

# ГОРОД ВЕЛИКОЙ МАШИНЫ



Приложение

# Введение

Первая часть приложения дополняет основные правила игры. Здесь вы найдёте ответы на вопросы, которые могут возникнуть у вас во время партий, и познакомитесь с нюансами игрового процесса. Завершают первую часть варианты по составлению города и подробный пример партии.

Во второй части буклета вас ждут правила одиночного и кооперативного режима игры «Город Великой машины».

## Городские события

### Ход игры

В каждом раунде действует 1 карта городского события, открытая в начальной фазе. Если ни одна из сторон не одержит победу ранее, в течение партии будет открыто 6 карт группы I, затем 6 карт группы II и, наконец, карта события «Финальный отсчёт».

Верхняя часть карты (кроме карты «Финальный отсчёт») содержит особое правило, влияющее на текущий раунд и имеющее приоритет над базовыми правилами. В нижней части карты описано условие, при выполнении которого Великий план в конце текущего раунда продвигается на 1.

### В течение раунда...

Карта городского события вводит в игру особое правило. Иногда оно относится к начальной фазе или фазе доступа, но чаще затрагивает фазу героев и (или) Великой машины.

### В конце раунда...

Карта городского события вводит в игру особое правило, которое применяется на шаге 2 завершающей фазы. Обратите внимание, что оно применяется до проверки условия «Великий план продвигается, если...».

### Великий план продвигается, если...

Каждая карта городского события содержит условие, согласно которому Великий план может продвинуться на 1. Это происходит на шаге 3 завершающей фазы.

⚙️ Великий план либо продвигается на 1, либо остаётся на месте. *Например*, он не может продвинуться на 2 деления, если условие выполнено дважды.

⚙️ Одни условия сравнительно просты для выполнения Великой машиной, другие — труднодостижимы или зависят от решений героев. Также многое определяет текущая игровая ситуация.

⚙️ **Примечание.** Великий план никогда не продвигается раньше шага 3 завершающей фазы при выполнении условия городского события.

## Основные принципы

⚙️ Эффект любого городского события касается только текущего раунда, и только одно событие действует в любой момент времени.

⚙️ Сломанные стражи никогда не учитываются в эффектах событий, если не сказано обратное. *Например*, «район без стражей» — это район, в котором стражей либо нет, либо есть только сломанные.

⚙️ Слово «конец раунда» в правилах и на картах используется в целях упрощения и означает завершающую фазу.

Сверяйтесь с описаниями городских событий по мере необходимости. События групп I и II приведены в алфавитном порядке.

## Городские события, группа I

### I Выигранные процессы

В конце раунда каждый герой может вернуть 1 свою изъятую карту доступа, заплатив трасты по количеству стражей в своём районе. Это не считается действием.

Герои могут предотвратить продвижение Великого плана на 1, если на шаге 3 завершающей фазы сбросят суммарно 5 трастов. Трасты, потраченные в течение раунда (в т. ч. для возврата изъятых карт), не учитываются. Герои могут обсуждать, кто сколько трастов сбросит, но решение каждый принимает самостоятельно. Если герои не могут или не хотят сбросить 5 трастов, Великий план продвигается на 1.

### I Ковры-самолёты

Герои могут бесплатно переместить 1 любой район в начале фазы доступа. Они должны следовать правилам перемещения районов, приведённым в описании Контрольного центра на с. 16 правил игры.



Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если в этот момент все 4 особые района соединены. Иначе говоря, каждый особый район соседствует хотя бы с 1 другим особым районом — между ними можно передвигаться, не заходя в обычные районы.

### **I** Контроль безопасности

Каждый герой должен заплатить на 1 траст больше, чтобы покинуть район, в котором начинается движение. В свою очередь, Великая машина должна заплатить на 1 бонд больше, чтобы страж покинул район, в котором начинается движение (2 бонда вместо 1). Когда герои и стражи покидают последующие районы на своём пути, плата становится обычной.

**Примечание.** Если слуга считается стражем благодаря игровому эффекту, он не становится стражем и не подвергается эффекту события.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если хотя бы 1 герой выбрал карту доступа в район, где он находился в начале раунда.

### **I** Мятежники и лоялисты

В обычных районах без сломанных стражей требуется на 1 траст меньше, чтобы сломать стража. Представьте, что на кубике атаки выпадает на 1 восьмигранник меньше.

Пример. На кубике выпало 3 восьмигранника. Страж сломан, если герой перед броском заплатил 2 траста или больше.

Если на кубике выпала грань с символом щита, атака провалена, как обычно.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если в этот момент хотя бы 1 герой находится в одном районе со слугой. В партиях с дополнениями к игре возможна следующая ситуация: если герой закончил движение в районе со слугой, но покинул его до наступления конца раунда, Великий план не продвигается.

### **I** На сторону восстания!

В конце раунда каждый герой в обычном районе может бесплатно идентифицировать 1 жителя, если не задержан. Это не считается действием.

Например, 2 героя, находясь в одном и том же обычном районе, могут идентифицировать 2 жителей.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если хотя бы 1 герой был задержан и Великая машина изъяла его карту доступа (мера «Лишение доступа»).

### **I** Никто не защищён!

Если была проведена хотя бы 1 неудачная облава, в конце раунда недовольство дополнительно повышается на 1 (если достигнута стадия мятежа — герои могут идентифицировать 1 жителя).

Пример. Великая машина провела 3 облавы: одну успешную и две неудачных. Недовольство повышается на 3 — на 2 за неудачные облавы и ещё на 1 по эффекту события.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если хотя бы 1 герой выбрал карту доступа в особый район. Если карта была изъята при задержании, это не предотвращает продвижение Великого плана.

### **I** Повышенная готовность

Требуется на 1 траст больше, чтобы сломать стража. Представьте, что на кубике атаки выпадает на 1 восьмигранник больше.

Пример. На кубике выпало 3 восьмигранника. Страж будет сломан, если герой перед броском заплатил 4 траста или больше.

Если на кубике выпала грань с символом щита, атака провалена, как обычно.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если в этот момент в городе нет ни одного сломанного стража, не учитывая районы со слугами и (или) жетонами мятежей.

**Примечание.** Положите жетон мятежа в район, где был проведён успешный мятеж. Он остаётся там до конца партии.

### **I** Показная амнистия

Каждый герой в особом районе может потратить действие, чтобы посмотреть случайного арестованного жителя и вернуть его в любой район как известного (аналогично действию **B** Главной цитадели). Герой при этом платит по 1 трасту за каждого стража в своём районе.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если на шаге 3 завершающей фазы Великая машина решает вернуть 2 арестованных жителей в город. Не глядя на лицевую сторону жетонов, Великая машина помещает жителей как неизвестных в один район или разные. Если Великая машина не может или не хочет это сделать, Великий план не продвигается.

### **I** Притеснение и сопротивление

В конце раунда Великая машина получает по 1 бонду за каждого слугу в обычном районе.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если ни один из героев не выполнил особое действие в особом районе. Особые действия перечислены на картах доступа.

**Примечание.** Действия должны иметь видимый эффект. Например, нельзя поднять недовольство на 0 на Центральной площади, чтобы избежать продвижения Великого плана по эффекту события.

### **I** Сосредоточение силы

Каждый слуга может потратить действие, чтобы Великая машина взяла в руку 1 карту директивы. Это стоит 2 бонда и считается действием слуги в текущем раунде.



Например, 2 слуги могут потратить действия, чтобы Великая машина взяла 2 карты директив, заплатив за это 4 бонда.

