

SCARFACE | 1920

SOLO MODE

Он разжал пальцы и изо всех сил сжал их в кулак. Они дрожали. Ему это не нравилось, так он выглядел слабым.

Как такое могло случиться? Этот проклятый наёмник пришёл в город, нарушив все правила игры и поставив под угрозу бизнес. Как такое могло случиться... с ним? Он посмотрел на часы и громко сказал: «Пора».

Он взял бейсбольную битку и начал медленно обходить стол, за которым сидели его сообщники: «Сегодня мы вернём то, что принадлежит нам. Сегодня мы покажем, что этот город принадлежит нам. Потому что нет никого умнее Альфонса Габриэля Капоне. Никто не нарушит условия сделки со мной! И никто не посмеет смеяться надо мной!»

ВВЕДЕНИЕ

Равновесие сил нарушено. У вашей конкурирующей банды появился новый могущественный союзник — Головорез. Этот союз ставит под угрозу весь ваш бизнес и заставляет принимать жёсткие решения. Оптимизируйте ресурсы, минимизируйте ущерб и старайтесь всегда быть на шаг впереди соперника. Соберите лучшую банду и докажите, что вы по-прежнему король Чикаго.

Обзор

В одиночном режиме Scarface 1920 вы сможете управлять своей любимой бандой в противоборстве с другой основной бандой игры, но на этот раз боссу-сопернику неоценимую помощь будет оказывать грозный Головорез, с которым вам придётся сразиться, чтобы взять этот город под контроль.

Одиночный режим основан на варианте игры для двух игроков, в которой второй игрок — Головорез, управляется автоматом, которая использует собственную систему построения колоды карт действий. Эта автома будет выполнять свои действия в Чикаго, как и игрок, но с особой изобретательностью и организаторскими способностями, вынуждая вас максимально оптимизировать свою банду, чтобы одолеть соперника.

Пояснения

Несмотря на то, что технически вашим соперником в одиночной игре является босс, на которого работает Головорез, в этих правилах мы будем называть вашего соперника просто Головорез (☞). Эта книга правил и карты действий одиночного режима позволят вам ввести в игру Головореза и управлять им без принятия каких-либо решений, поскольку его действия полностью автоматизированы, а от вас требуется лишь следование инструкциям. Если ☞ нужно принять решение, а в правилах одиночного режима не указано, как поступить, выберите тот вариант, который приносит вам наибольшую выгоду.

Некоторые эффекты навыков сообщников или работ в одиночном режиме игры могут оказывать меньшее влияние, чем в стандартном, поскольку правила для ☞ отличаются от правил для игроков-людей.

Перед началом игры в одиночном режиме вам следует ознакомиться со стандартными правилами игры Scarface 1920. Кроме того, мы рекомендуем вам сыграть несколько партий по стандартным правилам, чтобы ознакомиться со всеми механиками и компонентами игры.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

КОМПОНЕНТЫ



36 карт действий



4 планшета бандитов
(сторона одиночного режима)



7 жетонов
районов



1 жетон
Головореза

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

1. Поместите игровое поле в центр стола. Верните в обратную сторону в коробку все карты, на которых есть символ «Не для одиночного режима» (чёрный квадрат, расположенный рядом с обозначением типа карты, в нижней части карты). Отложите жетон . Перемешайте все жетоны районов и положите по одному жетону в случайном порядке на каждый район игрового поля.
2. Разместите жетоны денег (), фамильное кольцо, маркеры бизнеса, алкоголя () и оружия () рядом с игровым полем; это общий запас.
3. Перемешайте карты рейдов и положите их лицевой стороной вниз в область рейдов; это колода рейдов.
4. Перемешайте карты работ и положите их лицевой стороной вниз в область работ; это колода работ.
5. Отложите карты дилеров «Alcohol Supplier» и «Gun Supplier» (карты дилеров с номерами 1-8). Отложите по 1 карте дилеров «Gun Runner» и «Distillery Owner». Затем перемешайте оставшиеся карты дилеров и положите их лицевой стороной вниз в область дилеров; это колода дилеров.
6. Перемешайте карты сообщников уровня 1-3★ и положите их лицевой стороной вниз в область сообщников 1-3★; это колода сообщников уровня 1-3★. Затем возьмите 3 верхние карты из колоды и положите их лицевой стороной вверх в ячейки с символами 1-3★ слева направо. Наконец, возьмите верхнюю карту из колоды и положите её лицевой стороной вверх поверх колоды сообщников 1-3★.
7. Перемешайте карты сообщников уровня 4-5★ и положите их лицевой стороной вниз в область сообщников 4-5★; это колода сообщников уровня 4-5★. Затем возьмите 1 верхнюю карту из колоды и положите её лицевой стороной вверх в ячейку с символами 4-5★. Наконец, возьмите верхнюю карту из колоды и положите её лицевой стороной вверх поверх колоды сообщников 4-5★.
8. Поместите фигурку Элиота Несса на начальное значение шкалы преступности.

