



ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ МИР

КРИЗИС И ПРОЦВЕТАНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

45 МИН

1-7

12+

СОСТАВ ИГРЫ

- 56 карт развития
- 2 двусторонние карты империй
- 60 кубиков ресурсов
- 10 жетонов финансиста x 3
- 10 жетонов генерала x 3
- планшет для подсчёта очков
- стираемый маркер

ОПИСАНИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Карты дополнения используются наравне с картами основной игры. Они позволяют использовать новые стратегии и привносят новые элементы: **кризис** и **двойная прибыль**.



С этим дополнением в игре могут принять участие до 7 игроков.

Важно: карты дополнения «Кризис и процветание» являются картами развития, несмотря на то, что их рубашка отличается от карт развития основной игры «Этот безумный мир».

НОВЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте отдельно карты дополнения и положите их рядом со стопкой карт развития основной игры.

A. ФАЗА ДРАФТА

В соответствии с таблицей и в зависимости от количества игроков раздайте каждому игроку карты развития.

Количество игроков	Карты основной игры	Карты дополнения
2 игрока	8	4
3–4 игрока	6	3
5–6 игроков	6	2
7 игроков	5	2

Фаза драфта проходит по обычным правилам. Игроки выбирают и кладут перед собой карты дополнения или основной игры из тех, что были им переданы. Драфт заканчивается, когда игроки взяли по 7 карт. Оставшиеся карты помещаются в стопку сброса.

B. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Карты дополнения разыгрываются так же, как и карты основной игры. Их можно переработать или положить в область строительства. Как только карта развития из дополнения была построена, поместите её в область империи.



В. ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

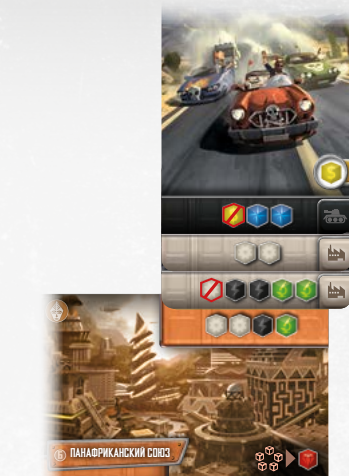


Кризис – новый элемент игры.

Некоторые карты развития дополнения становятся причиной кризиса в добыче определённых ресурсов. За каждый перечёркнутый символ ресурса вычите один соответствующий ресурс из числа произведённых ресурсов.

Кризис уменьшает количество кубиков ресурса, которое возьмёт игрок, и может помешать получить бонус за превосходство. Если кризис отнял больше ресурсов, чем их было произведено, суммарный объём производства этого ресурса будет равен 0.

Пример. Из-за кризиса Анна теряет 1 и 1 . Общее количество ресурсов, производимых в империи Анны: 4 , 3 , 3 , 0 и 2 .



Но фактически империя Анны произведёт 3 (4 – 1) , 3 , 3 , 0 (количество ресурсов не может быть меньше 0) и 2 .

КОНЕЦ ИГРЫ



Двойная прибыль –

новый способ получения победных очков с модификатором. Некоторые карты дополнения приносят победные очки за каждую пару карт определённых типов, построенных в империи игрока.

Во время подсчёта победных очков в конце игры подсчитайте в своей империи количество пар карт развития, указанных в условии карты, и умножьте это число на модификатор.

Пример. Анна получает двойную прибыль за пару карт науки и социальных проектов . Каждая такая пара приносит ей 9 победных очков.

Таким образом, Анна получает 17 победных очков (ПО).



- 1) 9 ПО за одну пару карт социальных проектов и науки (9 ПО × 1)
- 2) 6 ПО за 2 карты науки (3 + 3 ПО)
- 3) 2 ПО за карту социальных проектов

СОЛО-РЕЖИМ

Используйте правила соло-режима основной игры со следующими изменениями.

Подготовка к игре

Подготовьте 8 стопок карт развития.

В каждой стопке:

- 3 карты основной игры
- 2 карты из дополнения

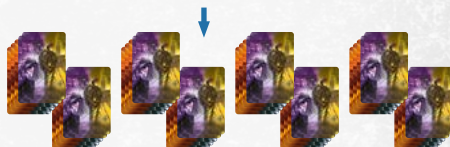
Фаза планирования

Выполняя действие «Сбросить 2 любые карты развития», вы можете сбрасывать любые карты по своему желанию. Однако, когда вы подбираете карты в руку, то должны взять либо карты из основной игры, либо карты из дополнения. Нельзя взять комбинацию карт основной игры и дополнения.

Если берёте карты основной игры, то возьмите 5 карт и оставьте в руке 1 из них.

Если берёте карты дополнения, то возьмите 3 карты и оставьте в руке 1 из них.