Слуга в Главной цитадели может взять карту директивы в качестве особого действия района или по эффекту события «Концентрация силы». В любом случае Великая машина получит только 1 карту директивы, а не 2.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если в этот момент все 3 слуги находятся в одном и том же районе. Эта задача может показаться лёгкой, однако на практике требует от Великой машины тратить бонды на передвижение слуг и предоставить героев самим себе на целый раунд.



## Городские события, группа II

### II В обход патрулей

Каждый герой, завершивший движение в особом районе, немедленно получает 2 траста, если не задержан. Районы, через которые проходит герой, не учитываются.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если в этот момент в городе есть хотя бы 1 район, в котором стражей больше, чем жителей. *Открытые* предатели и *сломанные* стражи не учитываются.

### II Выборы в городской совет

Обычно герои могут выполнять действие агитации только в обычных районах. В течение этого раунда верно обратное. Герои могут выполнять агитацию только в особых районах. Таким образом, в особых районах предлагается на одно действие больше для выбора.

Например, в Главной цитадели герой может сбросить 1 карту директивы из руки Великой машины, вернуть 1 *арестованного* жителя в город или повисить недовольство на 1. На Центральной площади герой может повисить недовольство либо действием агитации (на 1), либо особым действием Центральной площади (на количество жителей за вычетом стражей) — смотря что выгоднее.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если не проводились облавы и не был *арестован* ни один житель.

### II Доверие против принуждения

В начальной фазе каждый герой дополнительно получает 1 траст (если это не превышает его максимум), а Великая машина дополнительно получает 2 бонда. Если 2 или 3 героя находятся в одном районе, они не могут перераспределить эти дополнительные трасты между собой, так как они получены не от жителей.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если в этот момент у Великой машины больше бондов, чем суммарно трастов у героев.

### II Общегородское техобслуживание

В течение раунда ремонт стража стоит 1 бонд вместо 2. Каждый слуга может выполнить это действие дважды. Технически Великая машина за раунд может вернуть в строй 6 стражей в 3 районах за 6 бондов. Независимо от того, отремонтировал слуга 1 или 2 стражей, он потратил своё действие.

Если опубликована директива «Оптимизация», слуга может, *например*, отремонтировать 2 стражей в своём районе за 2 бонда и выполнить ещё 1 действие (доплатив 1 бонд согласно директиве).

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если в начале завершающей фазы в городе есть хотя бы 1 обычный или особый район без жетона облавы, жетона мятежа и без исправных стражей.

### II Повальные обыски

Каждый герой, завершивший движение в районе со слугой, тут же сбрасывает карту доступа в этот район как изъятую. Районы, через которые проходит герой, не учитываются.

Герои могут предотвратить продвижение Великого плана на 1, если на шаге 3 завершающей фазы откроют любого 1 *известного активного* жителя. Герои принимают решение совместно. Если они не могут прийти к единому мнению, окончательное решение принимает герой с наименьшей инициативой. Герои не могут открыть случайного жителя, равно как и выбрать жителя, который был *открыт* ранее. Если герои не могут или не хотят открыть жителя, Великий план продвигается на 1.





## II Порядок против хаоса

Каждый раз, когда герой идентифицирует жителя, сразу же *открывает* его. Если герой идентифицирует в районе 2 жителей или более, все они *открываются*.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если на шаге 3 завершающей фазы Великая машина сбросит бонды по суммарному количеству *известных* и *открытых* жителей в районах с *незадержанными* героями. *Открытые* предатели не учитываются. Бонды, потраченные Великой машиной во время раунда, не учитываются. Если сумма равна нулю, Великий план продвигается на 1 без траты бондов.

## II Прослушка

В конце раунда каждый слуга может открыть 1 жителя в своём районе (переверните жетон лицевой стороной вверх) при условии, что в этом районе нет ни одного героя. Открыть можно любого жителя, в том числе *известного*. Если 2 или 3 слуги находятся в одном районе, каждый из них может открыть в нём по 1 жителю.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если на шаге 3 завершающей фазы Великая машина сбросит на 2 бонда больше, чем текущая стадия недовольства — *например*, 5 бондов на стадии 3. Стадия мятежа считается как стадия 5 (7 бондов). Бонды, потраченные Великой машиной во время раунда, не учитываются.



## II Публичное наказание

Каждый герой в особом районе может потратить действие, чтобы отменить 1 опубликованную директиву. Герой платит по 1 трасту за каждого стража в своём районе. Это считается действием героя в текущем раунде.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если Великая машина задержала хотя бы 1 героя и решила завершить его ход (вариант Б).

## II Свобода торговли

Каждый герой, завершивший движение в обычном районе, немедленно получает 1 траст, если не задержан. Районы, через которые проходит герой, не учитываются.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если на шаге 3 завершающей фазы Великая машина сбросит 2 карты директив из руки или 1 карту опубликованной директивы. Директивы, сброшенные во время раунда из-за действий героев, не учитываются.

➦ **Примечание.** Сброшенные директивы всегда удаляются из игры.

## II Хлеба и зрелищ!

Каждый раз, когда герой завершает движение в районе хотя бы с одним слугой, Великая машина может *немедленно* заплатить 2 бонда, чтобы понизить недовольство на 1. Районы, через которые проходит герой, не учитываются. Если герой завершает движение в районе с 2 или 3 слугами, Великая машина всё равно может понизить недовольство только на 1 (не на 2 или 3). Если герой задержан, Великая машина может сначала применить эффект задержания (например, забрать у героя трасты как бонды). Великая машина не может понизить недовольство, если оно достигло стадии мятежа.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если уровень недовольства не повысился по сравнению с началом раунда (можно любым жетоном отметить его положение на шкале). Данное условие проверяется на шаге 3 завершающей фазы, после повышения недовольства за неудачные облавы. Если в предыдущих раундах была достигнута стадия мятежа, Великий план автоматически продвигается на 1.

## Финальный отсчёт

Эффект карты «Финальный отсчёт» вступает в силу с момента её открытия в начале 13-го раунда, если ни одна из сторон не одержала победу ранее. Это событие действует до конца партии. Новые события не открываются.

Великий план автоматически продвигается на 1 на шаге 3 завершающей фазы каждого раунда. Этому нельзя помешать.

## Директивы

## Основные принципы

⚙ Число карт директив в руке Великой машины неограниченно. Однако у неё не может быть более 3 опубликованных директив. Если Великая машина решает опубликовать 4-ю директиву, ей необходимо сначала вернуть в руку 1 из 3 опубликованных директив.

⚙ Сброшенные карты директив уходят из игры. Если колода директив закончилась, она не формируется заново.

# Карты директив

## Конфискация

Каждый слуга может потратить действие, чтобы герой в том же районе сбросил 2 траста (или 1 траст, если у него больше нет). Это считается действием слуги в текущем раунде.

- ☀ Потеря 2 трастов обычно лишает героя возможности эффективно использовать свой ход и повышает риск быть задержанным во время движения.



## Взыскание

В каждой начальной фазе Великая машина дополнительно получает 3 бонда.

- ☀ Во время события «Доверие против принуждения» Великая машина дополнительно получает 5 бондов (2 за событие и 3 за директиву).

## Механизация

За каждый район, который покидает слуга во время движения, Великая машина платит 1 бонд вместо 2.

- ☀ Проще говоря, с директивой «Механизация» стоимость передвижения слуг равна стоимости передвижения стражей.



## Оптимизация

Раз в раунд 1 слуга может выполнить 2 действия вместо 1. Перед выполнением 2-го действия он должен заплатить 1 бонд, даже если действие бесплатное (например, особое действие на Центральной площади). Оба действия должны быть выполнены в одном районе. Действия могут быть одинаковые или разные.

- ☀ Каждое действие слуги оплачивается бондами отдельно.