9. Разместите полицию () в следующих районах: Far South Side, Far North Side и Central.
10. Положите 2 случайных тайла кварталов в район Central. Затем положите по 1 случайному тайлу кварталов во всех остальных районах. Все тайлы должны лежать дневной стороной вверх.
11. Разместите случайно по одному маркеру «Подпольный бар», «Публичный дом» или «Казино» на каждом тайле квартала.
12. Поместите маркер времени на шкалу времени в ячейку для двух игроков.
13. Поместите карту новости «U.S. is Voted Dry» лицевой стороной вверх в ячейку текущей новости.
14. Поместите карту новости «Prohibition Ends at Last!» лицевой стороной вниз в ячейку колоды новостей. Затем перемешайте оставшиеся карты новостей; возьмите 2 карты и положите их лицевой стороной вниз в ячейку колоды новостей (поверх карты «Prohibition Ends at Last!»); это колода новостей. Не просматривая, верните оставшиеся карты новостей обратно в коробку с игрой.
15. становится первым игроком.

Подготовка игрока

16. Выберите одну из банд и возьмите все компоненты того же цвета, что и фигурка её босса.
17. Поместите планшет банды перед собой; это ваша игровая зона. Затем поместите 12 своих кубиков улучшений и фигурку босса на шкалу босса.
18. Поместите планшет бандитов перед собой. Затем распределите 12 своих фигурок бандитов () на планшете следующим образом: 6 в трущобах, 2 на конспиративных квартирах и 4 в штаб-квартире.
19. Верните ширму обратно в коробку, так как в одиночном режиме она не нужна. Затем возьмите 10 из общего запаса и поместите их перед собой.
20. Разместите все свои маркеры контроля, автомобили () и грузовики () в своей игровой зоне.
21. Поместите свой маркер уровня преступности () на значение 1 на шкале преступности, прямо перед фигуркой Элиота Несса.
22. Отделите карты правой руки () от карт членов вашей банды. Затем перемешайте оставшиеся карты членов банды и положите их лицевой стороной вниз в свою игровую зону; это ваша колода. Возьмите 3 карты из своей колоды; это ваша рука.
23. Выберите район, в котором нет и поместите туда один из своих или . Затем поместите маркер контроля на тайл квартала в этом районе. На этом тайле не может быть других маркеров контроля.
24. Возьмите 2 карты из колоды работ, выберите одну и добавьте её в свою игровую зону; другую карту положите рядом с планшетом банды . Повторите эту процедуру 3 раза. 3 карты работы считаются выполненными, но их эффект не применяется.
25. Возьмите 1 карту дилера «Alcohol Supplier» и 1 карту дилера «Gun Supplier» и положите их лицевой стороной вверх в своей игровой зоне. Затем возьмите 2 (/) из общего запаса и поместите их по одному на каждую полученную карту дилера. Неиспользованные карты «Alcohol Supplier» и «Gun Supplier» верните в коробку с игрой.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Подготовка Головореза

