

The background features a detailed steampunk cityscape with tall, industrial buildings and a large, ornate flying machine or airship. The machine has a prominent circular lens or window and is surrounded by intricate mechanical details and glowing green energy lines. The scene is set against a cloudy sky with birds flying in the distance. The entire image is framed by a decorative, golden border with ornate corner pieces.

ГОРОД  ВЕЛИКОЙ
МАШИНЫ

КОНФРОНТАЦИЯ
ДОПОЛНЕНИЕ

Правила



Дополнение «Конфронтация» содержит модули «Дирижабль „Оракул“» и «На грани». Как и модули из дополнения «Эскалация», вы можете свободно добавлять их в игру. Также вас ожидают 2 новые карты городских событий и секретное улучшение Великой машины (в запечатанном конверте).

Если вы играете первую партию в «Город Великой машины», мы *настоятельно* рекомендуем не добавлять компоненты или модули из этого дополнения. Рекомендации по каждому модулю даны в его описании.

Кооперативный и одиночный режим. Модуль «Дирижабль „Оракул“» поддерживает режим Автомы — его особые правила и состав компонентов приведены в конце буклета. Модуль «На грани» и карты новых городских событий не предназначены для режима Автомы.



Состав дополнения

Дирижабль «Оракул»



1 тайл района



16 карт доступа (для всех героев)

Городские события



2 карты городских событий

На грани



4 карты событий «На грани»

Улучшение Великой машины

1 запечатанный конверт



Улучшение Великой машины

НЕ ВСКРЫВАЙТЕ КОНВЕРТ ПОСЛЕ ПОЛУЧЕНИЯ!

В запечатанном конверте находится секретное улучшение для Великой машины.

Для того чтобы открыть конверт, вам требуется разгадать код, зашифрованный в нижней части 9 карт директив, и отправить ответ на cotgm@crowdgames.ru. Вы получите право вскрыть конверт после того, как мы подтвердим, что вы правильно расшифровали код!



Просим вас не публиковать правильный ответ в интернете и нигде не рассказывать о содержимом конверта. Пожалуйста, дайте другим возможность самим разгадать код!

Срыв покровов. Мы понимаем, что не все любят загадки, а открыть запечатанный конверт наверняка захочется. Если вы не хотите расшифровывать код или он никак вам не даётся, вы можете вскрыть конверт после того, как сыграете **5 партий**. Но лучше, конечно же, справиться с кодом!

Подсказка (если она вам нужна). Расшифровывая код, рассуждайте как создатель Великой машины. Представьте техническую сеть, обслуживающую искусственный разум Великой машины. Следуйте логике механического разума

и подумайте, каким образом он должен управляться. Это поможет вам добиться успеха!

Городские события групп I и II

Эти две дополнительные карты городских событий создают непредсказуемые ситуации и поощряют нестандартный выбор тактики для опытных игроков. Рекомендуем добавлять их к картам соответствующих колод базовой игры не раньше второй-третьей партии.



На грани

Продолжительные городские события из модуля «На грани» усиливают напряжённость между героями и Великой машиной ближе к концу партии. Карты «На грани» определяют особые условия для обеих сторон. Каждое событие приносит в игру ощущение того, что судьба города буквально висит на волоске!



Рекомендуем не использовать модуль «На грани» в первой партии.



Сюжет

Великая машина прилагает все усилия для реализации Великого плана, в то время как герои ищут способы этому помешать. Накануне решающего финала каждая сторона конфликта стремится перехватить инициативу. В силу вступают новые указы, а сопротивление вербует сторонников в законодательных органах и саботирует исполнение новых постановлений.

Кроме того, порой случайная утечка ценной информации из самых надёжных источников может нарушить планы Великой машины по борьбе с сопротивлением. Однако шпионам Великой машины тоже иногда удаётся вовремя раскрыть заговор мятежников. Финальный отсчёт начался, и победитель будет только один!

— о Подготовка к игре о —

Шаг 6. Колода городских событий. Случайным образом выберите 1 карту «На грани», не глядя на её лицевую сторону. Остальные 3 карты верните в коробку. Затем выберите один из вариантов, описанных ниже.

— о События «На грани» о —

Существует два варианта игры с модулем «На грани». Выберите тот, который больше подходит для вашей компании игроков.

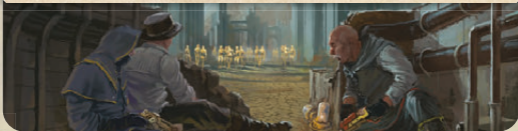
Вариант 1. Во время финального отсчёта. При подготовке колоды событий положите выбранную карту «На грани» лицевой стороной вниз поверх карты «Финальный отсчёт». **Обе эти карты открываются и вступают в силу одновременно** и остаются в игре до конца партии.

Это основной вариант игры с модулем «На грани». Однако партия может закончиться до открытия карты «Финальный отсчёт», поэтому карта «На грани» не успеет войти в игру. Если вы хотите быть уверены, что событие «На грани» вступит в игру, выберите второй вариант.

Вариант 2. В середине партии. При подготовке колоды событий положите выбранную карту «На грани» лицевой стороной вниз рядом с колодой. Откройте эту карту в начале следующего раунда **после достижения Великим планом отметки IX или после второго успешного мятежа**, смотря что произойдёт раньше. Карта «На грани» остаётся в игре до конца партии.

Версия: утечка информации. Опытные игроки могут договориться посмотреть на лицевую сторону карты «На грани» сразу же после выбора одного из вышеописанных вариантов игры. Правила не меняются, но теперь игроки знают, что ждёт их в будущем. Обратите внимание, что в этой версии карта «На грани» может оказать существенное влияние на игровой процесс, особенно если это событие «Организованное сопротивление»!

Другие правила. ♦ На карты из модуля «На грани» не влияют эффекты, позволяющие манипулировать картами городских событий. ♦ После того, как все игроки хорошо изучат карты «На грани», вы можете выбирать какую-то определённую из них или исключать некоторые карты перед случайным выбором.



Дирижабль «Оракул»

Модуль «Дирижабль „Оракул“» добавляет в город особый район под названием «Оракул». Дирижабль дрейфует рядом с городом. Герои и слуги могут его перемещать. Но самое главное – он позволяет героям и слугам предвидеть городские события и даже влиять на их!

Помимо многочисленных возможностей, «Оракул» полезен героям ещё и тем, что теперь у них есть на один район больше, чтобы ловко избегать облав. В то же время слуги получают возможность усилить давление на героев.



Рекомендуем не использовать модуль «Дирижабль „Оракул“» в первых двух партиях.

Сюжет

Дирижабль «Оракул» – колоссальное воздушное судно, построенное в конце войны для устрашения противника и транспортировки войск на поле боя. На дирижабль установили орудие невероятной мощи, прозванное Всевидящим оком и способное поражать обширную территорию.

После войны надобность в летающем военном мастодонте отпала. Смертоносное Всевидящее око демонтировали. Сам дирижабль тоже бы списали, не начнись строительство парящего города, куда требовалась доставка стройматериалов и товаров с поверхности земли.

По завершении строительства дирижабль переоборудовали в летающий развлекательный комплекс, который назвали «Оракулом». На месте Всевидящего ока символически установили мощнейший телескоп, который позволяет посетителям в деталях рассмотреть весь город.

—o— Подготовка к игре —o—

Шаг 1. Город. После выкладывания всех 9 городских районов, герой с наименьшим значением инициативы добавляет в город район «Оракул», следуя обычным правилам расположения районов.

⊕ *Примечание.* Всегда должна оставаться возможность переместить «Оракул». См. «Основные принципы» на следующей странице.

Шаг 6. Колода городских событий. Не возвращайте в коробку 4 карты событий группы I и 4 карты событий группы II (или по 5 карт при игре с картами событий из дополнения «Конфронтация»), оставшиеся после подготовки колоды событий. Поместите их отдельными стопками лицевой стороной вниз. Это **грядущие городские события**.

Шаг 7. Подготовка Великой машины. Великая машина берёт 1 карту директивы. Это нивелирует возросшие возможности героев.

Шаг 8. Подготовка героев. Сбросив 1 из 9 карт доступа, каждый герой берёт свою карту доступа в «Оракул».

Городские события

Грядущие городские события



Район «Оракул»

Основные принципы

«Оракул» – нейтральный район, который не считается ни обычным, ни особым районом. В «Оракул» нельзя поместить жителей и стражей – там для них нет ячеек. Они также не могут завершить движение в «Оракуле», но могут передвигаться через него. В «Оракуле» нельзя поднять мятеж, но можно устроить облаву.

Всегда должна оставаться возможность переместить **«Оракул»**. Поэтому каждый другой район всегда должен быть соединён не менее чем с 2 другими районами, *помимо* «Оракула». Кроме того, «Оракул» не должен оказаться «заперт» (окружён другими районами).

⊕ **Примечание.** Если игроки заметили, что какой-то район был перемещён неправильно, в начале следующего раунда они должны вернуть этот район на исходное место.

В остальном «Оракул» подчиняется обычным правилам игры. В частности, герою нужна карта доступа, чтобы выбрать «Оракул» в качестве района назначения, и «Оракул» можно перемещать при помощи Контрольного центра.

⊕ **Примечание.** В начальной фазе герой в «Оракуле» не получает трасты от жителей, поскольку их там нет. Герой также обычно не платит трасты, покидая «Оракул» в фазе героев, поскольку там нет стражей.

Частные случаи. ♦ Когда вам нужно выбрать обычный или особый район, «Оракул» не считается ни тем, ни другим. ♦ Событие «Общегородское техобслуживание» не учитывает «Оракул» в условии продвижения Великого плана. ♦ В «Оракуле» не бывает стражей, но иногда герой должен заплатить за выход из него — например, когда опубликована директива «Слежка» и в «Оракуле» есть слуга. ♦ **Совместимость.** Модуль «Дирижабль наблюдения» нельзя использовать в одной партии с «Оракулом».

— Полёт на борту «Оракула» —

Герой или слуга, находившийся в «Оракуле» до начала движения в текущем раунде, может бесплатно переместить «Оракул» перед тем, как покинуть его. Перемещение выполняется в соответствии с основными принципами, описанными выше. Если герой или слуга остаётся в «Оракуле» (т. н. «нулевое передвижение»), он всё равно может его переместить.



Птицелов Кулум начинает ход в «Оракуле» и выбирает карту доступа в Театральный район. Чтобы безопасно добраться туда через весь город, ему пришлось бы заплатить 4 траста (но у него всего 2). Вместо этого в начале своего хода Кулум перемещает «Оракул» и бесплатно передвигается в Театральный район, сохраняя 2 траста для выполнения действий.

⊕ **Примечание.** Если слуга начинает ход в «Оракуле» и использует Всевидящее око (см. ниже), после этого он не может передвигаться или перемещать район «Оракул».

—o— Всевидящее око —o—

Через огромный телескоп, который по старой памяти называют Всевидящим оком, можно наблюдать за всем городом. Это позволяет подготовиться к грядущим событиям и даже повлиять на них!

Герой или слуга, завершивший движение в «Оракуле», может бесплатно воспользоваться Всевидящим оком (посмотреть в телескоп, установленный на дирижабле). Это не является действием.

Тайно посмотрите верхнюю карту колоды событий и верхнюю карту стопки грядущих событий той же группы. (Герой может показывать эти карты другим героям.) Выберите одну из карт и положите её лицевой стороной вниз на верх колоды городских событий. Теперь вы знаете, какое событие произойдёт в следующем раунде! Поместите другую карту лицевой стороной вниз под стопку грядущих событий той же группы.

⊕ **Примечание.** Герой всегда завершает движение в районе назначения. Завершение движения слуги означает, что он больше не передвигается в текущем раунде. «Нулевое передвижение», когда герой или слуга остаётся в районе, где начал раунд, также считается движением.

Финальный отсчёт неизбежен. С момента, когда карта «Финальный отсчёт» остаётся последней в колоде городских событий, Всевидящее око становится недоступным.

—o— **Особые действия в «Оракуле»** —o—


Герой в «Оракуле» может бесплатно выполнить 1 из 2 особых действий.

Особое действие А. Получите 2 траста.

Особое действие Б. Идентифицируйте 1 жителя в любом районе по вашему выбору.

Слуга в «Оракуле» может выполнить 1 особое действие (или любое другое возможное действие — *например*, устроить облаву). Это стоит 2 бонда, как обычно.

Особое действие. Просмотрите все изъятые карты доступа одного из героев и верните их обратно лицевой стороной вниз.

 **Тактика.** Герои и слуги могут избавляться от нежелательных карт событий и точно знать, что произойдёт в следующем раунде, тем самым имея шанс подготовиться. Кроме того, в городе теперь на один район больше, из-за чего Великой машине труднее определять, куда направятся герои. Между тем мобильность героев и слуг повышается, когда они начинают ход в «Оракуле».

Дирижабль «Оракул» в режиме Автомы

Модуль «Дирижабль „Оракул“» можно использовать в режиме Автомы с учётом следующих правил.

В модуле «Дирижабль „Оракул“» предлагается собственный набор миссий – «Восстановление огневой мощи». Эти миссии обладают повышенной сложностью и не предназначены для случайного подбора миссий.

Модуль «Дирижабль „Оракул“» также можно использовать с миссиями из базовой игры и сочетать с любыми модулями дополнения «Эскалация», за исключением модуля «Дирижабль наблюдения».

Состав: «Восстановление огневой мощи» – 3 карты миссий.

Изменения в правилах

♦ **Подготовка к игре.** Великая машина не получает карту директивы. В режиме Автомы формируется только одна стопка грядущих событий, состоящая из 4 карт, оставшихся после создания основной колоды событий.

♦ Герои следуют правилам режима «один против всех» для района «Оракул».

♦ Слуги не используют Всевидящее око и не могут перемещать дирижабль. В качестве **действия района** слуга


в «Оракуле» выполняет протокол безопасности. (Это равносильно ситуации, когда слуга не может выполнить ни одно из своих действий.) Если, находясь в «Оракуле», слуга открывает карту усиления патруля, поместите стража усиления в случайный район.

Совместимость. ♦ Расширенный вариант модуля «Очаги сопротивления» (дополнение «Эскалация») нельзя использовать с набором миссий «Восстановление огневой мощи».



Набор миссий

«Восстановление огневой мощи»

 Во время войны дирижабль «Оракул» был оснащён автоматизированной бордажной командой. Великая машина сохранила эти пережитки войны и, когда в городе стали нарастать революционные настроения, привлекла их к защите правопорядка. Однако эти старые модели запрограммированы выполнять приказы не только Великой машины, но и бывшего капитана дирижабля «Оракул».

Гигантское Всевидящее око было не единственным вооружением дирижабля до списания. Вдоль палубы были установлены ряды орудий меньшего калибра, некоторые предназначались для поражения сухопутных войск. Эти пушки не были полностью демонтированы. Героям удалось отследить местонахождение деталей, необходимых для того, чтобы снова ввести в строй старые орудия «Оракула».

А **Списанное вооружение.** ♦ **Жетоны вооружения.** Жетоны героев в этом наборе миссий не используются. Жетоны вооружения вы найдёте в коробке базовой игры. ♦ **В конце хода героя.** В конце своего хода герой может подобрать жетон вооружения, если в его районе есть хотя бы один *открытый активный* житель. ♦ **Преимущество.** Стражи усиления по-прежнему учитываются при передвижении героев и определении исхода мятежа.

Б **Пропавший капитан.** ♦ **Фигурка капитана.** Используйте фигурку любого героя, не участвующего в партии. Ветеран подойдёт лучше всего. ♦ **Во время игры.** В качестве действия района в Контрольном центре слуга вместо особого действия выполняет протокол безопасности (добавьте стража усиления в случайный район). ♦ **Взаимодействие.** Герой просто переворачивает закрытый жетон района лицевой стороной вверх, когда завершает движение в «Оракуле». ♦ **Цель.** Когда остаётся только 1 закрытый жетон района, немедленно переверните его. Героям удалось разыскать капитана! На шаге 4 завершающей фазы поместите фигурку капитана в этот район. ♦ **Преимущество.** Экипаж «Оракула» больше не исполняет приказы слуг. Отныне слуга не

выполняет действия в «Оракуле» (протокол безопасности не выполняется), но может использовать директиву «Конфискация» или задержать героя.

В **Поддержка экипажа «Оракула».** ♦ **Взаимодействие.**

У каждого героя есть жетон вооружения, полученный после выполнения миссии «Списанное вооружение». ♦ **Действие.** Капитан считается жителем для этого действия. Герой может передвинуть любых жителей, включая капитана, из своего района в любые другие районы, выполняя стандартное действие «Передвинуть влиятельных жителей». ♦ **Преимущество.** Стражи усиления считаются *активными* жителями при определении исхода мятежа. Каким бы ни был исход, они *не сломаны*. См. пример мятежа ниже.



Миссия «Поддержка экипажа „Оракула“» выполнена. Теперь врач Мустафа организывает мятеж в Научном районе, соединённом с «Оракулом», где находится актриса Вейга. Недовольство на 3-й стадии. Мятеж оказывается успешным: артист (1), коммерсант (3) и 2 стража усиления (всего 4) противостоят предателю и 2 обычным стражам (всего 3). Оба обычных стража будут *сломаны*, а 2 стража усиления останутся исправными.

Над дополнением работали

Издатель: Crowd Games.

Автор игры: Герман Тихомиров.

Руководство проектом и разработка: Денис Давыдов.

Арт-директоры: Денис Давыдов, Надежда Пенкрат.

Иллюстрации и графический дизайн: Николай Митрухин, Майя Курхули, Станислав Гордеев, Надежда Пенкрат, Михаил Гард.

Дизайн и вёрстка: Константин Миронов.

Выпускающий редактор: Денис Давыдов.

Переводчик и редактор: Евгений Самарский.

Корректор: Полина Ли.

Редакторы английской версии: Евгений Самарский, Лора Пикенс.

Курирование проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Лидеры групп тестирования: Александр Казанцев, Андрей Захарченко, Антон Демьянов, Валентина Гребенщикова, Денис Уафин, Егор Прохоров, Роман Гаффаров, Сергей Графчиков.

Дополнение «Конфронтация» прошло многоэтапное тестирование в клубе **Moroz Testing Ground** и сообществе «**ГРаНИ**».



© Crowd Games, 2022 г. © Moroz Dev Studio, 2022 г. Все права защищены. Издатель игры на русском языке и эксклюзивный дистрибьютор на территории России — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru.



Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.