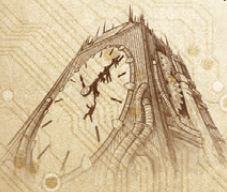
## Усмирение

Раз в раунд 1 слуга, находясь в обычном районе, может потратить действие, чтобы понизить недовольство на 1, если это не приведёт к падению недовольства на стадию ниже. Это считается действием слуги в текущем раунде.



Например, вы не можете понизить недовольство, если из-за этого оно перейдёт со стадии 3 на стадию 2 или со стадии 1 на нулевую стадию.

- ☀ Недовольство невозможно понизить, если оно находится на стадии мятежа (красный круг на последнем делении шкалы).



## Провокация

Каждый раз, когда в фазе героев недовольство переходит на стадию 2, 3, 4 или 5, Великая машина может немедленно сбросить 3 бонда, чтобы продвинуть Великий план на 1.

- ☀ Великая машина не может воспользоваться этой директивой, когда недовольство переходит с нулевой стадии на стадию 1 или достигает стадии мятежа.

- ☀ Великая машина не может воспользоваться директивой «Провокация» в завершающей фазе.

- ☀ Великая машина может воспользоваться директивой «Провокация» более 1 раза в раунд, если недовольство повышается более чем на 1 стадию. Эффект директивы не срабатывает, когда недовольство падает на стадию ниже.

- ➡ **Примечание.** Эффекты директив «Усмирение» и «Провокация» не пересекаются. Великая машина не может понизить недовольство на предыдущую стадию при помощи «Усмирения», чтобы позднее продвинуть Великий план на 1 благодаря «Провокации».

## Укрепление

При определении исхода мятежа считается, что в районе находится на 1 стража больше. Если в районе нет стражей, считается, что в нём 1 страж.

- ☀ Дополнительный страж не учитывается, когда герой платит трасты за неизвестных жителей в районе, где поднимает мятеж.

## Переселение

Раз в раунд, в любой момент своей фазы, Великая машина может переместить 1 жителя из любого района в любой другой. Это не считается действием. Тратить бонды не требуется.

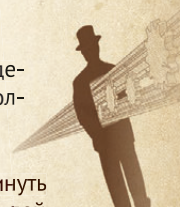


- ☀ Поместите жетон жителя в любую свободную ячейку нового района. Жителя нельзя переместить в район, где нет свободных ячеек.

- ☀ После перемещения известный житель остаётся известным, открытый остаётся открытым и т. д.

## Слежка

Каждый слуга считается стражем при определении стоимости передвижения героев и выполнения ими действий.



Пример. Герой платит 3 траста, чтобы покинуть район с 2 слугами и 1 стражем. Выполнение действия, требующего заплатить 1 траст за каждого стража, обойдётся здесь в 3 траста.

- ☀ По эффекту директивы «Слежка» слуги не становятся стражами и не подчиняются правилам и эффектам, которые касаются стражей.

- ☀ «Слежка» не учитывает слуг при определении исхода мятежа. Однако они считаются стражами, когда герой платит трасты за неизвестных жителей в районе, где поднимает мятеж.

# Герои

## Основные принципы

- ☀ Сумма трастов у героя не может превышать **максимум**, указанный на его карте. Излишек немедленно сбрасывается — его нельзя использовать для оплаты действий или эффектов.
- ☀ Герои выполняют ходы в порядке возрастания инициативы. Таким образом, ветеран всегда выполняет ход раньше других героев, а врач — последним.
- ☀ Способности героев имеют приоритет над базовыми правилами игры.



### Матеуш Ожешко • Ветеран

**Инициатива: 1 • Макс. трастов: 8**  
**Начальный район:**  
**Промышленный**

Когда Матеуш выполняет действие «Атаковать стража», он сначала бросает кубик атаки и затем решает, будет ли платить выпавшее на грани количество трастов.

- ☀ Независимо от того, сломал Матеуш стража или нет, он потратил своё действие.
- ⚙ **Тактика.** Потеря нескольких стражей не только заметно ограничивает способность Великой машины сдерживать героев, но и заставляет её тратить действия слуг и ресурсы на ремонт.



### Кулум Макдуглас • Птицелов

**Инициатива: 2 • Макс. трастов: 7**  
**Начальный район:**  
**Торговый**

Кулум может выполнить 2 действия в раунд вместо 1 при условии, что это разные действия и он не поднимает мятеж. Кулум не может выполнить «Получить траст» в качестве первого действия. Часто Кулум выполняет 1 действие и затем решает, будет ли выполнять ещё одно, отличное от первого.

- ☀ При атаке стража действие считается израсходованным, даже если атака провалена. Кулум не может снова атаковать стража вторым действием.
- ☀ Кулум, как и все остальные герои, может поднять мятеж, но в этом случае не сможет выполнить второе действие. Равно как он не может поднять мятеж вторым действием.
- ⚙ **Тактика.** Кулум нередко использует второе действие для получения 1 траста. Однако по-настоящему он проявляет себя, например, когда ломает последнего стража в районе и затем бесплатно идентифицирует всех жителей.

### Вейга Васкес • Актриса



**Инициатива: 3 • Макс. трастов: 8**  
**Начальный район:**  
**Театральный**

Когда Вейга **задержана** во время облавы, недовольство повышается на 2, если Великая машина решает завершить её ход (вариант Б). Если же Великая машина выбирает продвинуть Великий план на 1 (вариант А), недовольство не повышается, зато Вейга получает 2 траста.

- ☀ Способность Вейги применяется после того, как Великая машина применила эффекты задержания.
- ☀ Способность Вейги не срабатывает, если она задержана во время движения.
- ☀ Когда достигнута стадия мятежа и Великая машина завершает ход Вейги при задержании, Вейга бесплатно идентифицирует 1 любого жителя (недовольство повыситься не может).
- ⚙ **Тактика.** Великая машина нечасто решает завершить ход Вейги, позволяя ей открыто действовать у себя под носом... как и следует ожидать от всеми любимой актрисы!



### Ольга де Труа • Бродяга

**Инициатива: 4 • Макс. трастов: 7**  
**Начальный район:**  
**Центральная площадь**

Ольга не платит трасты за стражей, покидая район, в котором начинает движение. Во втором и последующем районах, которые проходит, она платит трасты как обычно.

- ☀ Если опубликована директива «Слежка», Ольга не платит за слуг, покидая первый район на своём пути.
- ☀ Эффект городского события «Контроль безопасности» не имеет отношения к стражам, поэтому Ольга платит 1 траст, чтобы покинуть свой первый район.
- ⚙ **Тактика.** Один из самых действенных приёмов Великой машины — «запереть» героя в районе, направив к нему нескольких стражей. Такой ход может заставить героя потратить больше трастов и даже привести к его задержанию во время движения. Подобное опасно для любого героя... кроме Ольги!

### Сильвия Ву • Инженер



**Инициатива: 5 • Макс. трастов: 8**  
**Начальный район:**  
**Научный**

В начальной фазе Сильвия дополнительно получает 3 траста, если находится в одном из 3 особых районов — в Главной цитадели, Башне

закона или Контрольном центре (но не на Центральной площади). Кроме того, она получает трасты за жителей в районе как обычно.

☀ Сильвия не может делиться дополнительными трастами с другими героями, которые находятся в одном районе с ней.

Пример. В начальной фазе Сильвия находится в Главной цитадели, где есть 1 житель. Сильвия получает 4 траста (1 + 3). Представим, что Кулум тоже в Главной цитадели. В этом случае по договорённости героев 1 траст от жителя получает либо Кулум, либо Сильвия. Затем Сильвия получает 3 траста.

🕸 **Тактика.** Сильвия может заходить в особые районы, где мало жителей, не рискуя остаться без трастов в начале раунда. Например, это позволяет ей эффективно избавляться от директив Великой машины!