26. Выберите банду, с которой хотите соперничать, и возьмите все компоненты того же цвета, что и фигурка её босса. Это банда ☞.
27. Разместите планшет банды стороной одиночного режима (тёмной) вверх рядом с вами: это игровая область ☞. Затем разместите 12 кубиков улучшений и фигурку босса на шкале босса.
28. Разместите рядом планшет бандитов. Это планшет бандитов ☞. Затем выставите 12 фигурок бандитов (☞) на планшете следующим образом: 6 в трущобах, 2 в конспиративных квартирах и 4 в штаб-квартире.
29. Верните ширму обратно в коробку, поскольку в одиночной игре она не нужна.
30. Поместите маркеры контроля, автомобили (☞) и грузовики (☞) в область игрока ☞.
31. Поместите маркер уровня преступности (☞) игрока ☞ на значение 1 на шкале преступности, прямо перед фигуркой Элиота Несса.
32. Верните карты членов банды и правой руки ☞ в обратно коробку. Разделите карты действий одиночного режима на колоды с символами А, В и С. Перемешайте каждую колоду отдельно и положите её лицевой стороной вниз. Колода С — это начальная колода действий Головореза; разместите её рядом с местом, где вы будете разыгрывать план ☞ во время его хода. Разместите колоды В и А возле планшета банды ☞. Возьмите несколько кубиков другой банды и положите их в игровую область ☞. Это кубики действий.
33. Случайно выберите район, в котором нет полиции (☞) и поместите туда жетон ☞. Разместите одну машину (☞) или грузовик (☞) в этом районе. Затем поместите маркер контроля на тайл квартала в этом районе.
34. ☞ игнорирует этот шаг; он просто получает карты работ, которые вы ему выдали во время подготовки игрока, и помещает их в свою игровую область.
35. Возьмите карты дилеров «Distillery Owner» и «Gun Runner» (отложенные на шаге 5) и положите их лицевой стороной вверх в игровую область ☞. Если на тайле квартала, контролируемого ☞, указано требование одновременно ☞ и ☞, положите по 1☞ и 1☞ на карты дилеров ☞. Если на тайле квартала указано требование только ☞, положите 2☞ на карты дилеров ☞. Если указано требование только ☞, положите 2☞ на карты дилеров ☞.



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Жетоны районов

Эти жетоны с номерами от 1 до 7 используются для обозначения районов на игровом поле. Район, в котором в данный момент находится фигурка ☞, считается текущим районом.

В начале каждого своего хода действий ☞ перемещается в другой район.

Колода действий и рука

Колода С — это начальная колода действий одиночного режима, но в процессе игры к ней будут добавляться карты из колод А и В, когда ☞ нанимает сообщника или получает награды на шкале босса.

У ☞ нет карт в руке. Карты действий всегда находятся либо в колоде, либо в его плане, либо в его стопке сброса. Если какой-либо эффект ссылается на карты в руке, считается, что их количество равно 0.

Сила Головореза (☞)

У ☞ вместо силы (☞) и влияния (☞) есть особый показатель силы (☞). ☞ считается одновременно и ☞ и ☞, и она используется ☞ для выполнения действий с его карт действий.

Карты действий



- **Сила карты:** количество ☞, которое приносит данная карта.
- **Передвижение:** количество районов, на которые передвигается ☞ в начале своего хода действий.
- **Бонус силы:** дополнительная ☞, которую ☞ получает при выполнении данного конкретного действия.
- **Действия:** эффект каждого действия.
- **Тип колоды:** Колода действий (А, В или С), к которой относится данная карта.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Планшет банды (сторона одиночного режима)



План (■) и количество действий (⊕) Головореза

Награды шкалы босса (A, B, C)

Номера районов

Требования

- **План Головореза (■):** количество карт действий, которые ⚡ разыгрывает в своём плане.
- **Действия Головореза (⊕):** количество действий, которые ⚡ может выполнить во время своего хода действий.
- **Награды шкалы босса (A, B, C):** вместо карт правой руки ⚡ в качестве награды получает новые карты типа A, B или C для своей колоды действий.
- **Требования:** количество 🗺 и 🚗, которые должны быть у ⚡, чтобы выполнить данное улучшение банды.
- **Номера районов:** номер района, соответствующий конкретной характеристике банды.



ХОД ГОЛОВОРЕЗА

Ход ⚡ повторяет те же шаги, что и ход обычного игрока, но есть и некоторые отличия.

Если у ⚡ остались карты в колоде действий, он выполняет ход действия. Если у ⚡ не осталось карт в колоде действий, он выполняет ход реорганизации.

Ниже приведён порядок ходов ⚡.

Ход действия

1. Объявление плана ⚡

Откройте последовательно верхние карты колоды действий и сформируйте ряд, выкладывая карты лицевой стороной вверх слева направо в игровую область ⚡.

Количество карт, выкладываемых ⚡, равно числу, указанному слева на планшете банды ⚡ (число с символом ■) в текущем ряду шкалы босса. Это значение будет увеличиваться в ходе игры, по мере улучшения ⚡ своей банды, при которой босс будет продвигаться по шкале босса.

Если у ⚡ в колоде действий осталось меньше карт, чем значение плана (■), он выкладывает все имеющиеся в колоде карты.

Карты плана определяют передвижение (🗺), силу (🚗) и возможные действия (⊕) во время хода действия ⚡.

Примечание: ⚡ никогда не увеличивает свой уровень 🗡 при объявлении плана, вне зависимости от числа карт в плане.

2. Передвижение ⚡

⚡ передвигается на количество районов, равное суммарному значению всех символов передвижения (🗺) на картах плана.

Это движение всегда происходит в порядке возрастания номеров на жетонах районов. Поскольку на игровом поле 7 районов, движение после района № 7 продолжается с района № 1.

Чтобы выполнить передвижение, возьмите жетон ⚡ из текущего района и поместите его в район назначения.



Пример: у ⚡ на картах в его плане 2 🗺, а жетон ⚡ расположен в районе № 4. Возьмите жетон ⚡ и поместите его в район № 6.



3. Выполнение действий ⚡


⚡ не выполняет приказы, навыки или работу, как обычный игрок. ⚡ выполняет действия, указанные на картах действий в его плане.









Для выполнения некоторых действий существуют определённые требования, которым должен соответствовать ⚡. Эти требования могут включать 🚗 или приказ, для исполнения которого обычно требуются 🗡 и/или 🗡. В этом случае 🚗 используется как в качестве 🗡, так и в качестве 🗡, как указано далее в описании каждого действия.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ


Общая , которую  использует в каждом действии, рассчитывается путём сложения:










- значения характеристики Power на планшете банды;
-  карты, указанной на каждой карте в плане;
- бонуса  этого действия, указанного на карте действия.

Чтобы разыграть действия , выполните следующие шаги:







1. Возьмите столько кубиков действий, какое количество действий () указано на шкале босса в данный момент. Эти кубики определяют, сколько действий  может выполнить в этот ход.
2. Прочтите верхнюю строку действия в крайней левой карте плана  и выполните его, если это возможно.
Если действие может быть выполнено, положите на него кубик, выполните его и перейдите к следующему действию, расположенному на той же линии на карте справа в плане. Проверьте, может ли оно быть выполнено, и так далее.
Если  не может выполнить действие, перейдите к следующему действию на той же строке на карте справа в плане. Если эффект действия равен нулю (другими словами, если при выполнении действия ничего не изменится), считается, что  не выполнял действие, и поэтому вы не должны отмечать его кубиком действия.
3. После выполнения действия с последней карты в плане, перейдите к действию, указанному на одну строку ниже на крайней левой (первой) карте плана.
4. Как только у  закончились кубики действий в этот ход или все действия с карт выполнены, ход действий  завершается. Положите все кубики действий рядом с планшетом банды , а все разыгранные карты действий — в стопку сброса (рядом с колодой действий).

Ход реорганизации



Ход реорганизации  повторяет ход реорганизации обычного игрока, со следующими изменениями:

- **Продайте в каждом из ваших кварталов:**  выполняет это действие согласно приказу «Продать в кварталах» (см. «Изменения в приказах»), продавая во всех кварталах, где это возможно.
- **Получите  с вашего бизнеса:**  получает 3  за каждый маркер бизнеса под своим контролем (как в стандартных правилах), а затем крадёт у вас . Сумма кражи рассчитывается следующим образом: (количество работ у ) × (количество карт новостей в ячейке активных новостей).
- **Завербуйте :**  выполняет это действие согласно приказу «Завербовать » (см. «Изменения в приказах»).







КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ











Игра заканчивается по стандартным правилам. В этот момент  собирает все карты нанятых им сообщников, получает  за каждый символ  на картах сообщников, по стандартным правилам. И вы, и  подсчитываете количество заработанных . Кто заработал больше , тот и победил.




ИЗМЕНЕНИЯ В ПРИКАЗАХ

Если в действии указано выполнение приказа,  выполнит его так же или очень похоже на то, как это сделал бы обычный игрок. Ниже приведён список изменений при выполнении действий .



Нанять сообщника

 нанимает сообщника с наибольшим уровнем , используя общую  в качестве . Если есть несколько вариантов сообщников с одинаковым уровнем,  нанимает крайнего левого сообщника на рынке с таким уровнем. После того как будет определён сообщник, которого нанимает , выполните следующие действия:








1. Поместите карту сообщника в игровую область , в стопку сообщников. Карты сообщников из этой стопки не будут участвовать в игре, но в конце партии эти карты принесут , по обычным правилам.
2. Пополните рынок сообщников новой картой, как обычно.
3. Если это карта сообщника 1-3 ,  берёт карту действий из колоды В. Если это карта сообщника 4-5 , он берёт карту действий из колоды А. При этом,  возвращает в общий запас 1 , если берёт карту из колоды В, и 2 , если берёт карту из колоды А, а затем кладёт карту лицевой стороной вниз поверх своей колоды действий. Если у  недостаточно , новая карта действий кладётся лицевой стороной вверх поверх его стопки сброса.

Карты сообщников хранятся в стопке рядом с игровой областью . Во время партии эти карты не участвуют в игре; если какой-либо эффект должен быть применён к сообщнику , эти карты никогда не принимаются во внимание. Для выполнения практических всех целей , у него нет сообщников до конца игры.









Получить работу

 берёт верхнюю карту из колоды работ и добавляет её к остальным своим картам работ. Общая  не учитывается при выполнении этого действия.





Нанять дилера

 берёт верхнюю карту из колоды дилеров и кладёт её лицевой стороной вниз рядом с другими его дилерами. Общая  не учитывается при выполнении этого действия. Все карты дилеров , лежащие лицевой стороной вниз, дают 2 (/), имеют хранилище товаров  и на них могут размещаться по 1 .

Продать в квартале

 совершает продажи в своих кварталах, используя общую  в качестве , согласно стандартными правилами.  выбирает кварталы для продажи согласно критериям выбора кварталов (стр. 7), и выбирает /, которые будут при этом проданы, согласно критериям выбора / (стр. 8).

Завербовать

 вербует столько , сколько его общая . В первую очередь  вербуются на конспиративных квартирах, а затем в трущобах.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Продать властям

☞ продаёт \bar{C}/\bar{F} представителям власти, используя общую \bar{M} в качестве \bar{K} , согласно стандартными правилами. ☞ выбирает \bar{C}/\bar{F} , которые будут проданы, согласно критериям выбора \bar{C}/\bar{F} (стр. 7).

Организовать бизнес

☞ добавляет маркеры бизнеса в свои кварталы, используя общую \bar{M} в качестве \bar{K} , согласно стандартными правилами. Тип добавляемого маркера бизнеса ☞ выбирает случайным образом.

☞ выбирает кварталы, в которые будут добавлены маркеры бизнеса, согласно критериям выбора кварталов (стр. 7).

Удалить маркер контроля

☞ убирает маркеры контроля, используя общую \bar{M} в качестве \bar{K} , согласно стандартными правилами.

☞ выбирает кварталы, из которых будут удалены маркеры контроля, согласно критериям выбора кварталов (стр. 7).

Уменьшить \bar{H}

☞ уменьшает свой \bar{H} , используя общую \bar{M} в качестве \bar{K} , согласно стандартным правилам.

Вызволить \bar{A} из тюрьмы

Некоторые действия на картах действий указывают, каким образом ☞ вызволяет \bar{A} из тюрьмы.

Отправить \bar{A} в районы

Некоторые действия на картах действий указывают, как и в какие районы ☞ отправляет \bar{A} .

Переместить \bar{C} , \bar{D} и \bar{A}

Некоторые действия на картах действий указывают, как и куда перемещаются \bar{C} , \bar{D} и \bar{A} . Критерии приоритета перемещений описаны на стр. 8.

Захватить квартал

☞ захватывает 1 квартал, используя общую \bar{M} в качестве \bar{K} , согласно стандартными правилами. ☞ должен присутствовать в районе, чтобы иметь возможность захватить в нём квартал.

Если ☞ может захватить более одного квартала, выбор квартала происходит согласно следующему приоритету:

1. Один из ваших кварталов (вместо нейтрального).
2. Квартал с более высокой прибылью.
3. Квартал с более высокой защитой.

Улучшить банду

Характеристики банды ☞ улучшаются с использованием \bar{M} и \bar{C} (вместо $\bar{K}/\bar{K} + \bar{C}$). Необходимое требование для выполнения улучшения банды ☞ указано над ячейкой данного улучшения.

Каждая характеристика банды имеет соответствующий ей номер района (от 1 до 7). Когда ☞ проводит улучшение банды, он улучшает характеристику с тем же номером, что и номер на жетоне района, в котором в данный момент находится жетон Головореза. Если эта характеристика не может быть улучшена, выберите характеристику со следующим номером. Если ни одна характеристика не может быть улучшена, это действие не может быть выполнено.

В некоторых ячейках на шкале босса ☞ в качестве награды указаны буквы «А», «В» и «А+В» (вместо символов карт правой руки). Каждый раз, когда ☞ улучшает свою банду и продвигает фигурку босса на ячейку с любой из этих букв, он берёт карту (карты) действий из колоды соответствующего типа. Если это возможно, он тратит 2 \bar{C} (даже в случае ячейки «А+В») и добавляет эти карты поверх своей колоды действий. В противном случае, новые карты помещаются в его стопку сброса.

Получить товар от сделки

Для получения товаров от сделок не требуется \bar{M} , но требуется, чтобы ☞ разместил \bar{A} на любой из своих сделок, на которой нет \bar{A} от предыдущего действия. Если нет свободной сделки, на которой можно было бы разместить \bar{A} , это действие не может быть выполнено.

После того, как ☞ разместит \bar{A} на сделке, подсчитайте общее количество товаров, сложив \bar{C} и \bar{F} за все его карты сделок, и прибавив к ним текущее значение характеристики «Запасы дилера» (Dealers Supply), указанное на планшете банды. ☞ получает половину от получившегося значения общего количества товаров в виде \bar{C} , а другую половину — в виде \bar{F} . Если общее количество товаров нечётное, ☞ получает \bar{C} на 1 больше, чем \bar{F} .

☞ складировать полученные \bar{C} и \bar{F} , согласно критериям выбора \bar{C}/\bar{F} (стр. 8).





Примечание: все сделки ☞ — это разовые сделки, каждая из которых поставляет 2 \bar{C}/\bar{F} , имеет лимит хранения 1 \bar{C} и на ней может располагаться не больше 1 \bar{A} .



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И КРИТЕРИИ




Присутствие Головореза



Присутствие  в районе обозначается жетоном Головореза. Однако, наличие этого жетона не влияет на значение  при захвате квартала, в отличие от наличия бандитов () и автомобилей ().


Следующий район

Все районы с более высоким номером жетона района, чем у жетона в текущем районе, являются следующими районами в порядке возрастания их номеров. Требования некоторых эффектов могут указывать на следующий район, как на первый район, отвечающий этим требованиям. Поскольку на карте всего 7 районов, следующим после района № 7 будет район № 1.




План Головореза

План  формируется путём получения карт из колоды действий. Как только ход  заканчивается, карты из плана  кладутся поверх его стопки сброса.






У  нет карт в руке. Карты действий всегда находятся либо в колоде действий , либо в его плане, либо в его стопке сброса. Если эффект ссылается на карты в руке, считается, что их количество равно 0.

 никогда не добавляет карты сообщников в колоду действий, а хранит их в стопке в своей игровой области.









Получение за фамильное кольцо

 никогда не забывает получать  за фамильное кольцо. Если он не получил  во время хода, он получает их, как только вы это обнаружите.


Запрет на взятки

Жетон  и все его ,  и  имеют иммунитет к правилу дачи взятки .



Преимущества автомобиля

Транспортные средства  считаются одновременно и , и . Совершая продажу в квартале, рядом с которым находится /, выберите, что вам потратить на 1 меньше —  или  (стандартное правило для ), в зависимости от того, что делает возможной продажу.




Выбор района

Когда  должен выбрать район из нескольких возможных, он выбирает район с жетоном, на котором указан наименьший номер.

Излишки и


Любые / складываемые в квартале, которые превышают требование для продажи в этом квартале, считаются излишками.



Ранить, убить и посадить в тюрьму

Если необходимо посадить в тюрьму, ранить или убить  из банды , используйте следующий порядок приоритета, чтобы определить, откуда взять :


- **Посадить в тюрьму:** преступный мир > власти > сделки > штаб-квартира > районы.
- **Ранение/убийство:** преступ. мир > тюрьма > власти > сделки > штаб-квартира > районы.

Удаление маркеров бизнеса






Квартал, в котором  удаляет маркеры бизнеса, выбирается согласно следующему порядку приоритета:



1. Квартал с самой низкой прибылью.
2. Квартал, где для совершения продажи не хватает больше всего /.
3. Квартал в районе с жетоном с наибольшим номером.

Удаление улучшения банды


Если  должен убрать одно из улучшений своей банды, он сначала убирает улучшение 3-го уровня, прежде чем убрать любое улучшение 2-го уровня. Как и при улучшении банды, первым будет удалено улучшение той характеристики, номер района которой совпадает с номером текущего района. Затем удаление продолжается в порядке возрастания номеров районов, пока не будут убрано требуемое количество улучшений.



С запасами/без запасов

Квартал считается с запасами, если в любой момент времени может быть совершена продажа с учётом всех /, хранящихся в нём, с учётом преимуществ , находящихся рядом с этим кварталом, и с учётом /, хранящихся в сделках. В противном случае, квартал считается без запасов.

При подсчете количества кварталов с запасами, /, хранящиеся в одной сделке, учитываются только для одного квартала.

Выбор квартала




 выбирает квартал согласно следующему порядку приоритета:













1. Квартал с самой высокой прибылью.
2. Квартал, в котором для совершения продажи не хватает меньше всего /.
3. Квартал в районе с жетоном с наименьшим номером.






ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ














Складирование и





 выбирает где складировать / согласно следующему порядку приоритета:

-  заполняет карту сделки до её лимита, чередуя  и  при заполнении.  начинает заполнение с , если это возможно.
- Следуя критериям выбора квартала,  заполняет каждый из них таким количеством , сколько необходимо для совершения продажи.
 - Если после выполнения предыдущего шага у  всё ещё остаётся , он начинает накапливать излишки, складировав по 1  в каждом из своих кварталов, следуя критериям выбора квартала, пока все  не будут складированы.
 - Повторите шаг 2.1 для .


Расход и










Когда  тратит  и/или 

-  тратит / из своего излишка. После того, как излишек исчерпан,  тратит / из своих кварталов, согласно следующему порядку приоритета:
 - квартал с самой низкой прибылью;
 - квартал, где не хватает больше всего / для совершения продажи;
 - Квартал в районе с жетоном с наибольшим номером.
- Если в кварталах нет /, то  тратит / хранящиеся на его сделках.





Если не указано, что  должен потратить ( или ) , расходуйте их поочередно, начиная с , если это возможно.



Перемещение , и

 выполняет перемещения согласно следующему порядку приоритета:

-  смежный с районом назначения.
-  не смежный с районом назначения, но который может передвигаться вместе с /. Передвижение / вместе с одним или несколькими  также считается одним перемещением.
- /.

ИГРОВЫЕ ВАРИАЦИИ

Несколько игроков против . Вы можете добавить  в качестве ещё одного игрока в партии с 2 и 3 игроками. Подготовьте игру по стандартным правилам, считая  одним из игроков. Все карты, на которых есть символ «Не для одиночного режима», удаляются из игры. Если эффект карты действия распространяется на игрока, примените его ко всем возможным игрокам. Некоторые из действий  будут распространяться на всех игроков, а некоторые — нет.

Повышенный уровень сложности. Чтобы повысить сложность игры против , добавьте 1 к характеристике Power на планшете банды , чтобы значения этой характеристики стали +1/+2/+3 вместо 0/+1/+2.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры

Тони Серрадесанферм и Даниэль Симон

Художественный дизайн

Студия SQETCH — Антонио Стаппартс

Разработка игры

Эду Бенито, Виктор Бусон, Хорди Марин, Хави Родригес, Хоан Родригес, Давид Сантьяго, Тони Серрадесанферм, Дани Тейшидо

Разработка миниатюр

BigChild Creatives — Хосе Мануэль Паломарес, Уго Гомес, Рубен Мартинес, Мигель Матиас, Хайме де Гарника, Нурия Севильяно

Графический дизайн

Traphic Studio — Эстер Бенедит и Марк Салинас

Дополнительная графика и макет

Дэвид Фернандес, Таиса Плейн, Оскар Сола

Текст

Дэвид Мартинес

Менеджер по переводам

Ориол Гарсия

Корректурa

Томас Миллард

Видео и 3D производство

Iag. и Марк Серрате

Маркетинг

Хорди Марин

Исполнительные продюсеры

Хорди Помарол, Давид Руис, Игнаси Трибо, Хосе Мануэль Паломарес, Хавьер Руис

Менеджер по производству

Арнау Санс

Издатель

Дэвид Руис

Дополнительная информация

REDZENGAMES.COM