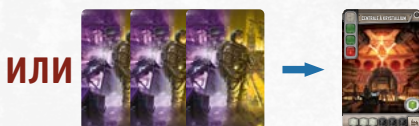
СОЗДАЙТЕ 8 СТОПОК КАРТ



СБРОСЬТЕ 2 КАРТЫ, ЧТОБЫ



ПОСМОТРЕТЬ 5 И ОСТАВИТЬ 1



ИЛИ

ПОСМОТРЕТЬ 3 И ОСТАВИТЬ 1

ИГРА С УЧАСТИЕМ 6-7 ИГРОКОВ


В мире появились 2 новые империи, что позволяет объединить в игре до 7 участников.

Используйте карты новых империй наравне с картами империй основной игры. Убедитесь, что все игроки используют одинаковую сторону (А или Б).

Бонус за превосходство

При игре с 6 или 7 участниками бонус за превосходство получают 2 игрока с наибольшим объемом производства ресурса. В случае равенства у нескольких игроков поступайте следующим образом.

- Если 1-е место по объёму производства принадлежит только одному игроку, а у претендентов на 2-е место ничья, то бонус за превосходство получает только игрок на 1-м месте.
- Если 1-е место делят только два игрока, только они получают бонус за превосходство, никто другой его не получает.
- Если 1-е место делят три игрока, то бонус за превосходство не получает никто.

В случае получения бонуса за превосходство за ресурс наука  несколькими игроками каждый из них самостоятельно определяет свой бонус: жетон генерала или финансиста.

ПЛАНШЕТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Кратко впишите имена игроков в ячейки первого ряда.

В следующем ряду впишите базовые победные очки за карты развития.

Следующие 7 рядов служат для учёта победных очков с модификаторами. В маленьких ячейках впишите количество карт и значение модификатора, а в большой ячейке – результат умножения.

Затем идут 4 ряда для учёта победных очков с двойной прибылью (записывайте их так, как описано выше).

В последнем ряду впишите сумму победных очков империи игрока.

Пример. Империя Анны

- 4 карты развития с базовыми победными очками **1**. Всего 12 ПО.
 - 1 карта, приносящая победные очки с модификатором за количество карт **2**. Всего 9 ПО.
 - 3 жетона генерал **3**, по 1 ПО за каждый. Всего 3 ПО.
 - 1 карта, приносящая двойную прибыль **4** за каждую пару + . У Анны 2 таких пары. Всего 10 ПО.
 - 1 карта, приносящая двойную прибыль **5** за каждую пару + . У Анны 3 таких пары. Всего 27 ПО.
- В итоге 61 ПО!



Имя	Анна					
Базовые очки	12	1				
Очки с модификатором за количество карт	3 3	9	2			
Очки за жетоны генерал	3 3	9	3			
Очки с двойной прибылью за пары (Factory + General)	1 3	3	4			
Очки с двойной прибылью за пары (Atom + Temple)	5 2	10	5			
Итого	9 3	27	5			

СЦЕНАРИИ ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА

В соло-режиме можно исследовать различные стратегии, доступные в игре. **Всегда используйте карту империи на стороне Б.** При подготовке каждого сценария поместите в свою область строительства карты развития, указанные в описании. **Фиолетовым цветом выделены карты дополнения, а оранжевым цветом карты основной игры.**

Игрок побеждает, если к концу игры все эти карты построены.

В случае победы подсчитайте свои победные очки и проверьте, достаточно ли их для получения бронзовой, серебряной или золотой медали.

Играйте в соло-режим по правилам основной игры, учитывая особенности этого дополнения.

СЦЕНАРИЙ 01. ЭРА РОБОТОВ

– Великий визирь, судя по отчётам, слуги похищают своих господ, а рабочие своих управляющих. Что происходит? Великий визирь нахмурился.

– Кажется, вновь обострилось социальное неравенство, и это подорвало идею справедливого вознаграждения за труд, основанную на доверии и чувстве благодарности между свободными гражданами.

Верховный император был раздражён.

– Я не понимаю о чём ты. В идеальном обществе, таком, как наше, невозможны межклассовые конфликты. Так или иначе, но я освобожу людей от рабства, заменив их машинами на рабочих местах. Даже животные обретут свободу и будут заменены на роботов!

КАРТЫ

«Гигантский робот», «Телекинез», «Завод роботов».

«Автоматоны-охранники», «Робофауна», «Роботы-помощники».

БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 95 ПО+

СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 115 ПО+

ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 135 ПО+

СЦЕНАРИЙ 02.

КУДА СМОТРИТ ПОЛИЦИЯ?

Великий визирь был подавлен.

– Верховный император, с того момента как рабочая сила была заменена на машины, безработица и преступность распространились как чума. Деньги, выделенные на социальную поддержку, утекают в офшорные зоны, а цепи поставок продуктов питания разрывают банды рейдеров. Даже глава службы безопасности подвергся нападению среди бела дня.

Было видно, что доклад пошатнул уверенность Верховного императора.

– Я маяк для своего народа, а, как известно, яркий свет отбрасывает тень. Мы исцелим наших граждан и будем при этом милосердны. Мы убедим наших граждан оставить асоциальные наклонности другим нациям, а непокорных поместим в центры идеологической адаптации. Там они смогут посвятить себя интересам общества.