## Мустафа Азикиве • Врач

Инициатива: 9 • Макс. трастов: 6  
Начальный район:  
Элитарный

Мустафа может потратить действие, чтобы переместить жителя из соседнего района в свой и сразу же идентифицировать. Это не требует оплаты и считается действием Мустафы в текущем раунде.

☀ Мустафа не может переместить *известного* или *открытого* жителя, используя свою способность.

☀ Способность Мустафы не позволяет ему бесплатно идентифицировать жителя в своём районе.

🕸 **Тактика.** Мустафа, имея наименьший максимум трастов среди всех героев, является единственным из них, кто способен противостоять Великой машине без трастов. Инициатива Мустафы составляет 9, а не 6, как можно было бы ожидать (в базовой игре всего 6 героев), с учётом дополнений к «Городу Великой машины».

## Часто задаваемые вопросы

### Передвижение и действия героев

❓ **За какие действия герои не платят трасты по количеству стражей в районе?**

Атаковать стража, передвинуть жителей, получить траст, особое действие **Б** в Контрольном центре и поднять мятеж в районе, где все жители *известны* и (или) *открыты*.

❓ **Если в районе нет стражей, может ли герой идентифицировать всех жителей бесплатно?**

Да. Любое действие, требующее заплатить трасты по количеству стражей, можно выполнить бесплатно, если в районе нет исправных стражей.

❓ **Какие действия нельзя выполнять в районе с жетоном мятежа?**

Ограничений нет, кроме повторного мятежа. Например, герои могут поднимать недовольство на Центральной площади с жетоном мятежа, а Великая машина может проводить там облавы.

❓ **Если герой выбрал карту доступа в район, где начал раунд, считается ли, что он выполняет передвижение?**

Да. Все эффекты, которые относятся к передвижению героя, действительны и в случае «нулевого» передвижения. Представьте, что герой ходит по району и общается с горожанами, стараясь избегать встреч с представителями Великой машины.

## Общие вопросы по игровому процессу

❓ **Когда учитываются сломанные стражи?**

Сломанный страж лишь занимает ячейку в районе и может быть отремонтирован слугой Великой машины. Он не учитывается для каких бы то ни было эффектов, если прямо не сказано иное.

❓ **Могу ли я оплатить трастами (бондами) 2 эффекта сразу?**

Нет. Трасты и бонды, которые вы платите (или сбрасываете), всегда учитываются для одной цели. Точно так же как Кулум (птицелов) оплачивает каждое из своих 2 действий отдельно.

❓ **Что происходит, если Великая машина изымает последнюю карту доступа у героя?**

Великая машина немедленно побеждает. Но на практике такого никогда не происходит.

## Секретность

❓ **Должна ли Великая машина объяснять, что делает во время своей фазы?**

Герои должны понимать, что делает Великая машина, и в любой момент могут попросить её прокомментировать свои действия.

❓ **Из-за беспечности героев Великая машина увидела то, что не должна была. Как поступить?**

Город полон шпионов Великой машины. Партия продолжается, и ничего не переигрывается. Единственное исключение описано ниже.

❓ **Один из игроков случайно перевернул жетон жителя лицевой стороной вверх. Что делать в такой ситуации?**

**Неизвестный житель.** Не глядя добавьте к нему несколько *неизвестных* жителей из других районов, перемешайте и в случайном порядке разложите по тем же ячейкам.

**Известный житель перевернут Великой машиной.** Герои могут поменять его местами с жетоном другого *известного* жителя (или сделать вид, что поменяли).

**Известный житель перевернут одним из героев.** Переверните жетон обратно лицевой стороной вниз и оставьте на той же ячейке.



## Тактика

**?** *Что происходит, если герои не могут договориться по какому-либо вопросу?*

Каждый решает за себя. Ситуаций, в которых герои совместно принимают решение, немного. Если в такой ситуации возник спор, окончательное решение — за героем с наименьшей инициативой.

**?** *Возможно ли в середине партии чётко определить, кто станет победителем?*

Нет. Иногда кажется, что Великая машина или герои в шаге от победы или поражения, а затем всё меняется за 1–2 раунда.

Помните, что технически герои могут поднять 3 успешных мятежа в одном раунде, равно как и Великая машина за один раунд может продвинуть Великий план на 4, проведя 3 успешных облавы и выполнив условие события!

**?** *Великая машина или герои непобедимы?*

Иногда после первой партии у игроков складывается впечатление, что Великая машина или герои непобедимы. На самом деле это всецело зависит от игроков. В период многолетнего тестирования игры мы не раз были свидетелями обеих ситуаций.

Тем не менее если в большинстве ваших партий побеждает одна из сторон (Великая машина или герои), мы рекомендуем внести следующие изменения в игровой процесс.

**1. Прогрессивный Великий план.** Во время подготовки к партии устанавливайте Великий план на 1 деление выше или ниже (в пределах I–III) в зависимости от того, кто одержал победу в предыдущей партии. Например, если ранее победили герои и Великий план был на III, оставьте его на III, а если он был на I, установите его на II.

В случае, если между партиями игроки меняются ролями, последний результат игрока за Великую машину переносится в новую партию, когда этот же игрок вновь берёт на себя роль Великой машины.

**2. В пользу героев.** После каждого успешного мятежа (включая достижение стадии мятежа) каждый герой на выбор может идентифицировать 1 любого жителя или получить 2 траста. Герои должны выбрать разные районы для идентификации жителей.

**?** *Мы не можем прийти к единому мнению о том, как правильно поступить в той или иной ситуации. Что делать?*

Великая машина принимает окончательное решение. Мы всецело верим в честную борьбу и добропорядочность игроков!

Мы рекомендуем внимательно перечитать правила *после* партии. Если у вас по-прежнему остались сомнения, напишите свой вопрос на [cotgm@crowdgames.ru](mailto:cotgm@crowdgames.ru) — ваше письмо получит непосредственно команда разработчиков «Города Великой машины».

## Подготовка города

Вариантов составления города бесконечное множество. Вы можете любым образом расположить районы, следуя правилам (см. «Подготовка к игре» на с. 6 правил игры). Кроме того, мы рекомендуем следовать приведённым далее советам. Они не являются обязательными и в первую очередь относятся к вашим первым партиям. Они также полностью применимы к кооперативному и одиночному режиму.

**⚙** Желательно, чтобы в первом раунде слуга мог попасть в любой район максимум за 4 бонда (за 2 «шага»).

**⚙** Героям невыгодно, если обычный район или Центральная площадь соединены только с Главной цитаделью, Башней закона и (или) Контрольным центром.

**⚙** Не рекомендуется напрямую соединять Главную цитадель и Башню закона.

Ниже мы приводим несколько идей по составлению города.

## Быстрый способ

Самый простой способ — выкладывать районы по одному, соединяя их друг с другом. Это может сделать любой игрок. Либо можно расположить тайлы в случайном порядке лицевой стороной вниз, затем перевернуть и скорректировать их положение в соответствии с рекомендациями выше.

## Путём соперничества

Разделите районы на обычные и особые, перемешайте по отдельности и поместите на стол лицевой стороной вниз в виде двух стопок.

Великая машина и герои поочерёдно, начиная с Великой машины, берут по 1 тайлу из любой стопки, переворачивают лицевой стороной вверх и кладут на стол. Первый район кладётся на середину стола, а последующие присоединяются к уже имеющимся.

## Готовые варианты

Вы можете воспользоваться одним из готовых вариантов составления города, представленных на следующей странице.

**Стандартные варианты** идеально сбалансированы и рекомендуются для первых партий. **Оригинальные варианты** создают менее предсказуемые ситуации и поощряют нестандартный выбор тактики.

**⚙** *Примечание.* В вариантах 3–6 обычные районы выбирайте случайным образом.

**СМЕЛО ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ!**





Стандартный вариант № 1



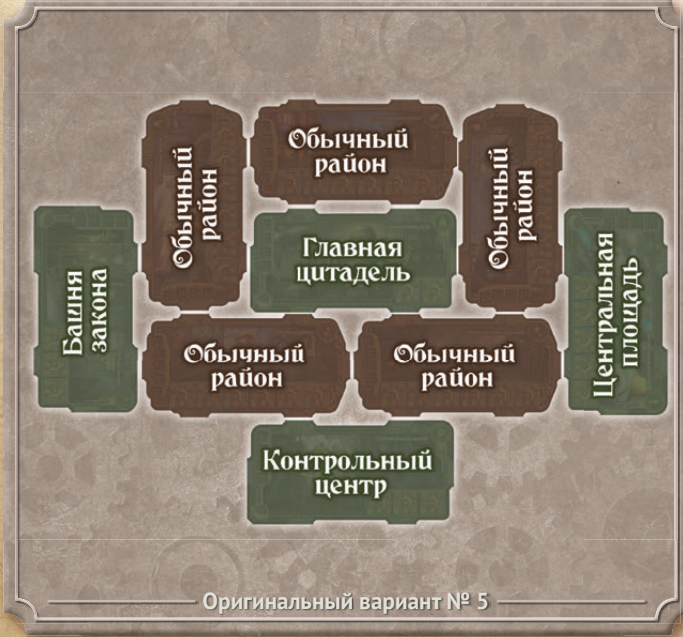
Стандартный вариант № 2



Стандартный вариант № 3



Стандартный вариант № 4



Оригинальный вариант № 5



Оригинальный вариант № 6

# Пример партии

Мы продемонстрируем вам 4 раунда: первые три и седьмой. По ходу развития партии мы будем объяснять ключевые моменты из правил, чтобы вам не приходилось постоянно с ними сверяться. Отметим, что пример основан на реальных игровых партиях.

Город построен по **стандартному варианту № 1** (см. с. 10). Все 3 героя управляются разными игроками, поэтому указатель недовольства в начале партии находится на последнем делении нулевой стадии. Оставшийся игрок выступает за Великую машину. Великий план установлен на отметке III.

Герои в партии: **птицелов**, **актриса** и **инженер**. Согласно правилам, каждый из них сбросил по 1 карте доступа в качестве изытой и начинает партию с 8 картами доступа. С этого момента игроки называют друг друга по именам своих героев.

## Первый раунд



**Начальная фаза.** Великая машина открывает первую карту городского события — «**Мятежники и лоялисты**». В обычных районах героям легче ломать стражей. Однако если хотя бы 1 герой в конце раунда окажется в районе со слугой, Великий план продвинется на 1.

Каждый герой получает по 4 **траста** (согласно количеству жителей в своём районе). Великая машина получает 6 **бондов**, т. к. недовольство на нулевой стадии.

**Фаза доступа.** Каждый герой тайно выбирает 1 карту доступа. Герои показывают выбранные карты друг другу, но не Великой машине. У Великой машины всего 6 бондов — её ресурсы ограничены, а значит, и риск облав минимален. Однако, учитывая действующее событие, вполне вероятно, что Великая машина направит слуг к героям. Актриса ближе всех к слугам, поэтому она — первая цель.

**Птицелов** решает рискнуть и остаться там, где он начал раунд, надеясь на расстояние, отделяющее его от Главной цитадели, в которой находятся слуги. **Актриса** направляется на Центральную площадь. **Инженер** не решается остаться в Научном районе и выбирает карту доступа в Башню закона.

По идее, Великая машина будет ожидать, что герои устремятся ломать стражей в обычных районах, пользуясь текущим событием. Центральная площадь и Башня закона — особые районы, а значит, Великая машина не ожидает их там встретить. При этом до птицелова слугам идти далеко. Так рассуждают герои.



**Фаза Великой машины.** Наступает ход Великой машины. Ей ясно, что герои могли остаться в своих районах — например, чтобы сломать стражей. Но это неточно. Было бы замечательно провести облавы в районах с героями, но у неё всего 6 бондов... Не разгуляться!



Впрочем, для продвижения Великого плана по условию события достаточно, чтобы хотя бы один слуга оказался в районе, куда направится герой. На это Великая машина и решает сделать ставку.

Первым делом Великая машина отправляет **Вершителя** на Центральную площадь (4 бонда за 2 района, которые он покидает на своём пути), предполагая, что актриса или инженер могли туда податься в надежде избежать слуг Великой машины и заодно повысить недовольство. На Центральной площади Вершитель выполняет особое действие, получая 2 бонда (4 жителя минус 2 стража). Всего у Великой машины остаётся  $6 - 4 + 2 = 4$  бонда.

Затем за 2 бонда Великая машина передвигает **Фантазма** в Театральный район – на случай, если актриса там осталась. Наконец, **Лекс Геката** остаётся в Главной цитадели и выполняет там особое действие за оставшиеся 2 бонда – Великая машина берёт карту директивы (ею оказывается «Служка»).



**Фаза героев.** В порядке возрастания инициативы сначала ход всегда выполняет птицелов, затем актриса, и в конце – инженер.

**Птицелов** раскрывает выбранную карту доступа – он остался в Торговом районе. В отличие от любого другого героя, птицелов может выполнить 2 действия вместо одного. Первым действием он намеревается сломать стража. Птицелов решает заплатить 3 траста и бросает кубик атаки. Текущее событие снижает цену поломки стража на 1, поэтому атака будет провалена, только если на кубике выпадет символ щита (см. с. 20 правил игры).

Результат броска: 2 восьмигранника. Что ж, учитывая событие, птицелов переплатил 2 траста. Но лучше высокий шанс успеха, чем рискованная экономия! Страж успешно *сломан* – Великая машина кладёт его фишку плашмя.



У птицелова осталось 1 действие и 1 траст. Он выполняет действие агитации (оно доступно в любом обычном районе, и Торговый район – один из них), тем самым повышая недовольство на 1. Это действие требует заплатить трасты по количеству стражей в районе. Сейчас в Торговом районе только 1 страж (*сломанные* стражи никогда не учитываются), так что птицелов платит 1 траст.

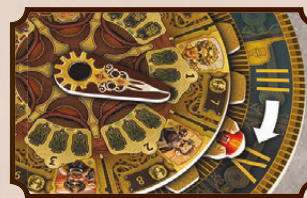
Настал черёд **актрисы**. Она раскрывает свою карту доступа и переходит на Центральную площадь. Покидая Театральный район, она платит 2 траста (по количеству стражей в этом районе). Однако на Центральной площади актрису уже поджидает Вершитель. К сожалению, Великой машине удалось предугадать её ход. Таким образом, в конце раунда Великий план продвинется на 1.

У актрисы остаётся 2 траста. Она выполняет особое действие на Центральной площади – повышает недовольство на 2 (4 жителя минус 2 стража). Как и все особые действия в особых районах, равно как и агитация, действие на Центральной площади требует

заплатить трасты по количеству стражей в районе – в данном случае это 2 траста.



Наступает ход **инженера**. Она раскрывает карту доступа в Башню закона и направляется туда, заплатив 2 траста за стражей в Научном районе. Теперь у инженера 2 траста. В Башне закона можно отменить опубликованную директиву (таких пока нет), вернуть изъятую карту доступа владельцу или выполнить одно из стандартных действий. Вернуть карту доступа выглядит заманчивым, но инженер предпочитает выполнить стандартное действие – «Идентифицировать влиятельных жителей» (см. с. 20 правил игры). Она платит 2 траста (за 2 стражей), чтобы идентифицировать единственного жителя в Башне закона, и тайно смотрит его жетон. Это учёный (2). Инженер поворачивает жетон так, чтобы в прорези стал виден *зелёный квадрат*. Теперь этот житель *известен* – каждый герой (но не Великая машина) может в любое время посмотреть, кто он.



**Завершающая фаза.** Актриса завершила свой ход в районе со слугой – Вершителем. Поэтому Великий план продвигается на 1 по условию события «Мятежники и лоялисты» – с III на IV.

## Второй раунд



**Начальная фаза.** Открывается новое городское событие – «Контроль безопасности». Каждый герой должен заплатить на 1 траст больше, покидая первый район во время движения. Но и для Великой машины дорожке передвигать стражей. Великий план продвинется на 1, если хотя бы 1 герой останется в районе, где начал раунд.

Птицелов и актриса получают по **4 траста**. Другой герой на месте инженера получил бы всего 1 траст, так как в Башне закона только 1 житель.

Но способность инженера позволяет ей получать на 3 траста больше в Башне закона и ещё в двух особых районах, так что она тоже получает **4 траста**. Уровень недовольства достиг 1-й стадии, и, как следствие, Великая машина получает уже **7 бондов**, а не 6.

**Фаза доступа.** Героям лучше бы перейти в другие районы. В противном случае Великий план продвинется на 1 по условию события. Но только птицелов может заплатить разумные 2 траста (благодаря 1 сломанному стражу), чтобы перейти в соседний район. Остальным нужно заплатить по 3 траста, а это дорого! Так что герои решают не препятствовать продвижению Великого плана и остаться в текущих

районах. Посмотрим, как Великая машина будет тщетно их преследовать по всему городу, в то время как они остались там, где и были!



**Фаза Великой машины.** Для Великой машины очевидно, что героям сейчас совсем невыгодно передвигаться. Тем более что птицелов находится в районе только с 1 исправным стражем — это позволит ему выполнять действия дешевле, и он не захочет упускать такую возможность. Учитывая это, Великая машина предполагает, что герои остались на прежних местах. Что ж...

Птицелов по-прежнему слишком далеко. Если он всё-таки вознамерился перейти в другой район, Великая машина потеряет целый раунд, тщетно пытаясь его поймать. Так что вместо этого **Фантазм** идёт в Башню закона (за 2 бонда) и устраивает там облаву (ещё за 2 бонда). Вторую облаву устраивает **Вершитель** на Центральной площади (за 2 бонда). У Великой машины остаётся всего 1 бонд, который она решает сохранить на будущее. **Лекс Геката** ничего не делает в этом раунде.



**Фаза героев.** Для героев настал чёрный день — Великая машина разгадала их намерения! Как бы то ни было, сейчас ход **птицелова**. Он остался в Торговом районе и платит 4 траста, чтобы идентифицировать там всех 4 жителей (1 траст за 1 стража для каждого жителя). *Известными* героям становятся артист (1), коммерсант (3), промышленник (4) и... подлый предатель! Вторым действием птицелов просто получает 1 траст (см. с. 22 правил игры).

**Актриса** осталась на Центральной площади и попадает в облаву. Задержана! Великая машина может или продвинуть Великий план на 1, или завершить ход актрисы и при этом отобрать у неё 4 траста в качестве бондов либо изъять карту доступа на Центральной площади. Но у актрисы «досадная» способность. Она получает 2 траста, если Великая машина решает продвинуть Великий план, или



же недовольство повышается на 2, если Великая машина завершит её ход... Взвесив за и против, Великая машина решает продвинуть Великий план — с IV на V. Актриса получает 2 траста.

Актриса продолжает свой ход. У неё 6 трастов (4 + 2). Как и предполагала Великая машина, актриса платит 2 траста и особым действием на Центральной площади повышает недовольство на 2. Ещё 4 траста актриса оставляет на следующий раунд.

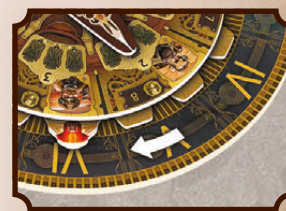


**Инженер** осталась в Башне закона и... тоже задержана! В этот раз Великая машина решает завершить ход героя и изъять у неё карту доступа. Этим Великая машина лишает инженера доступа в Башню закона, чтобы защитить директивы, которые намерена опубликовать в будущем. Конечно, в Башню закона могут отправиться и другие герои, но для них это опаснее, так как в начальной фазе они получат там всего 1 траст.

Во время подготовки к игре каждый герой в случайном порядке сбросил по 1 карте доступа в качестве изъятых. Птицелов лишил карты доступа в Башню закона, актриса — в Главную цитадель, а инженер — на Центральной площадь. Только что Великая машина изъяла у инженера карту доступа в Башню закона. Таким образом, только у актрисы остаётся доступ в Башню. К счастью для героев, Великая машина не знает, что её директивам теперь угрожает только актриса!

**Завершающая фаза.** Обе облавы оказались успешными. Великая машина возвращает жетоны облав в свой запас.

Великий план продвигается на 1, достигая деления VI, так как хотя бы 1 герой (на самом деле, все трое) остался в районе, где начал раунд. Для победы Великой машине требуется продвинуть Великий план ещё на 6 делений. Героям следует действовать крайне обдуманно, так как возможная победа Великой машины уже не за горами!



## Третий раунд



**Начальная фаза.** Новое городское событие — «Никто не защищён!». Если хотя бы 1 облава окажется неудачной, недовольство дополнительно повысится ещё на 1. Великий план продвинется на 1, если хотя бы 1 герой завершит движение в особом районе (Главная цитадель, Башня закона, Контрольный центр или Центральная площадь).

Каждый герой получает по 4 траста. У птицелова теперь **5 трастов**, а у актрисы и инженера — по **8 трастов** (это их максимум).

Недовольство достигло 2-й стадии, поэтому Великая машина получает 8 бондов. С учётом 1 бонда, оставшегося с прошлого раунда, всего у неё сейчас **9 бондов**.



**Фаза доступа.** Учитывая новое событие, героям стоит воздержаться от посещения особых районов, ведь Великий план уже на отметке VII! У **инженера** отобрали карту доступа в Башню закона, так что ей в любом случае придётся оттуда уйти. Она решает направиться в Театральный район, который рядом с Главной цитаделью и Контрольным центром, где её способность окажется полезной. **Птицелов** намерен перебраться в Элитарный район, а **актриса** — в Промышленный.

**Фаза Великой машины.** Городское событие «вытесняет» героев в 5 обычных районов. Птицелов сейчас мало толкового может сделать в Торговом районе и, вероятно, захочет уйти оттуда. Кроме того, герои должны делить трасты, получаемые от жителей, если они начинают раунд в одном районе (см. с. 11 правил игры). Для героев это невыгодно: скорее всего, они сейчас направились в разные районы. Значит, выбор ограничен 4 обычными районами. Следовательно, трое слуг могут провести облавы в 3 обычных районах с превосходными шансами задержать минимум 2 героев! Однако у Великой машины недостаточно бондов, чтобы такое повернуть. К тому же городское событие «наказывает» за неудачные облавы. Поэтому Великая машина решает действовать иначе.

**Фантазм** в Башне закона за 2 бонда публикует директиву «Слежка», которую в первом раунде взяла Лекс Геката. Теперь героям придётся платить за слуг в районах при передвижении и выполнении действий, как они платят за стражей.

**Лекс Геката** перебирается в Торговый район (4 бонда за 2 района) и ремонтирует там сломанного птицеловом стража (2 бонда). У Великой машины остаётся 1 бонд, за который она передвигает 1 стража с Центральной площади (где актриса вряд ли останется) в Научный район (1 бонд за 1 район, который покидает страж).

На Центральной площади остался только 1 страж, и **Вершитель** выполняет там особое действие, чтобы получить 3 бонда (4 жителя минус 1 страж). Теперь, имея 3 бонда, Великая машина передвигает 1 стража из Контрольного центра в Башню закона (1 бонд), затем ещё 1 стража — из Контрольного центра в Театральный район (1 бонд). Оставшийся 1 бонд Великая машина приберегает на потом. Теперь посмотрим, что задумали герои!



**Фаза героев.** Птицелов переходит в Элитарный район, заплатив 3 траста (2 за стражей и 1 за Лекс Гекату по эффекту директивы «Слежка»). Имея всего 2 траста, он решает рискнуть и атаковать стража. Птицелов платит 2 траста и бросает кубик атаки, на котором выпадает... 3 восьмигранника. Удача была так близко! Но увы. Своим вторым действием птицелов получает 1 траст и передаёт ход.



**Актриса** платит 2 траста (1 за стража и 1 за Вершителя) и переходит в Промышленный район. Великая машина ошиблась, передвинув стража в Научный район, а не в Промышленный! Актриса идентифицирует 3 жителей за 6 оставшихся у неё трастов (2 траста за 2 стражей для каждого жителя) — это артист (1), учёный (2) и аристократ (5). Удачно!

**Инженер** платит 4 траста (3 за стражей и 1 за Фантазма) и передвигается в Театральный район. У неё всё ещё остаётся 4 траста. Инженер решает провести агитацию, повысив недовольство на 1. За это она вынуждена заплатить 3 траста, так как в Театральном районе 3 стража. У инженера остаётся 1 траст.



**Завершающая фаза.** В этом раунде не было облав. Герои не посетили особые районы, поэтому Великий план остаётся на отметке VI.

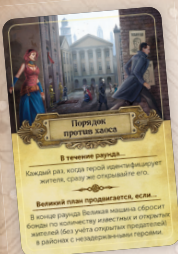
## Седьмой раунд

**Мы сразу переходим к седьмому раунду.** В раундах 4–6 шло ожесточённое противостояние. Героям *известны* многие жители. Уровень недовольства находится на 3-й стадии и приближается к 4-й. Великий план достиг опасной отметки VIII.

Все жители в Элитарном и Торговом районах *известны* героям. Недовольство уже на 3-й стадии, поэтому Великой машине стоит опасаться мятежей в этих районах.



Великая машина опубликовала 3 директивы (она взяла 2 карты директив во время городского события «Сосредоточение силы»). **«Механизация»** позволяет слугам передвигаться за 1 бонд вместо 2, экономя ресурсы. **«Конфискация»** лишает героев трастов, парализуя их активность. Также по-прежнему действует директива **«Слежка»**. Героям пока не удалось отменить ни одной директивы.



**Начальная фаза.** В силу вступает первое городское событие группы II — «Порядок против хаоса». Каждый раз, когда герой идентифицирует жителя, его жетон тут же *открывается* (делая его уязвимым к арестам). Великий план продвигается на 1, если Великая машина заплатит бонды по количеству *известных* и *открытых* жителей (не считая *открытых* предателей) в районах с *незадержанными* героями.

Герои могут направиться в районы с большим количеством *известных* жителей — такие, как Элитарный, Торговый и Промышленный. В этом случае Великой машине может не хватить бондов для продвижения Великого плана. Несомненно, она может попытаться поймать там героев, устроив облавы! А может, и нет... ведь вряд ли Великая машина предполагает, что герои будут *настолько* предсказуемыми!

Герои получают трасты. Сейчас у птицелова **4 траста**, а у актрисы и инженера — по **6 трастов**. Великая машина на 3-й стадии получает 9 бондов. Вместе с 4 бондами, которые достались ей при задержании птицелова в предыдущем раунде, у Великой машины сейчас **13 бондов**.



**Фаза доступа.** Час пробил! Герои планируют мятеж. Заодно это помешает продвижению Великого плана, так как при мятеже все жители в районе *открываются*.

Великую машину беспокоит возможный мятеж в Элитарном районе, но напрасно — там 2 предателя и 2 аристократа (5). В Торговом



Показаны известные героям жители.  
Великая машина не знает, кто из них кто.

районе картина не настолько удручающая, но тоже недостаточно удачная для мятежа. Там 2 стража и 1 предатель против артиста (1) и коммерсанта (3) — 3 против 2. Даже если уровень недовольства достигнет 4-й стадии и промышленник (4) присоединится к мятежу, этого всё равно будет недостаточно для успеха (см. с. 23 правил игры).

Герои задумали нечто рискованное. Сумеет ли Великая машина разгадать их хитрый план? Сможет ли им помешать?

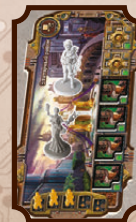
**Фаза Великой машины.** Пора покончить с притязаниями птицелова на Элитарный район! Великая машина передвигает туда 1 стража с Центральной площади (2 бонда за 2 пройденных им района). Затем **Лекс Геката** ремонтирует *сломанного* стража в Элитарном районе (за 2 бонда). Теперь там 3 стража — мятеж практически невозможен, так как недовольство только на 3-й стадии. Птицелов больше не представляет опасности, а у Великой машины осталось ещё 9 бондов. Сейчас можно сохранить ресурсы, чтобы наверняка продвинуть Великий план в конце раунда, но оставлять город во власти героев... это может привести к губительным последствиям.

**Фантазм** устремляется в Контрольный центр (заплатив 1 бонд вместо 2 благодаря директиве «Механизация») и впервые за партию выполняет там особое действие (за 2 бонда) — перемещение района. Было бы идеально переместить Элитарный район с птицеловом в другой конец города — вне сомнения, птицелов покинет Элитарный район, опасаясь облавы, и тогда ему придётся бежать через весь город с риском быть задержанным. Но, увы, это невозможно, т. к. тогда Торговый район останется соединён только с одним районом (см. с. 16–17 правил игры). Вместо этого Фантазм перемещает Торговый район в другую часть города, подальше от героев. Теперь у Великой машины 6 бондов.

**Вершитель** переходит из Научного района в Промышленный (за 2 бонда по эффекту директивы), где находится инженер, и устраивает там облаву. После этого у Великой машины остаётся 2 бонда, которые она решает сохранить в надежде продвинуть Великий план, если в конце раунда в районах с *незадержанными* героями будет пара *известных* и *открытых* жителей.



**Фаза героев.** Бесстрашный птицелов остался в Элитарном районе, намереваясь поднять там недовольство. Его лобовая тактика оправдала себя. Он тратит все свои 4 траста (3 за стражей и 1 за Лекс Гекату), чтобы выполнить действие агитации. Стадия 4 достигнута! Своим вторым действием он получает 1 траст, как обычно.



Актриса остаётся в Театральном районе. У неё 6 трастов! Она могла бы поднять здесь мятеж. Для этого ей потребовалось бы заплатить 6 трастов за 3 *неизвестных* жителей. Но это рискованно, поскольку она не знает, кто они. Или актриса могла бы просто идентифицировать этих 3 жителей, но тогда бы они сразу *открылись* по эффекту события. В любом случае у героев иной план! Актриса просто передвигает 1 жителя — коммерсанта (3), который *известен*, — из Театрального района в Торговый (2 траста за 2 района, которые он покидает). У актрисы остаётся 4 траста. (См. с. 21 правил игры.)



**Инженер** направляется в Торговый район... который переместил Фантазм. Ей предстоит долгий путь! У неё 6 трастов. Инженер переходит из Промышленного района в Театральный за 3 траста, затем в Научный за 2 траста. И вот ей уже не хватает трастов, чтобы безопасно перейти из Научного района в Торговый. Она сбрасывает 1 оставшийся траст (см. с. 19 правил игры). Её дальнейшая судьба зависит от кубика побега. Она выполняет бросок... На кубике выпадает символ *бегущего человека* — инженер успешно добирается до Торгового района!



