

# ПРАВИЛА КАМПАНИЯ «ПРАЗДНОСТЬ И УПАДОК»

АВТОРЫ: БЕНУА БАННЬЕ И ФРЕДЕРИК ТЕРАР


## СОСТАВ ИГРЫ

- 6 конвертов со сценариями
- Бустер «Наследие праздности»
- Бустер «Наследие продуктивности»
- 5 коробок «Совершенно секретно»  
Не открывать до указания.

## ВСТУПЛЕНИЕ

Во время игры в эту кампанию карты империй игроков должны лежать стороной **Б** вверх. Прежде чем начать эту кампанию, мы рекомендуем сыграть хотя бы несколько партий в основную игру и пройти первую кампанию «**ВОЙНА ИЛИ МИР**». Кампания «**ПРАЗДНОСТЬ И УПАДОК**» содержит ряд новых механик, которые могут показаться сложными при отсутствии опыта игры в основную игру «**ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ МИР**».

Если вы играете в одиночку, ознакомьтесь с правилами соло-режима на обороте этих правил.

- Эта кампания состоит из 6 сценариев, однако сыграны будут только 5 из них. Начните игру со сценария  01 и по завершении переходите к следующему сценарию по порядку, если не указано иное. Внимательно следуйте инструкциям внутри сценариев, учитывайте возможные изменения основных правил игры.
- В ходе кампании иногда вам будет указано взять определённые карты из конверта со сценарием. Карты обозначаются с помощью названия и номера, например, «**ПОП-КУЛЬТУРА**» П-011. Берите

карты из конверта, только получив конкретное указание в сценарии.

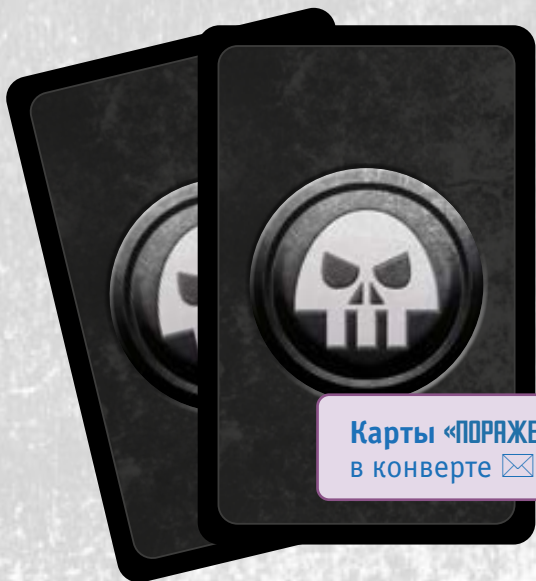
- Ваши решения будут влиять на ход игры и приводить вас к разным итогам. Применяйте тот итог сценария, который соответствует вашему результату.
- Если на картах кампании не указано иного, то условия победы в сценарии такие же, как и в основной игре «**ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ МИР**» – набрать наибольшее количество ПО по итогу 4 раундов игры.
- Как правило, победитель сценария вознаграждается лучше остальных игроков. **Сохраняйте у себя карты кампании**, полученные в конце сценария, до конца кампании «**ПРАЗДНОСТЬ И УПАДОК**», если нет иных указаний. Вы можете использовать такие карты в каждом последующем сценарии. В конце каждого сценария карты приводятся к первоначальному виду: все лежащие на них кубики ресурсов и жетоны возвращаются в общий резерв.
- Победитель последнего сценария является единственным победителем всей кампании. Если на победу в последнем сценарии претендуют несколько игроков, то сыграйте последний сценарий ещё раз. Победителем кампании может стать только один игрок... Или вы можете отдать победу тому из претендентов, который, по общему мнению, больше заслужил её на протяжении всей кампании.

**ВАЖНО.** Правила сценариев будут меняться, а эффекты карт кампании имеют приоритет над обычными правилами игры. Если во время прохождения сценария в игру были добавлены новые карты, то в конце сценария **СЕРЫЕ КАРТЫ** сбрасываются, а **ОРАНЖЕВЫЕ КАРТЫ** остаются с игроками до конца кампании.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА

- Играйте по правилам соло-режима основной игры «ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ МИР» со следующими изменениями.
- Вы можете играть в кампанию на 4 уровнях сложности: обычный (50 ПО), сложный (60 ПО), эксперт (70 ПО), мастер (80 ПО). Выберите любой из них до начала кампании.
- Если по результатам сценария вы достигли показателя ПО выбранного уровня сложности, то вы получаете награды как победитель сценария.
- Если вы не достигли показателя ПО выбранного уровня, то получайте награды как проигравший. В дополнение к обычным наградам сценария вы должны взять карту «ПОРАЖЕНИЕ» и хранить её перед собой до конца кампании. Затем переходите к следующему сценарию.
- Если вы проиграли в последнем сценарии, возьмите карту «ПОРАЖЕНИЕ» и сыграйте сценарий ещё раз.
- Если у вас уже есть 2 карты «ПОРАЖЕНИЕ» и вы должны получить 3-ю, то кампания считается проигранной. Начните игру заново.



Карты «ПОРАЖЕНИЕ» находятся  
в конверте ✉ 01.



Теперь вы можете открыть конверт ✉ 01