КАРТЫ

«Офшорная зона», «Оккультный квартал», «Рейдеры», «Пандемониум», «Приют беззакония», «Тюрьма строгого режима».

БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 85 ПО+

СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 95 ПО+

ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 105 ПО+

СЦЕНАРИЙ 03. КОСМИЧЕСКАЯ ГОНКА

– Разведка докладывает, что Североамериканские штаты начали разработку проекта полёта к созвездию Альфе Центавра. Ха! Похоже, у них закончились стоящие идеи! – провозгласил Великий визирь.

Верховный император одарил визиря презрительной усмешкой.

– И? Нечего стоять тут сложа руки и тарашиться. Мы совершим этот полёт первыми.

Великий визирь торопливо произнёс:

– Слушаюсь! Я прикажу немедленно запустить наши ракеты!

Однако Верховный император остудил его пыл:

– Отставить, это слишком незначительная задача для наших ракет.

А затем добавил:

– Мы обязательно должны добраться туда быстрее. Мы построим космический лифт, так что наши корабли смогут отправляться прямо с Луны.

КАРТЫ

«Орбитальная станция», «Освоение астероидов», «Альфа Центавра».

«Космический лифт», «Криокамеры», «Лунная база».

БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 95 ПО+

СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 115 ПО+

ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 135 ПО+

СЦЕНАРИЙ 04. ДОСТОЙНАЯ СМЕРТЬ

Великий визирь робко доложил:

– Верховный император, мы проиграли битву на Востоке. Хотя мы превосходили противника численностью и были лучше оснащены, но наши войска не получали жалованье уже несколько месяцев...

Верховный император был совершенно спокоен.

– Вам известно, что в скандинавской мифологии воины после славной гибели попадали в рай под названием Вальхалла? Мы тоже попадём в Вальхаллу!

– Что вы имеете ввиду? – обеспокоенно спросил визирь.

Верховный император взорвался:

– Мы должны перестать обращаться с нашими солдатами как с обычными наёмными рабочими! Смерть за родину должна стать их единственной наградой. Мы немедленно заключим мир с нашими соседями на Востоке и объявим войну Северу. Вальхалла определённо находится ближе к северу. Может быть, мы и не впишем наши имена в историю, но нас будут воспевать в легендах.

– Это уж точно... – пробормотал Великий визирь.

КАРТЫ

«Вальхалла», «Рейдеры».

«Солнечная пушка», «Танковая дивизия».

БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 90 ПО+

СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 100 ПО+

ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 115 ПО+

СЦЕНАРИЙ 05. ВО ЛЬДАХ СЕВЕРА

Великий визирь заговорщицки прошептал:

– По словам наших информаторов лидер северян скрывается на легендарном континенте Гиперборея. Но северные льды – непреодолимая преграда для наших войск. Кроме того, наши граждане, недавно поселившиеся в северных широтах, жалуются на сильные холода.

Верховный император тихо ответил:

– От их заурадного лидера мы избавимся с хитростью песка. Пошлите флот ледоколов, затем мы построим подводные города на базе мощных электростанций. Так мы создадим уют для наших граждан, а выбросы тепловых электростанций растопят льды. Наши противники скоро будут бродить по грязным, вонючим лужам. И Верховный император разразился сардоническим смехом.

КАРТЫ

«Гиперборея».

«Ледокол» × 3, «Квантовый генератор»,

«Подводный город».

БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 95 ПО+

СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 105 ПО+

ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 120 ПО+

СЦЕНАРИЙ 06. КРАЙНИЕ МЕРЫ

Верховный император пребывал в плохом настроении.

– Великий визирь, доложи мне всё о наших проектах.

Великий визирь посетовал:

– Лидер Севера насмехается над нами, а социальный кризис нарастает. Протестующие граждане объединяются с гражданами других империй. Группы повстанцев атакуют наши границы.

Верховный император раздражённо ответил:

– Мне не нужны детали. Напоминаю, что наша главная цель по-прежнему победа в гонке к Альфе Центавра. Построй гигантскую стену для защиты от беспорядков и этих варваров. Что касается Севера, то давай создадим что-то наподобие большого солнца, которое растопит защищающий их лёд. Это напоминает всем, что я есть свет этого мира. Тебе всё ясно, Великий визирь?

– Блестящий план, Верховный император! – просиял Великий визирь.

КАРТЫ

«Искусственное солнце», «Великая стена», «Альфа Центавра».

БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 95 ПО+

СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 105 ПО+

ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 120 ПО+

СОВМЕСТИМОСТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ

«ВОЙНА ИЛИ МИР»

Карты дополнения «Кризис и процветание» совместимы с дополнением «Война или мир». Вы можете включать их в кампанию, а также использовать в обычных партиях наравне с картами, к которым вы получили доступ в ходе кампании «Война или мир».

Игра с участием 6 или 7 игроков

Кампания «Война или мир» не может быть разыграна с участием 6 или 7 игроков. Однако вы можете сыграть партию на 6–7 игроков вне кампании, используя карты из дополнения «Кризис и процветание» и любой другой контент, к которому вы получили доступ в ходе кампании «Война или мир».



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru