДИСКОВ КОНТРОЛЯ По 5 каждого преступника



## 10 ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ карт ДЛЯ ИГРОКОВ

На каждой лицевой стороне изображен преступник и описаны его криминальные навыки. На оборотной стороне представлена полезная информация об игре.



## 1 СТРАЖ



## 6 МАРКЕРОВ ПОЛИЦЕЙСКИХ



## КОМПОНЕНТЫ РЕЖИМА СОЛО

Остальные компоненты предназначены только для режима соло; подробности на стр. 19.



# ПОДГОТОВКА

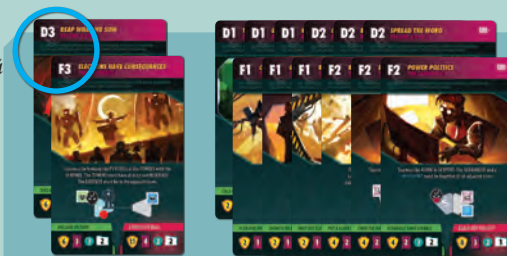
## А. ПОДГОТОВКА ГОРОДА

- 1 Расположите **зоны** случайным образом в форме восьмиугольника.
- 2 Случайным образом разместите по одному **предмету** в каждой зоне.
- 3 Разместите **стража** в **Downtown**.
- 4 Разместите один **блокпост** на окраине **Downtown** по часовой стрелке, а другой - на противоположной стороне города.
- 5 Решите, каких преступников вы собираетесь использовать (**пять** для 2-3 игроков, **шесть** для 4-5 игроков). Вы можете выбрать те, которые вам нужны, или вы можете взять случайные карты.
- 6 Для выбранных вами преступников разместите их пешки в случайных зонах, по одной на зону и ни одной со Стражем.
- 7 Разместите жетоны преступников в пустоте в центре города.
- 8 Поместите маркеры **ПОЛИЦЕЙСКИХ** в их зоны патруля городов:
  - три **ПОЛИЦЕЙСКИХ** элемента в **BLOCKS**,
  - два **ПОЛИЦЕЙСКИХ** элемента в трех зонах по часовой стрелке
  - один **ПОЛИЦЕЙСКИХ** элемент в двух зонах против часовой стрелки.



## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Подготовьте свои колоды **сюжетных преступлений**. Мы рекомендуем использовать только пять сюжетных линий в каждой игре (вы можете попробовать использовать больше, но продвигаться по сюжетной линии становится сложнее). В игре семь сюжетных линий, поэтому вам нужно будет удалить две. Перетасуйте карты преступлений 3-го уровня и возьмите две карты. У каждого из них есть код в левом верхнем углу, который включает букву, относящуюся к его сюжетной линии (А, В, С и т.д.). Это две сюжетные линии, которых не будет в вашей игре; удалите их из игры. Просмотрите свои колоды 2-го и 1-го уровней и также удалите все карты из этих двух сюжетных линий.



Например, если бы вы взяли сюжетные карты D и F из колоды 3-го уровня, вы бы также удалили все сюжетные карты D и F из колоды 2-го и 1-го уровней.

Если вы играете менее чем с четырьмя игроками, найдите в своих колодах **сюжетных преступлений** все карты с символом 4+ в правом верхнем углу. Уберите эти помеченные карты из игры.



### ПОКАЗАТЕЛЬ ИГРОКА 4+

Удалите все из них (по два на сюжетную линию), если вы играете менее чем с четырьмя игроками.

- 1 Отдельно перетасуйте колоды карт 1-го, 2-го, 3-го уровней и побочных преступлений в четыре стопки для розыгрыша лицевой стороной вниз рядом с городом.
- 2 Перетасуйте карты дилемм в колоду рубашкой вверх.
- 3 Разместите доску сбора улик рядом с городом правильной стороной вверх для вашего количества игроков.
  - A Смешайте жетоны-улик в стопке лицевой стороной вниз.
  - B 4 улики положите лицевой стороной вверх на доску.
  - C Положите жетоны-улик лицевой стороной вниз в хранилище улик, заполнив ячейки, предназначенные для вашего количества игроков.
  - D Перемешайте дополнительные жетоны в стопку лицевой стороной вниз.
  - E Положите три БОНУСА, чтобы поместить лицевой стороной вверх в пазы колеса усиления.
- 4 Разместите доску синдиката рядом с городом, правильной стороной вверх для вашего количества игроков.
  - F Перемешайте жетоны заданий лицевой стороной вниз.
  - G Поместите три произвольных жетона назначения лицевой стороной вверх в ячейки для заданий.
  - H Разместите несколько досье ( 5/7/9/9 для 2/3/4/5 игроков) в разделах, отмеченных вашим количеством игроков или ниже.
  - I Поместите маркер главы на первое (самое верхнее) место дорожки главы.
- 5 Сделайте запас чипов информации и жетонов допуска.
- 6 Разложите карточки помощи игрокам, соответствующие вашей криминальной стороне, рядом с городом.
- 7 Оставьте место на столе для показа сюжетной линии. Сейчас он пуст, но игроки будут добавлять сюда завершённые сюжетные преступления лицевой стороной вверх в ряд.

## С. ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- 1 Возьмите **планшет**. Если вы играете менее чем с 5 игроками, ни один игрок не может использовать Планшет V.
- 2 Возьмите по 1 диску контроля для каждого преступника в игре; поместите свои диски контроля на начальное (крайнее левое) место на вашем треке контроля.
- 3 Возьмите 1 **случайную улику из запаса** и поместите ее в хранилище лицевой стороной вниз. Вы всегда можете просмотреть улики в своем хранилище.
- 4 Разместите в своем хранилище 3 чипа **информации** из запаса.
- 5 Возьмите в свою руку 1 **побочное преступление** и 1 **преступление 1-го уровня**.
- 6 Возьмите оставшуюся карточку помощи игроку, если она вам нужна, и храните ее информационной стороной вверх на протяжении всей игры.
- 7 протяжении всей игры.

### Выберите первого игрока.

По часовой стрелке после первого игрока игроки 2 и 3 **случайным образом выбирают один** (4 и 5 игроки - **выбирают два**) из своих дисков контроля, чтобы продвинуться на одно место на своем треке контроля.



# Краткий обзор

В *In Too Deep* все происходит по очереди. Вы проводите свои ходы, захватывая преступников Синдиката и улучшая контроль над ними, а также создавая условия для совершения ими преступлений в нескольких гнусных сюжетных линиях. Цель состоит в том, чтобы подобраться поближе к Синдикату, собрать ценную информацию об их общей деятельности и собрать воедино доказательства как для Финального сюжета, так и глав, которые к нему ведут. Чем безрассудней вы выполняете задания, тем больше карт коррупции у вас накопится.

Игра разделена на **три главы**. В конце каждой главы (*когда запас улик иссякнет*) вы будете получать награды или штрафные санкции за то, насколько хорошо вы внесли свой вклад в расследование главы. Затем каждый из вас *тайно откладывает половину собранных вами карт дилемм*, пытаясь найти баланс между желаемым вознаграждением и объемом коррупции, которым вы готовы рискнуть.

В конце игры наименее коррумпированный из вас получает бонус. Самый коррумпированный игрок *in too deep* и понесет серьезное наказание... если финальный заговор был сорван. Все игроки подсчитывают прогресс в дисках контроля, сборе улик и других наград за свои карты дилемм, затем выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков!

Помните, это не вы совершаете преступления.

Это решительные оперативники синдиката, которые в любом случае участвовали бы в подобных действиях, и ваше присутствие в их сознании только подталкивает их к тому или иному поведению.

Тем не менее, быть вовлеченным в их преступления будет моральной борьбой; от вас зависит, как вы будете выполнять свою миссию и насколько близко к ней подойдете.

Вы готовы идти на грани добра и зла в стремлении к своей цели.

Если вы не будете осторожны, то можете даже обнаружить, что болеете за успех Синдиката.

**Примите к сведению:**

полиция New Dawn не осведомлена о нашей деятельности; операции такого рода **не входят** в компетенцию обычных правоохранительных органов.

Присутствие **полиции** в Зонах затрудняет работу преступников, **блокпосты** ограничивают передвижение, а по городу бродит **страж** ...

Если повезет, вы сможете превратить эти факторы в преимущества, а не в препятствия.



# В СВОЙ ХОД

Ваш ход состоит из пяти шагов, затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Выполните эти шаги по порядку:

## 1. КОНТРОЛЬ

## 2. УСИЛЕНИЕ КОНТРОЛЯ

## 3. ВЫПОЛНЯЙТЕ ДЕЙСТВИЯ

## 4. ЗАВЕРШИТЬ ИСТОРИЮ ПРЕСТУПЛЕНИЯ

## 5. СБРОСЬТЕ И ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ

### 1. КОНТРОЛЬ

Вы можете захватить только одного преступника, взяв его под свой контроль. Если вы уже контролируете хотя бы одного преступника, вы **можете пропустить этот шаг**, иначе вы обязаны поймать одного преступника.

Чтобы поймать преступника, возьмите любой жетон (из запаса или с планшета другого игрока) и поместите его в самый верхний пустой слот для на вашем планшете.

- Если вы берете у другого игрока, вы должны заплатить **1** ему. (Если вы не можете заплатить, игрок получает **1** из запаса). Игрок, у которого вы взяли жетон, должен поднять все оставшиеся жетоны вверх, чтобы не было пробелов.

Если вы поймали третьего преступника, возьмите в руку карту из колоды. (Попытка распределить концентрацию между несколькими умами одновременно утомляет умственно; в ячейке для третьего жетона преступника есть символ в качестве напоминания.)

Прежде чем поймать преступника, вы можете свободно сбросить любое количество преступников, которые пожелаете, вернув их жетоны в запас и сдвинув оставшихся вверх, чтобы заполнить пробелы.



**Пример захвата под контроль:** Вы уже контролируете преступника *Jumpser*. Вы выбираете *Persuader* у другого игрока, платя ему **1** за срыв расследования.

**Пример усиления контроля:** Вы получаете по одному диску усиления для *Jumpser* и *Persuader*.

### 2. УСИЛЕНИЕ КОНТРОЛЯ

Получите по одному усилению с каждым из ваших пойманных преступников, продвигая каждый диск контроля на одно место по треку контроля.

Вы получаете усиление контроля над преступниками, которыми управляете, даже если в этот ход вы не поймали нового преступника.

Получение усиления контроля улучшает ваш контроль над вашими пойманными преступниками.

- Если ваш контроль с преступником находится в пределах навыка (или выше), вы получаете возможность использовать уникальный навык этого преступника (подробности смотрите на последней странице).
- Если ваш контроль с преступником находится в пределах выносливости, вы можете потратить единицу контроля, чтобы получить дополнительные действия с этим преступником, отступая на одно место по треку за каждое выполненное вами дополнительное действие.
- Диск может быть потерян (если потратить его на действия или из-за других игровых эффектов). Если ваш диск с преступником опускается ниже интервала навыков или выносливости, вы теряете преимущество этого интервала до тех пор, пока не достигните его снова.

На треке контроля есть незначительные значения очков. В конце игры вы получите очки за диск с наименьшим контролем на вашем треке ... имейте это в виду!



С текущим контролем у вас есть доступ к навыкам *Jumpser* и *Ghost*, пока вы контролируете. *Ghost* находится в интервале выносливости, что означает, что вы могли бы потратить контроль, чтобы получить дополнительное действие конкретно с этим преступником ... это вывело бы диск из интервала выносливости.

### 3. ВЫПОЛНЯЙТЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход у вас есть **два действия**. Все приведенные ниже действия могут быть выполнены с любым **преступником**, под **вашим контролем**. Вы можете распределить свои действия между вашими контролируруемыми преступниками, как пожелаете.

- **ДВИГАТЬСЯ**
- **ПОДНЯТЬ ПРЕДМЕТ**
- **ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЕЙСТВИЕ ЗОНЫ**
- **ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАВЫК ПРЕСТУПНИКА**
- **УСИЛИТЬ 1 ДИСК КОНТРОЛЯ**
- **СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ**

- Вы можете выполнить **любое количество побочных преступлений с руки** (см. раздел **Выполнение побочных преступлений** на стр. 15).
- **Сбросить предмет не считается действием**. Вы можете свободно уронить любой предмет, который вы несете, чтобы он свободно болтался в Зоне.
- Вы можете получить **жетоны бонусов**, которые можно потратить во время игры, различными способами. Бонусы дают вам дополнительные возможности (подробности смотрите на обратной странице). В свой ход вы можете потратить любое количество бонусов, чтобы получить их преимущества. Расходование бонуса не приводит к затратам на действие, но после использования сбрасывается.

Смысл всех этих **действий** в городе в том, чтобы привести все в соответствие с критериями, указанными в ваших карточках преступлений... в то время как все остальные игроки пытаются сделать то же самое!

Два действия - это не так уж много... но не волнуйтесь! По ходу игры у вас будет получаться выжимать больше из своих ходов. Повышение уровня выносливости с помощью нескольких преступников позволит вам увеличить количество ходов, а жетоны повышения - отличный источник бесплатных действий, если вы сможете их заполучить!

#### ДВИГАТЬСЯ

**Переместиться** в соседнюю зону. Преступники обычно не могут перемещаться через **блокисты**. Когда преступники перемещаются, они берут с собой любой предмет, который у них есть.

Мы часто используем термин "**Перемещение**". Это конкретно описывает перемещение чего-либо в следующую зону по часовой стрелке или против часовой стрелки, в отличие от свободного перемещения чего-либо в любое место.

#### ПОДНЯТЬ ПРЕДМЕТ

Если в вашей зоне есть **свободный предмет**, вы можете поднять его (поставьте фигурку преступника поверх предмета, чтобы показать, что она удерживается, но убедитесь, что предмет выступает так, чтобы его можно было легко идентифицировать). Преступник может держать только один предмет; когда вы берете предмет, любой предмет, который преступник держал до этого, автоматически сбрасывается.

Помните, что сбрасывание предмета - это бесплатное действие.

#### ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЕЙСТВИЕ ЗОНЫ

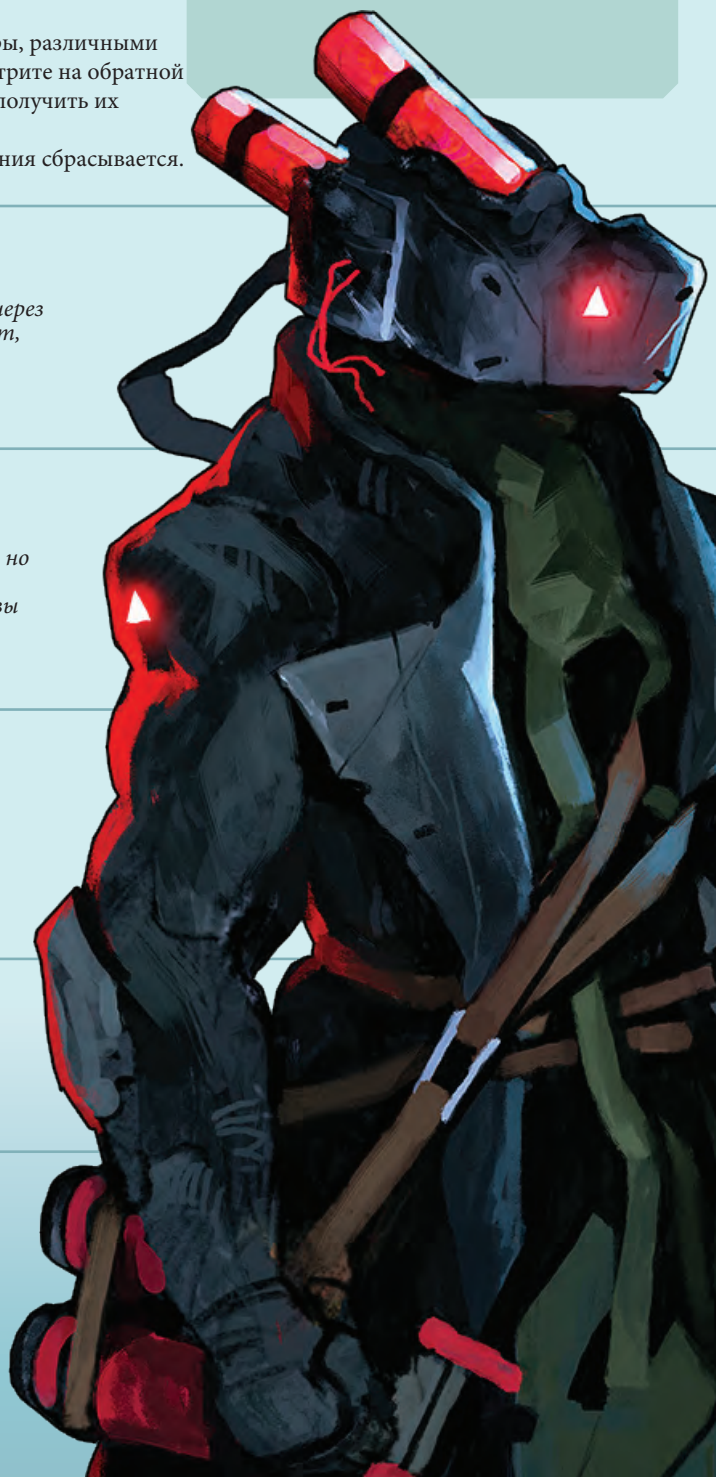
Если в вашей текущей зоне нет **ПОЛИЦИИ**, вы можете активировать действие Зоны. Использование этого действия привлекает внимание полиции к Зоне: **возьмите по одному жетону ПОЛИЦИИ из каждой из трех зон патруля, в которых есть ПОЛИЦИЯ**, и поместите все три взятых жетона в их ячейки вашей зоны. Затем выполните действие зоны (подробности смотрите на последней странице).

#### ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАВЫК ПРЕСТУПНИКА

Если ваш диск усиления соответствует навыкам контролируемого преступника, вы можете использовать его уникальный навык. Использование многих (но не всех) навыков преступника обойдется вам в действие (подробности смотрите на последней странице).

#### УСИЛИТЬ 1 ДИСК КОНТРОЛЯ

Вы можете получить усиление контроля над одним любым преступником под вашим контролем.







### ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ

Вам нужно выполнить два действия. В данный момент вы контролируете "Persuader" и "Jumper" с показанным уровнем контроля. При выполнении первого действия у вас есть множество вариантов:

#### A ДВИГАТЬСЯ ПРИМЕР

Вы можете переместить Jumper на одну зону в любом направлении, или вы можете переместить Persuader в Skyport. Обратите внимание, что вы не можете переместить Persuader в Downtown, так как на пути блокада!

#### B ПОДНЯТЬ ПРЕДМЕТ ПРИМЕР

Jumper может забрать предмет-шифратор (Scrambler) в своей зоне. У Persuader уже есть дрон (Birdseye) в его зоне, но вы можете отказаться от него в качестве бесплатного действия, если хотите.

#### C ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЕЙСТВИЕ ЗОНЫ ПРИМЕР

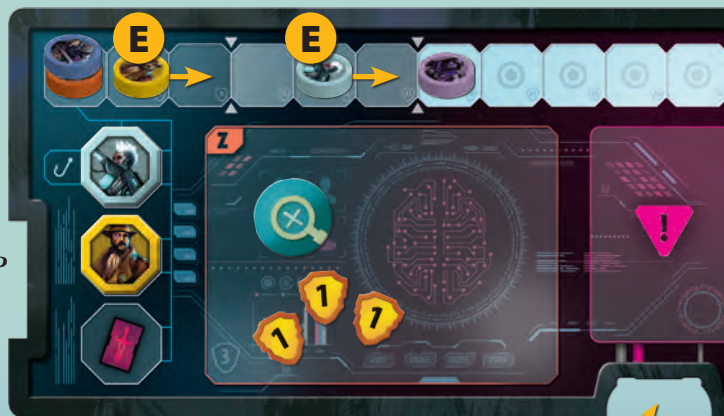
Persuader может использовать действие зоны Parish (что даст вам жетон допуска). Это приведет к увеличению концентрации Полиции в Parish из трех зон, в которых в данный момент есть Полиция. Обратите внимание, что Jumper в данный момент не может использовать действие зоны Blocks, так как там есть Пблция.

#### D ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАВЫК ПРЕСТУПНИКА ПРИМЕР

Ваш диск усиления соответствует навыкам Jumper, но не Persuader. Вы могли бы использовать навык Jumper (и переместить его через весь город в противоположную зону).

#### E УСИЛИТЬ 1 ДИСК КОНТРОЛЯ ПРИМЕР

Вы могли бы получить одно усиление контроля либо для Persuader, либо для Jumper.



# 4. ЗАВЕРШИТЬ ИСТОРИЮ ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Если состояние игрового поля соответствует условиям сюжетного преступления в ваш ход и все необходимые требования были выполнены в его сюжетной линии, вы можете завершить одно сюжетное преступление из вашей руки. Есть несколько шагов для завершения сюжетного преступления:

## A) ПРОВЕРЬТЕ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

Самое первое, что вам следует сделать, это раскрыть карту, которую вы хотите завершить, и проверить принадлежность сюжетной линии, чтобы убедиться, что в выполненных преступлениях (если таковые имеются) есть все преступления (предыдущего этапа) в колодах 1, 2 и 3 уровня.

- Уже завершено расследование преступлений 1-го уровня, для каждой сюжетной линии нет предварительных условий.
- Для завершения преступлений 2-го уровня требуется, чтобы любой игрок завершил хотя бы одно преступление 1-го уровня из этой сюжетной линии.
- Для завершения преступлений 3-го уровня требуется, чтобы любой игрок завершил по крайней мере одно преступление 2-го уровня из этой сюжетной линии.

- В каждой сюжетной линии может быть совершено несколько преступлений 1-го и 2-го уровней. Вы можете завершить более раннее преступление, даже если более поздние преступления в сюжетной линии уже были завершены.
- Если необходимое предварительное условие не выполнено, вы должны немедленно вернуть преступление в свои руки и перейти к шагу 5: **СБРОСЬТЕ И ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ**.

## B) ПРОВЕРИТЬ УСЛОВИЯ

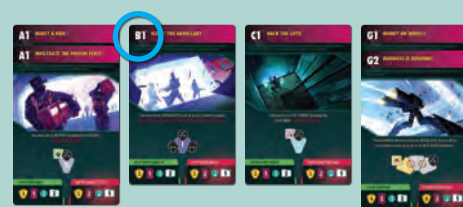
Прочтите карточку вслух и убедитесь, что в данный момент соблюдены **все пункты текста условий** совершения преступления. Если какая-либо часть условий **не выполнена**, вы должны немедленно взять преступление обратно в свои руки и приступить к шагу 5: **СБРОСЬТЕ И ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ**.

### РАЗЪЯСНЕНИЯ УСЛОВИЙ

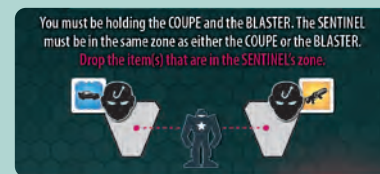
- Если в условиях что-то не упоминается, то это не имеет никакого отношения к выполнению преступления. Все, что имеет значение, - это то, что точно прописано в условии выполнения преступления.
- Аналогично, если в преступлении не указано **ТОЧНОЕ КОЛИЧЕСТВО** чего-либо, ничего страшного, если этого предмета больше, чем указано в абсолютном минимуме (например, если преступление требовало, чтобы вы находились в Зоне с двумя предметами, было бы нормально, если бы их было три или больше).
- "ВЫ" относится к любому преступнику, которого вы в данный момент контролируете. Иногда "вы" может относиться сразу к нескольким преступникам (например, если для совершения преступления требуется, чтобы "вы" находились в двух разных зонах, следовательно, вам нужно иметь двух разных преступников, по одному в каждой зоне).
- ОДИН означает, что в Зоне нет ни СТРАЖА, ни Преступников (кроме конкретного преступника под вашим контролем). Ваш преступник не считается "одиноким", даже если единственными другими преступниками в Зоне являются те, что под вашим контролем.
- ОДНИ С \_\_\_ означает, что вы должны быть одни, как описано выше, но за исключением конкретно упомянутого другого объекта.
- ПОЛНОСТЬЮ ПУСТАЯ означает отсутствие предметов, преступников или СТРАЖА в Зоне. В Зоне могут быть патрули и/или жетоны полицейских.
- СВОБОДНЫЙ предмет - это тот, который в настоящее время не находится у преступника.
- УДЕРЖИВАЕМЫЙ предмет - это тот, который в настоящее время находится у преступника. Если в преступлении не указано, находится ли он незакрепленным или удерживаемым, то предмет может быть и тем, и другим.
- Когда упоминается ТИП предмета (см. стр. 2), предмет может быть любого из этих типов.
- ПРОТИВОПОЛОЖНАЯ зона - это зона, расположенная непосредственно напротив.

## C) ЭФФЕКТЫ

На многих преступлениях есть текст инструкции пурпурного цвета, в котором описываются последствия совершения преступления. Вы должны следовать этим инструкциям.



Вы хотите завершить "Take it for a Spin" в сюжетной линии "Deadly Force". Это преступление категории B2, поэтому на дисплее должно быть хотя бы одно преступление категории B1. Вы проверяете, и да, кто-то завершил B1 раньше. Пока все хорошо!



Условия совершения преступления таковы, что у вас в руках должны быть и автомобиль (Coupe), и дробовик (Blaster), а Страж (Sentinel) должен находиться в той же зоне, что и, по крайней мере, один из них. В данный момент вы управляете Mechanic и Ghost, и они держат эти предметы. Sentinel находится в той же зоне, что и автомобиль (Coupe). Все на месте!

**Drop the item(s) that are in the SENTINEL's zone.**

В преступлении говорится, что предметы в зоне Стража должны быть сброшены, поэтому ваш Ghost сбрасывает оружие (Coupe).



## D) ВЫБЕРИТЕ И ОПРЕДЕЛИТЕ СВОЙ ПОДХОД

В каждом сюжетном преступлении есть два подхода: **осторожный** и **безрассудный**. Прочитайте оба подхода вслух и объявите, какой из них вы выберете.

Осторожный подход в зеленом окне слева - это более осторожный и продуманный выбор. Вы получите меньше информации и столкнетесь с меньшим количеством заманчивых, но рискованных дилемм, но сможете предоставить больше доказательств с большим контролем.

Безрассудный подход в красном окне справа - более бессердечный и злодейский выбор. Вы получите больше информации и больше развращающих дилемм, но вы пожертвуете своим командованием ради доказательств, которые необходимы, чтобы сорвать заговор и выстроить сильную аргументацию.

Какой бы подход вы ни выбрали, вы должны получать отображаемые награды слева направо.



Загрузите указанное количество информации из источника данных в свою память.



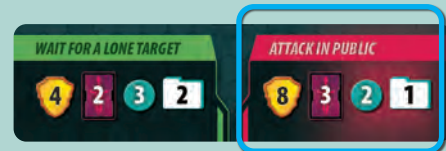
Возьмите указанное количество карт дилемм из колоды в свою руку (перетасуйте сброшенные карты, если колода закончится).



Сохраните в своей памяти указанное количество улик (см. раздел Получение улик, стр. 12).



Подайте указанное количество улик (см. раздел Подача улик, стр. 13).



Вы должны решить, следует ли "Дождаться одинокой цели" или "Атаковать публично". Оценивая общую ситуацию, вы считаете, что сейчас самое подходящее время немного расширить границы дозволенного... итак, вы решаетесь на **безрассудный** подход.



Это дает вам **8** очков из запаса и три карты дилемм в руки. Затем вы получаете два жетона-улик и сохраняете одну из своих улик в общем деле.

## E) ПОКАЗАТЬ ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Добавьте карточку завершеного преступления к отображению сюжетной линии завершеного преступлений лицевой стороной вверх. Это открытая информация всем игрокам; игроки проверяют это отображение, чтобы подтвердить предварительные условия.

Дисплей представляет собой ряд колонок карт, каждая из которых посвящена определенной сюжетной линии. Положите карты более высокого уровня в сюжетной линии поверх карт более низкого уровня (и заправьте нижние карты под более высокие) так, чтобы оставался виден только верхний баннер с преступлениями более низкого уровня.



Вы добавляете завершеное преступление на общий экран. Теперь, когда в игре есть B2, игроки могут завершить преступление B3!

## F) ОТЦЕПИТЬ

Верните все ваши жетоны участвующих преступников с вашего планшета в запас.



Наконец-то вы избавляетесь от всех своих преступников.

## 5. СБРОСЬТЕ И ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ

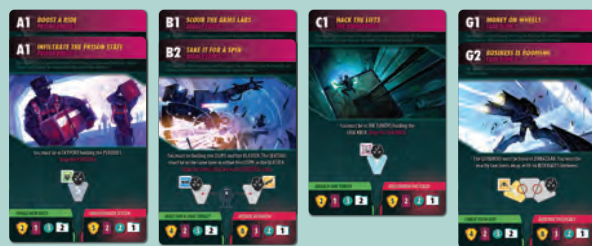
Во-первых, вы можете выбросить из своей руки любое количество карт преступлений (побочных и/или сюжетных), вернув их в нижнюю часть соответствующих колод. Затем, если у вас на руках **нет хотя бы одного побочного преступления** и **хотя бы одного сюжетного преступления**, вы можете взять карты, чтобы достичь этих минимумов. При взятии сюжетного преступления вы можете брать карты из колоды любого уровня, который пожелаете.

- Помните, что вы не сможете завершить сюжетное преступление определенного уровня, если никто еще не выполнил обязательное условие ... так что вам решать, стоит ли рисковать и брать карты из более высокой колоды.

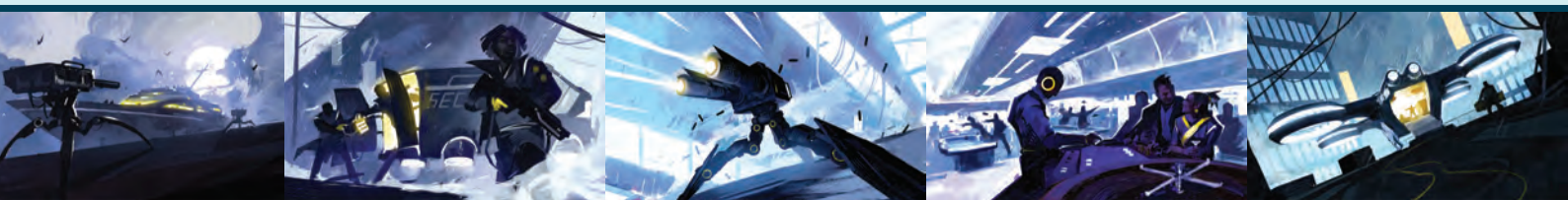
Наконец, возьмите в руку все карты преступлений, которые вы получили во время своего хода (они должны лежать лицевой стороной вниз рядом с вашим планшетом) (карты преступлений, полученные во время хода, всегда кладутся лицевой стороной вниз рядом с вашей консолью до этого момента).

После этого шага ваш ход окончен. Игра переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

- Если в какой-то момент перед своим следующим ходом вы поймете, что у вас на руках меньше минимального количества карт для одного побочного и одного сюжетного преступления, вы можете брать карты по мере необходимости, чтобы достичь минимального количества (но не можете сбрасывать ни одной).



Вы заканчиваете свой ход, имея на руках только побочное преступление, что означает, что вы могли бы взять сюжетное преступление... но из какой колоды? Игроки 1-го уровня всегда в безопасности, и прямо сейчас есть четыре сюжетные линии, подходящие для прохождения 2-го уровня... вы даже можете попытаться счастья и получить 3-й уровень, так как есть две сюжетные линии с завершенным 2-м уровнем!



## ДРУГИЕ ПРАВИЛА

### ПОЛУЧЕНИЕ УЛИК

Всякий раз, когда вы получаете какое-либо количество улик, сохраняйте их в своей памяти с доски для сбора улик. Вы должны **выбрать первый жетон из четырех доступных на доске** вариантов лицевой стороной вверх, а все **последующие жетоны** (если вы получаете сразу несколько жетонов) - **из хранилища лицевой стороной вниз**.

- Храните полученные вами улики лицевой стороной вниз на планшете; вы можете просмотреть их в любое время, но вы не хотите, чтобы другие игроки видели, что у вас есть.
- Если в хранилище недостаточно жетонов, которые вы можете взять, возьмите те, которые вам нужны, из запаса.

После того, как вы соберете все свои улики, достаньте случайный жетон из хранилища и положите его лицевой стороной вверх на доску.

- Если позже вы заметите, что доска не заполнена, потому что кто-то забыл это сделать, немедленно наполните ее из хранилища..
- Если в хранилище недостаточно жетонов для пополнения доски, когда она должна быть пополнена, это означает, что **запущен конец текущей главы** (подробности смотрите в конце главы на стр. 15).



Вы только что получили три улики. Первая должна быть получена с доски... вы можете выбрать любой из доступных жетонов времени, оружия (x2) или местоположения. Второй и третий жетоны должны быть получены из хранилища лицевой стороной вниз. Когда вы закончите, заполните пустое место на доске из хранилища.

# ПРЕДСТАВЛЕНИЕ УЛИК

Жетоны улик могут быть сохранены из вашей памяти с планшета в одной из двух областей на доске синдиката: **в главе** или **в финальном сюжете**. При подаче нескольких жетонов доказательств разрешайте каждую подачу как отдельный процесс.

- Поданная улика **не обязательно должна быть жетоном, который вы получили непосредственно перед этим**; вы можете сохранить любой жетон улики из своей консоли.



## ПОДАЧА ДОКУМЕНТОВ В ОТДЕЛ

Если у вас есть улики, соответствующие одному из текущих заданий, и в этой строке осталось по крайней мере одно досье, вы можете поместить улики лицевой стороной вверх в ячейку досье и сохранить досье в своей памяти. В противном случае вы можете не подавать документы в Отдел.

*Зачем подавать документы здесь? За заполнение досье вы получите вознаграждение, если глава будет завершена, или защитит вас от штрафных санкций, если глава закончится с незакрытым досье (см. Конец главы на стр. 15). Задания и досье сбрасываются в начале каждой главы, а награды и штрафы увеличиваются по ходу игры.*

*Если бы у вас был жетон улик о местоположении или тактике, вы могли бы отправить его в Отдел, поскольку для этих заданий все еще остаются досье. Также есть задание Лидера, но поскольку в этой строке не осталось досье, вы не можете больше отправлять его.*

## ПОДАЧА УЛИК К ФИНАЛЬНОМУ СЮЖЕТУ

Вы можете поместить **любой** жетон улик в область финального сюжета. Представленные здесь улики должны быть лицевой стороной вниз. В области финального сюжета есть три бонусных ячейки; если вы подадите в бонусную ячейку, немедленно получите бонус этой ячейки.



Получите 1 бонус (см. раздел Получение бонусов стр. 14).

Получите 1 жетон допуска (см. Допуск, стр. 14).

Получите 1 усиление контроля  
(с любым преступником, независимо от статуса).

Если вы участвуете в финальном сюжете, но не в бонусной ячейке, положите свой жетон лицевой стороной вниз в свой собственный шкафчик. У каждого игрока есть свой отмеченный шкафчик в общей зоне с буквенным кодом, соответствующим коду на его собственном планшете; также есть общий шкафчик, где будут накапливаться доказательства лицевой стороной вверх. Вы можете свободно просматривать улики в своем собственном шкафчике, но не в других местах.



Вы можете положить любой жетон улик лицевой стороной вниз к финальному этапу. Здесь все еще есть две пустых бонусных ячейки, так что вы можете положить улику на один из них и получить либо жетон бонуса, либо получить 1 усиление контроля.

*Зачем подавать улики здесь? Во-первых, бонусные ячейки хороши. Что еще более важно, доказательства, представленные здесь (всеми игроками вместе), определяют, был ли заговор Синдиката сорван в конце игры. Если заговор будет сорван, самый коррумпированный игрок понесет большой штраф... так что любой игрок, который думает, что он не будет самым коррумпированным, безусловно, должен надеяться сорвать этот заговор! Кроме того, представленные здесь доказательства будут определять итоговые баллы; чем больше жетонов определенного типа доказательств будет в финальном сюжете, тем выше ценность этого типа символов в вашей коллекции.*

## ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ



Бонусы - это жетоны, которые дают вам преимущество или запускают эффект. Когда вы получите бонус, выберите тот, который вы хотите, на колесе бонусов и возьмите его вместе с любимыми чипами **1** информации, которые находятся в его секторе. Затем добавьте из запаса в следующий сектор по часовой стрелке на колесе бонусов и выложите новый бонус из стопки, чтобы он лег лицевой стороной вверх в пустой слот. Если бонусы когда-нибудь закончатся, перетасуйте стопку сброса.

Если жетон синего цвета, сохраните его в своей памяти; вы храните его столько, сколько захотите, а затем используйте с пользой во время своего хода. Если он розовый с символом молнии, он активируется немедленно; примите эффект и уберите в стопку сброса (подробности о различных преимуществах БОНУСОВ смотрите на последней странице).



Вы берете указанный бонус плюс **1**, которая была в ее секторе. Это приводит к добавлению **1** (из запаса) в следующий сектор по часовой стрелке. Затем вы заполняете пустую ячейку бонусом.

## ДОПУСК



Жетоны допуска увеличивают вашу способность справляться с нагрузкой миссии, вычитая из вашего текущего значения коррупции. Жетоны допуска поступают в порт в нижней части вашей консоли. Каждый из них применяет отображаемое отрицательное значение. Жетоны допуска не расходуются, они применяют свой эффект пассивно.

Допуск увеличивается с шагом 2, и существует несколько номиналов жетона допуска. Вносите изменения в порт из запаса жетонов по мере необходимости, чтобы точно отслеживать свой допуск. Можно хранить более одного жетона в том случае, если вы превысите допуск 10 (самый высокий номинал).

*Это снижение коррупции полезно в двух случаях: при решении проблемы коррупции в зоне действия **Blocks** и в конце игры, когда определяется, кто наиболее или наименее коррумпирован!*



В настоящее время у вас есть допуск 4, и вы получаете еще один жетон. Вы удаляете жетон 4 из своего порта и устанавливаете вместо него жетон допуска 6 из запаса!

## СТРАЖ



Когда вы перемещаете Стража любым способом, перемещайте его на одну зону в любом направлении.

- Страж может преодолевать блокпосты.
- Каждый раз, когда Страж перемещается, он может **сопровождать одного преступника** (плюс все, что этот преступник перевозит, независимо от статуса преступника) вместе с ним, даже через Блокпост. Страж может сопровождать другого преступника каждый раз в случае многократного движения, если хотите.
- Существует несколько способов переместить Стража, включая действия зон, усиления и навыки преступников.

*Использование СТРАЖА - очень удобный способ перемещать преступников, которых вы в данный момент не контролируете, а также обходить эти надоедливые блокпосты!*

Страж находится в Towers. Вы тратите усиление, которое дает вам три перемещения СТРАЖА/БЛОКПОСТА.

Вы дважды перемещаете Стража в Blocks, затем на третьем шаге возвращаетесь в Zimbabwe, сопровождая Persuader и наличные деньги (Cash), которые у него есть, через Блокпост.

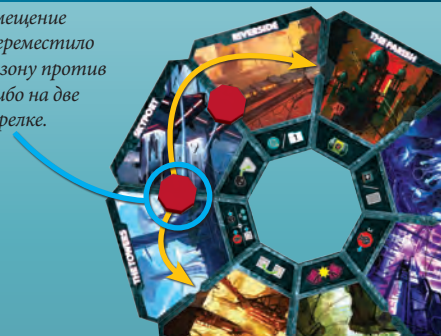


## БЛОКПОСТ



Блокпосты расположены по краям между двумя зонами и препятствуют прохождению через них преступников. Когда вы каким-либо образом перемещаете блокпост, переместите ее на следующий край в любом направлении, на котором еще нет Блокпоста. Блокпост не может занимать один и тот же край. Если блокпост перемещается к занятому краю, она пропускает этот край и переходит к следующему.

Однократное перемещение этого блокпоста переместило бы его либо на одну зону против часовой стрелки, либо на две зоны по часовой стрелке.



## ЗАВЕРШЕНИЕ ПОБОЧНОГО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Если в какой-либо момент на этапе выполнения действий вашего хода состояние доски соответствует **условиям побочного преступления** на вашей карте, вы можете выполнить его как бесплатное действие. Вы можете выполнить несколько побочных преступлений в течение своего хода. Завершение побочного преступления очень похоже на завершение сюжетного преступления со следующими отличиями:

1. **Никогда не бывает предварительных условий.**
2. Если вы понимаете, что условия не были соблюдены, **возьмите побочное преступление обратно в руку и продолжайте свой ход.**
3. Существует только один подход с одним набором наград. Иногда награды включают в себя бонусы, которые можно получить обычным способом.
4. **Завершенные побочные преступления сбрасываются, не отображаются.** Если колода побочных преступлений когда-либо закончится, перетасуйте сброшенные карты, чтобы сформировать новую колоду.
5. Важно: **Вы НЕ теряете контроль** над вашими преступниками, когда завершаете побочное преступление.



Завершение побочного преступления во многом похоже на завершение сюжетного, но с несколькими ключевыми отличиями. Риски и вознаграждение за них довольно незначительны, но большое преимущество заключается в том, что завершение одного из них **не заставляет вас сбросить ваших преступников.**

## КОНЕЦ ГЛАВЫ

Когда необходимо пополнить таблицу открытых улик, но в хранилище нет необходимых для этого улик, запускается режим окончания главы.

- Если в данный момент идет глава 1 или 2, завершите главу в конце хода активного игрока.
- Если в данный момент идет глава 3, завершите ход активного игрока, а затем каждый оставшийся игрок получит по одному последнему ходу; затем завершите главу.

В период между разрешением и завершением главы продолжайте пополнять доску из запаса по мере необходимости. Улики, которые обычно по какой-либо причине извлекаются из хранилища, вместо этого извлекаются из запаса.



# ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ

В правом верхнем углу доски синдиката отображены шаги по решению каждой главы — просто следуйте за стрелкой. Главы 1 и 2 по сути идентичны; в главе 3 пропущены некоторые шаги.

## 1 ПРОВЕРКА НА УСПЕШНОСТЬ (все главы)

- Если в таблице разделов не осталось досье, значит, расследование по разделам прошло успешно. Игроки с досье получают отображаемую награду за каждое досье в хранилище (Глава 1: Выигрыш 2 / Глава 2: Выигрыш 3 / Глава 3: Выигрыш 4). Игроки без досье не подвергаются штрафу.
- Если хотя бы одно досье осталось в таблице глав, расследование главы завершилось неудачей. Игрок/игроки с наименьшим количеством досье получают отображаемый штраф (Глава 1: Потеря 2 дисков контроля / Глава 2: Потеря 3 дисков контроля/Глава 3: Проигрыш 5).

## 2 ОБНОВИТЬ ЗАДАНИЯ (1 & 2)

Перемешайте все 6 жетонов заданий и поместите три случайных жетона лицевой стороной вверх в ячейки для заданий.

## 3 ОБНОВИТЕ ТАБЛИЦУ ГЛАВ (1 & 2)

Сбросьте все представленные жетоны с уликами обратно в хранилище улик. Все игроки возвращают все досье в ячейки глав, соответствующие количеству игроков.

## 4 ПОСТОЯННАЯ КОРРУПЦИЯ В БАНКЕ (все главы)

Каждый игрок делает это. Посмотрите на карты дилемм в вашей руке и выберите половину из них (округляя в большую сторону), чтобы положить их лицевой стороной вниз в стек коррупции на вашей консоли, добавив к другим картам коррупции, которые вы, возможно, оставили ранее. Сбросьте те, которые вы не отложили, в общую стопку для сброса рубашкой вверх. Не позволяйте другим игрокам видеть ваши отложенные или сброшенные карты дилемм.

Смотрите итоговый подсчет очков на стр. 18, чтобы узнать, как оцениваются различные карты дилемм.

Вы всегда можете взглянуть на карты в вашем стеке дилемм. (в том числе при принятии решения о том, какие из них взять из вашей руки), но будьте осторожны, чтоб никогда не перепутать те, что у вас на руке, с теми, что в вашем стеке дилемм.

*Что вы должны поставить на кон? Каждая карта коррупции имеет коррупционную ценность и преимущество в конце игры. В конце игры самый коррумпированный агент пойдет слишком далеко и понесет большой штраф, если заговор будет сорван, поэтому вы должны быть осторожны... но если заговор не будет раскрыт, наказания не будет — возможно, что даже очень коррумпированному игроку это сойдет с рук!*

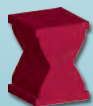
*Игрок, набравший наименьшее количество коррупции в конце игры, получит значительный бонус к набранным очкам, так что имейте это в виду.*

## 5 ОБНОВИТЕ ХРАНИЛИЩЕ (1 & 2)

Перемешайте набор улик (включая жетоны, которые только что были извлечены из ячеек глав). Заполните все промежутки на доске лицевой стороной вверх и пополните хранилище жетонами лицевой стороной вниз точно так же, как при подготовке к игре.

## 6 ОЧИСТИТЕ БОНУСНЫЕ ЯЧЕЙКИ (1 & 2)

Проверните все улики, находящиеся в данный момент в бонусных ячейках финального сюжета, в общий шкафчик финального сюжета лицевой стороной вверх (освободив эти ячейки для хранения в следующей главе). Это дает каждому немного общей информации о том, какие улики накапливаются для срыва сюжета!



Если вы только что закончили главу 1 или главу 2, переместите маркер главы по треку вниз и продолжайте играть со следующим игроком в порядке очереди.

Если вы только что закончили главу 3, переходите к завершению игры.



*У вас на руках эти три карты дилемм из первой главы, и вам придется оставить две из них. Вы решаете, что сейчас начало игры и у вас будет время быть осторожным позже... итак, вы ставите карты с более высоким уровнем коррупции и отбрасываете единственный символ финансирования.*

*В следующих главах вы попытаетесь использовать эти накопленные карты для создания ценных наборов очков.*



*Лидер и два жетона-улик местонахождения раскрываются в конце главы. Добавьте эти знания к спрятанным в вашем шкафчике жетонам, на которые вы можете взглянуть, и вы сможете начать понимать, как развивается дело!*



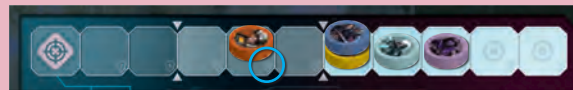
# ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра окончена... пришло время выяснить, чьи усилия окупались! Подготовьтесь к окончательному подсчету очков, выполнив эти четыре шага по порядку:

1. ОЦЕНИТЕ УРОВЕНЬ КОНТРОЛЯ
2. ВЫЯСНИТЕ, КТО ЗАШЕЛ СЛИШКОМ ГЛУБОКО
3. ПРОВЕРЬТЕ, НЕ БЫЛ ЛИ СОРВАН ФИНАЛЬНЫЙ ЗАГОВОР
4. УСТАНОВИТЕ ЗНАЧЕНИЯ ОЦЕНКИ УЛИК

## 1. ОЦЕНИТЕ УРОВЕНЬ КОНТРОЛЯ

Во-первых, получите информацию о диске с наименьшим уровнем контроля на вашем треке контроля. На треке указаны нечеткие цифры, напоминающие вам об этом значении оценки.



Многие из ваших жетонов захвата довольно высоки, но Mechanic отстал... значение его места равно 12.

## 2. ВЫЯСНИТЕ, КТО ЗАШЕЛ СЛИШКОМ ГЛУБОКО

Кто был самым коррумпированным агентом? Раскройте свои карты дилемм, подсчитайте их коррупцию и вычтите свой уровень допуска, чтобы получить итоговый балл по коррупции. Сравните свой итоговый балл по коррупции с другими игроками.

- Игрок с **наименьшим итоговым значением** получает бонус: выигрыш 5 за каждого другого игрока с более высоким значением коррупции.
- Игрок с **наибольшим итоговым значением** коррупции зашел слишком далеко и понесет наказание... но только в том случае, если **финальный заговор был сорван** (смотрите ниже)!



С учетом этих карт дилемм и жетонов допуска ваш показатель коррупции равен 24. Если он самый низкий, вы получаете 5 за каждого более коррумпированного игрока! Если он самый высокий, вы **зашли слишком глубоко!**

Несколько игроков могут сыграть вничью за наименьшее и/или наибольшее количество коррупции. Все игроки, сыгравшие вничью, получают все преимущества/штрафы, предусмотренные статусом. Если у всех игроков одинаковая коррупция, считается, что все они слишком глубоко увязли, и к ним относятся соответствующим образом; в этом случае вознаграждение за наименьшую коррупцию не выплачивается.

## 3. ПРОВЕРЬТЕ, НЕ БЫЛ ЛИ СОРВАН ФИНАЛЬНЫЙ ЗАГОВОР

Раскройте все жетоны улик лицевой стороной вниз в финальном сюжете и сгруппируйте их по типу (больше не имеет значения, в каких икафчиках находятся жетоны). Чтобы заговор был сорван, должно быть как минимум 3 жетона X типов улик; X основано на количестве игроков

2и: 3 типа • 3и: 4 типа • 4и: 5 типов • 5и: 6 типов

Это изображение на доске Синдиката является напоминанием о том, как много улик необходимо, чтобы сорвать заговор с разным количеством игроков.



- Если **заговор был сорван**, игрок, зашедший слишком глубоко, **немедленно теряет информацию**, равную его окончательному значению коррупции.
- Если заговор **не был сорван**, игрок, зашедший слишком глубоко, не получает штрафа.



В игре для 3 игроков нам нужны как минимум четыре типа улик с минимум тремя фишками в финальном сюжете... и они есть! **Лидер, оружие, Время и местоположение** - все они имеют три или более. Сюжет был пройден! Игрок, зашедший слишком глубоко, немедленно теряет 5, равную его окончательному значению коррупции!

## 4. УСТАНОВИТЕ ЗНАЧЕНИЯ ОЦЕНКИ УЛИК

Сложите жетоны-улик в итоговом графике по типу. Поместите самую высокую стопку (или стопки) в крайний левый столбец для подсчета очков, затем следующую по высоте стопку (или стопки) в следующий столбец и так далее. Это определяет ценность собранных игроками улик (жетонов в их хранилище и символов на их карточках коррупции). Если столбцы заполнены, все "оставшиеся" типы улик, содержащие хотя бы один жетон в конечном итоге, попадают в крайний правый столбец. 1

Переходите к окончательному подсчету очков!

ПОДСЧЕТ  
УЛИК



У **лидера** и **оружия** самые высокие стопки, поэтому эти типы стоят по 4 каждый. **Местоположение** и **время** имеют следующие по высоте значения, поэтому они стоят по 3 каждый. **Тактика** следующая по высоте, поэтому стоит по 2 каждый. В финальном сюжете вообще не появилось никаких улик **финансирования**, так что их ценность равна нулю.

# ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Добавьте значения ваших жетонов улик и преимущества карт дилемм к вашему значению в следующих категориях:

## КОЛЛЕКЦИЯ УЛИК

Раскройте свою коллекцию улик. Если повезет, вы соберете коллекцию символов с высокой оценкой.

Оцените каждый тип улик в вашей коллекции, подсчитав символы этого типа на ваших жетонах и карточках дилемм, а затем умножив общее количество на значение оценки для этого типа.

Если на конечном графике подсчета улик нет маркеров определенного символа, этот тип не имеет значения в коллекциях.



ТАКТИКА    ЛИДЕР    ВРЕМЯ    ОРУЖИЕ    ФИНАНСЫ    МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Мы рекомендуем назвать значение столбца и типы в ней, а затем попросить всех игроков добавить свои баллы за эти типы. (Например, назовите "Символы лидера и оружия набирают по четыре балла каждый".) Пройдите свой путь от наиболее ценного к наименьшему в зачетных столбцах. Это поможет каждому правильно подсчитать все типы и их баллы.

## КАРТЫ ДИЛЕММ С ИНФОРМАЦИЕЙ

Оцените значения информации, отображаемые в ваших картах дилемм.

## ПЛАКАТЫ РОЗЫСКА

Подсчитайте количество уникальных плакатов "Разыскивается" на ваших картах дилемм (игнорируйте любые повторения). Умножьте это число само на себя, чтобы получить количество очков за розыск.

## СИМВОЛЫ СТРАЖА

За каждый набор ровно из трех Символов Стража начисляется 20 баллов. Наборы менее чем из трех Символов не засчитываются. Возможно набрать более одного набора.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, выигрывает игру! В случае ничьей победителем становится игрок с меньшим итоговым значением коррупции; если и в этом случае сохраняется ничья, победа разделяется.

Ваши улики, состоят из жетонов в вашей памяти и символов, связанных с вашими картами дилемм. Согласно значениям улик, которые мы установили в примере на предыдущей странице, ваша коллекция стоит:

$$\begin{aligned} 2 \text{ (Лидер)} \times 4 &= 8 \\ 3 \text{ (Оружие)} \times 4 &= 12 \\ 1 \text{ (Финансы)} \times 3 &= 3 \\ 0 \text{ (Время)} \times 3 &= 0 \\ 5 \text{ (Тактика)} \times 2 &= 10 \\ 1 \text{ (Местоположение)} \times 0 &= 0 \end{aligned}$$

...в общей сумме **33**



У вас есть карта дилеммы стоящая **1**



В вашу коллекцию входят четыре уникальных плаката "Разыскивается". Что дают вам еще **16**. Четыре, умноженные само на себя.



Вы не получили набор из трех Знаков Стража. К сожалению, эта карта стоит **0**, но, по крайней мере, она не способствовала вашей коррупции!

С помощью этих карт дилемм и жетонов вы добавляете к своему счету в общей сложности **50**. Будет ли этого достаточно, чтобы ваш файл дела стал тем, который раскрывает секреты Синдиката?

## ты победил... НО ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?

### ЕСЛИ ВЫ НЕ ЗАШЛИ СЛИШКОМ ГЛУБОКО И ЗАГОВОР БЫЛ СОРВАН...

Синдикат ускользает из New Dawn, потерпев поражение... программа полностью удалась! Вас назначают руководителем подразделения, и вы обещаете руководить им мудро и добросовестно.

### ЕСЛИ ВЫ НЕ ЗАШЛИ СЛИШКОМ ГЛУБОКО И ЗАГОВОР НЕ БЫЛ СОРВАН...

К сожалению, для города New Dawn уже слишком поздно... но ваше досье - это золотая жила информации о внутренней работе Синдиката. В следующий раз, когда они предпримут попытку расширяться, мы будем готовы!

### ЕСЛИ ВЫ ЗАШЛИ СЛИШКОМ ГЛУБОКО И ЗАГОВОР БЫЛ СОРВАН...

Ваше погружение во тьму почти уничтожило ваше дело, но в конце концов ваша сомнительная тактика окупилась. Город New Dawn пострадал, но не уничтожен. В следующий раз вам может так не повезти.

### ЕСЛИ ВЫ ЗАШЛИ СЛИШКОМ ГЛУБОКО, И ЗАГОВОР НЕ БЫЛ СОРВАН...

Вы перешли на сторону Синдиката. Город находится под их властью, и вам нужно передать толстую папку с методами и технологиями Агентства. Вы будете щедро вознаграждены при их новом режиме.

# РЕЖИМ ЭХО - ПРАВИЛА СОЛО РЕЖИМА ДЛЯ IN TOO DEEP

“Эхо” - хакер агентства, разработавший программу Контроля. Режим Эхо - это искусственный интеллект, который имитирует ее стиль проникновения и предоставляет вам сложного противника, с которым вы можете соревноваться, играя в одиночку. Удачи... тебе это понадобится!

## ПОДГОТОВКА ЭХО

Подготовка как для 2 игроков (обрабатывая ЭХО как игрока 2), за следующими исключениями:

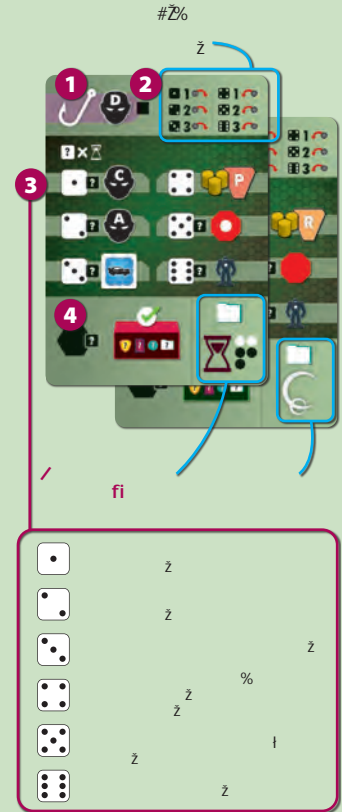
- Используйте только четырех преступников вместо пяти, как обычно, для игры на 2 игрока.
- Перетасуйте колоду ЭХО и положите ее лицевой стороной вниз рядом с консолью ЭХО, рядом с кубиками.
- Поместите доску ЭХО рядом с колодой стороной вверх в соответствии с желаемым уровнем сложности. Поместите маркер прогресса в начало дорожки преступлений. Случайным образом поместите неиспользуемые диски усиления контроля (соответствующие преступникам в вашей игре) в ячейки A, B, C и D; это позволит определить, какой преступник соответствует какой букве в вашей игре.
- Сдайте ЭХО одну карту сюжетного преступления 1-го уровня лицевой стороной вниз, и никакой карты побочного преступления.
- Поместите неиспользуемый диск усиления случайным образом на один из блокпостов, чтобы пометить его.



## ХОД за ЭХО

Переверните следующую Эхо-карту лицевой стороной вверх. Карта сгенерирует поведение Эхо для ее хода, выполнив следующие действия по порядку:

- 1 Эхо ловит указанного преступника и получает контроль над ним (если она ловит вашего преступника, она платит вам 1 информацию, как обычно).
- 2 Эхо перемещает этого преступника, игнорируя блокпосты. Бросьте черный кубик и сверьтесь с таблицей перемещений, чтобы увидеть, как он перемещается.
- 3 Эхо воздействует на другие элементы доски, бросая оба кубика (белый кубик определяет, какой предмет, черный кубик определяет, как он перемещается, используя таблицу перемещений; игнорируйте блокпосты для перемещения преступников и предметов; удерживаемый предмет перемещается с помощью ЭХО). Сделайте это один раз в первой главе, дважды во второй, трижды в третьей. Эхо никогда не повлияет на одно и то же дважды за ход; если она когда-либо повторит результат с белыми кубиками во время хода, повторяйте его, пока не будет достигнут уникальный результат.
- 4 Бросьте черный кубик, чтобы увидеть, как далеко нужно переместить маркер прогресса в отслеживании преступлений; на доске ЭХО есть таблица, которая показывает, что означает результат кубика. Если Эхо не достигает рубежа, соответствующего ее текущему уровню истории, она получает награды, показанные на доске ЭХО. Если она достигнет своего рубежа, верните маркер прогресса в начало отслеживания преступлений, а затем:
  - a. Проверьте карточку Эхо, чтобы увидеть, какой подход использует Эхо (осторожный или безрассудный) Эхо отцепляется от своих преступников, затем раскрывает свою карточку преступления. ЭХО получает вознаграждение, указанное на карточке, за соответствующий подход.
  - b. Разместите заполненную карточку преступления (критерии на самом деле не обязательно должны быть выполнены) на дисплее сюжетной линии.
  - c. ЭХО рисует новую карточку преступления лицевой стороной вниз. Она будет выполнять преступления 1-го уровня до тех пор, пока все сюжетные линии не будут отображаться на уровне 1, преступления 2-го уровня до тех пор, пока все сюжетные линии не будут отображаться на уровне 2, а затем преступления 3-го уровня.



## ПОВЕДЕНИЕ ПРИ ПОДАЧЕ ЭХО-УЛИК

Эхо всегда получает улики из хранилища, но никогда не получает с доски. Улики Эхо всегда остаются открытыми во время игры, даже при подаче в Главу. Проверьте карточку, чтобы увидеть, попадает ли она в Главу или в Сюжет. Когда она загружается в раздел, она загружается в выделенную строку; если в этой строке не осталось досье, она загружается в Сюжет вместо этого. При загрузке в сюжет ЭХО всегда загружается в самую верхнюю доступную бонусную ячейку и получает указанное вознаграждение. Если бонусные ячейки недоступны, она отправляется в свой шкафчик. Эхо не может попасть в две бонусные ячейки за один ход. Когда Эхо должна подать вторую улику в свою очередь, она всегда подает её на финальный сюжет.

1	1	1	/	1	ff	1	1	ž
1	1	1	1	1	1	1	ž	ž
ž	ž	ž	ž	ž	ž	ž	ž	ž
ž	ž	ž	ž	ž	ž	ž	ž	ž
ž	ž	ž	ž	ž	ž	ž	ž	ž



## ЭХО С ДВУМЯ ИГРОКАМИ-ЛЮДЬМИ!

Попробуйте пригласить Эхо присоединиться к вам в игре для 2 игроков, настроившись так, как будто это игра для 3 игроков! Ее присутствие добавляет хитрый элемент постановочного игрока, который подчеркивает простоту игры для 2 игроков. Единственное изменение заключается в том, что вы будете использовать пять преступников вместо четырех. Чтобы приспособиться к этому, в конце каждого из ходов Эхо вы должны вращать диски захвата на доске ЭХО, как показано на рисунке, чтобы она могла воздействовать на все пять.



После ее хода диск, снятый с доски, по кругу входит в прорезь A и сдвигает все остальные диски на одну ступеньку вправо.

**НАВЫКИ ПРЕСТУПНИКОВ** Для всех этих навыков "поблизости" означает в зоне преступника или в смежной зоне. Блокпост находится рядом, даже если он находится на дальнем краю соседней зоны.



### DISRUPTOR

Disruptor может переместить ближайший Блокпост или СТРАЖА. В первый раз, в текущем ходу, это бесплатное действие, затем оно стоит одно действие за перемещение.



### DRONEJACK

Dronejack может потратить действие, чтобы переместить или поднять один из находящихся поблизости свободных предметов. Способность полностью игнорирует блокпосты.



### FIXER

Fixer может потратить действие, чтобы активировать действие ближайшей зоны, в которой нет полицейских. Способность действует через блокпосты.



### GHOST

Ghost игнорирует блокпосты во время перемещения и всегда считается ОДИНОКИМ по условиям завершения преступления.



### JUMPER

Jumper может выполнить действие, чтобы переместиться в противоположную зону.



### MECHANIC

Управляя Mechanic, вы можете рассматривать перевозимый им предмет как другой предмет того же типа по условиям завершения преступления.



### PERSUADER

Persuader может совершить действие, чтобы переместить одного находящегося поблизости преступника на одну зону. Способность действует через блокпосты, но не может переместить преступника через блокпост.



### SCOURGE

Один раз за ход Scourge может получить усиление контроля над другим ближайшим преступником, в качестве бесплатного действия.



### SMUGGLER

Smuggler может подбирать незакрепленные предметы в своей Зоне и может красть предметы у других преступников в своей зоне в качестве бесплатного действия.



### SPRINTER

Sprinter может потратить действие, чтобы переместиться в любую зону, до которой можно добраться, не пересекая никаких блокпостов.

## ДЕЙСТВИЯ ЗОН



### THE BLOCKS

Вы можете выбрать соперника для вызова. Вы оба раскрываете свои карты дилемм только на руках и сравниваете общую коррупцию (включая допуск). Подсчитайте коррупцию. Проигравший платит 2 информации победителю и тайно выбирает одну карту дилеммы, чтобы сбросить ее рубашкой вверх.

- Вы можете отказаться от вызова. У соперника и цели должно быть как минимум по одной карте дилеммы в руке. Соперник выигрывает вничью.



### DOWNTOWN

Переместите до трех раз Блокпост и/или Стража. Вы можете разделить свои перемещения так, как вам нравится, между Стражем и двумя Блокпостами.



### ION HEIGHTS

Получите один бонус с помощью колеса усиления или возьмите одну карту из любой колоды преступлений и положите ее лицевой стороной вниз на консоль, не глядя на нее до конца своего хода.



### THE PARISH

Получите допуск из запаса.



### RIVERSIDE

Получите одну улику или приложите к делу одну улику. Следуйте обычному процессу для любого из выборов.



### SKYPORT

Переместите одного преступника (вместе с любым удерживаемым предметом) из его текущего местоположения в любую зону. Статус контроля и начальное местоположение Преступника не имеют значения.



### THE TOWERS

Выберите два варианта или один и тот же вариант дважды:

- Переместите одного преступника (не через блокпост)
- Переместите один незакрепленный или удерживаемый предмет (можно через блокпост)
- Взгляните на две улики лицевой стороной вниз (в хранилище или финальном сюжете)
- Переместите одно Блокпост или Стража один раз.



### ZINBAZAAR

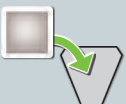
Поменяйте местами любые два предмета. Любой из них или оба могут быть свободными или удерживаемыми; свободный предмет, замененный удерживаемым предметом, сам становится удерживаемым.

## БОНУСНЫЕ ПЛИТКИ



Поменяйте местами любые два предмета.

Любой из них может быть свободным или удерживаемым.



Переместите один предмет.

В любую зону, может быть свободным или удерживаемым, прибывает в пункт назначения свободным.



Поменяйте предмет местами с преступником. Предмет может быть свободным или удерживаемым, статус преступника не имеет значения.



Поменяйте местами любых двух преступников. Статус контроля не имеет значения, они также переносят удерживаемые предметы.



Переместите одного преступника. Из любой зоны в любую другую зону, статус контроля не имеет значения, переносится с удерживаемым предметом.



Переместите Стража/Блокпост. До указанного числа. По желанию можно разделить перемещение между Стражем и Блокпостом.



Поменяйте жетоны контроля. Все жетоны преступников, которыми вы управляете, на все жетоны преступников, которыми управляет соперник. Не усиливайте контроль.



Сбросьте карту дилеммы

С вашей руки или с вашего стека дилемм



Возьмите и сбросьте карты дилемм. Возьмите две карты из колоды в руку, сбросьте две из руки; в выброшенные карты могут входить взятые карты.



Бросьте вызов сопернику. Те же правила, что и для действия зоны Blocks.



Зафиксируйте жетон контроля. Прикрепите жетон контроля, который у вас есть. Ни один соперник не сможет контролировать этого преступника, пока вы не отцепите его, выполнив сюжетное преступление.



Подсмотрите две улики. Лицом вниз в хранилище или на доске.



Подсмотрите две улики, затем возьмите одну из них. Положите лицом вниз в хранилище или на доску.



Возьмите одну улику. Положите лицом вниз в хранилище или на доску.



Раскройте одну улику. Положите лицом вниз в любом месте сюжета, в общем шкафчике.



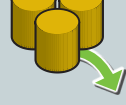
Возьмите побочное преступление. Столько, сколько показано. Держите их лицевой стороной вниз рядом с консолью до конца хода.



Совершите усиление контроля. На указанную сумму. Можете распределить, как вам нравится, между любыми преступниками, статус контроля не имеет значения.



Возможность игнорировать блокпост. Эффект действует в течение всего вашего хода.



Переместите всех полицейских из любой зоны. В зону, где нет ни одного полицейского.



Получите жетон допуска. Из запаса.



Возьмите преступника под контроль. Следуйте обычным правилам, усилийте контроль, как обычно.



Получите дополнительное действие. По одному действию за символ.