В Торговом районе своим действием инженер поднимает мятеж. У неё не осталось трастов, но все жители здесь *известны*, поэтому она делает это бесплатно. Инженер открывает всех жителей. Благодаря птицелову недовольство находится на 4-й стадии, поэтому к мятежу присоединяются не только артист (1) и 2 коммерсанта (3), но и промышленник (4). Предатель и 2 стража выступают на стороне Великой машины. *Активные* жители численно превосходят стражей и предателей — мятеж успешен! Все стражи *сломаны*. На тайл района кладётся жетон мятежа.



Отметим, что в начальной фазе следующего раунда инженер в Торговом районе получит целых 8 трастов. *Открытый* предатель

трастов не приносит, но остальные 4 *открытых* жителя *активны* — следовательно, каждый из них даст герою 2 траста вместо 1.

**Завершающая фаза.** Недовольство повышается на 1 за неудачную облаву в Промышленном районе. Великий план не продвигается, поскольку в районах с героями находится 8 *открытых* и *активных* жителей (*открытый* предатель не учитывается), и ни один из этих героев не задержан. Великая машина не может заплатить 8 бондов по условию события — у неё только 2 бонда.



## Что дальше

Наш пример на этом заканчивается, в то время как партия продолжается. Для победы Великой машине нужно продвинуть Великий план ещё на 4 деления, а героям — организовать ещё 2 успешных мятежа или, что представляется сейчас наилучшим вариантом, поднять 1 мятеж и повысить недовольство до максимума. Шансы на победу у обеих сторон равны. Всё зависит от смекалки и стратегий, которые выберут игроки!





# Кооперативный и одиночный режим

## Введение

Кооперативный и одиночный режим (далее — режим Автомы) является логическим развитием режима «один против всех». В роли героев вы противостоите безжалостной и полностью автоматизированной Великой машине.

Игровой процесс для героев по большей части идентичен режиму «один против всех». Это же касается и Великой машины, но теперь, с новыми игровыми механиками, она способна обрушить на героев всю мощь системы с начала партии. Тем временем героям требуется выполнять непростые миссии для того, чтобы поднимать мятежи.

Во многом режим Автомы совпадает с тем, что изложено в буклете основных правил. Далее разьяснены только отличия. Если вы не играли в «Город Великой машины» ранее, начните с чтения с. 2–3 правил игры. Затем переходите к процессу подготовки к игре в режиме Автомы.



## Подготовка к игре

Вы можете сразиться с Великой машиной в одиночку или в компании до 3 игроков. Правила одинаковы для любого состава игроков, меняется только характер принятия решений.

Перед подготовкой к игре ознакомьтесь с разделом «Уровни сложности и варианты игры» (см. с. 28). Если это ваша первая партия, рекомендуем выбрать уровень сложности «Первая партия». Подготовка к игре меняется соответствующим образом.

Подготовка выполняется по основным правилам (см. правила игры, с. 6–9). Ниже описаны только отличия. Первые 3 шага подготовки не отличаются от основных правил.

**4. Выберите роли.** Великой машиной управляет игра. Других отличий нет.

**5. Планшет развития.** Указатель Великого плана установите на отметке 1. Указатель недовольства — на отметке «3 игрока», независимо от числа игроков-героев.

Поместите маркер развития на нулевую стадию шкалы недовольства.



**6. Колода городских событий.** Этот шаг описан полностью. Используйте карты городских событий для режима Автомы.

Найдите карту события «Финальный отсчёт» (у неё другая рубашка) и положите лицевой стороной вниз рядом с планшетом развития. Перемешайте оставшиеся 16 карт событий, случайным образом возьмите 12 из них и поместите лицевой стороной вниз на карту «Финальный отсчёт». Оставшиеся 4 карты верните в коробку, не глядя на их лицевую сторону. У вас получится колода из 13 событий с картой «Финальный отсчёт» снизу.

**7. Подготовка Великой машины.** Этот шаг описан полностью, поскольку в режиме Автомы он имеет много отличий.

- ☛ Поместите 3 фигурки слуг в Главную цитадель.
- ☛ Расположите 3 карты действий слуг рядом с городом в столбец одну под другой, параллельно одной из «сторон» города. Не меняйте их положение во время игры. Можно расположить их в любом порядке, но мы рекомендуем следующий: *Фантазм* (вверху), *Вершитель*, *Лекс Геката* (внизу). В этом порядке слуги будут выполнять ходы.

Любым образом расположите перечисленные далее компоненты Великой машины рядом с картами действий слуг, оставив свободное место слева от них (туда во время игры будут выкладываться карты движения слуг).

☀ В зависимости от выбранного уровня сложности, используйте все **13 карт движения слуг** или уберите в коробку 3 карты техобслуживания (с изображением механической руки). Перемешайте колоду движения слуг и поместите на стол лицевой стороной вниз.

☀ Используйте **9 карт директив** для режима Автомы. Перемешайте колоду и поместите на стол лицевой стороной вниз.

☀ Перемешайте **9 жетонов районов** и поместите на стол лицевой стороной вниз. Лучше всего располагать их рядами — например, 3 × 3.

☀ **9 фишек стражей усиления** и **3 жетона облав** находятся в запасе. Разместите их в любом удобном месте.

**8. Подготовка героев.** Существенных отличий нет. Во время партии не используйте сторону обычной памятки героев с описанием игрового раунда. В памятках есть и другие отличия, но они незначительные.

Держите **карты доступа** лицевой стороной вверх — их не зачем скрывать в режиме Автомы.

Выдайте каждому герою **памятку по режиму Автомы** и, если вы играете с миссиями, **жетон героя** с символом, соответствующим символу на памятке.

Если вы играете без миссий, переходите к шагу 9. В ином случае **выберите набор миссий**. Каждый набор состоит из 3 карт с одинаковым изображением на рубашке. Карты отмечены буквами **А**, **Б** и **В**.

Найдите **жетоны миссий**, показанные в правом верхнем углу карт миссий, и поместите их в запас. Проведите подготовку для **миссий А и Б**, если таковая указана на картах. Отложите в сторону карту **миссии В** (она пока недоступна).

Для первой партии с миссиями мы рекомендуем выбрать набор миссий «**1. Знай врага своего**».

**9. Последние приготовления.** Отличий нет. Обратите внимание, что Великая машина не использует бонды в режиме Автомы, поэтому для игры достаточно половины жетонов трастов.

Если вы играете с миссиями, ознакомьтесь с **сюжетом** выбранного набора (см. с 31–32).

**ДА НАЧНЁТСЯ БОРЬБА!**



Пример подготовки к игре в режиме Автомы  
(карты миссий не показаны)

# Состав режима Автомы

## Город



На картах директив и событий для режима Автомы изображено механическое сердце.



1 деревянный маркер развития



17 карт городских событий



9 жетонов районов

## Великая машина



3 карты действий слуг



13 карт движения слуг



9 деревянных фишек стражей усиления



9 карт директив

## Герои



3 памяти

1 жетон засады и удалённого доступа

3 жетона дронов



11 двусторонних жетонов миссий

3 жетона данных и вооружения\*

3 жетона контроля и управляющих ядер

\* Вооружение используется в дополнении «Конфронтация».



12 карт миссий



3 жетона героев

1 жетон командного пункта и подполья

В режиме Автомы вам также понадобятся **все игровые компоненты**, перечисленные в *правилах игры* на с. 4–5, за исключением 21 карты городских событий и 9 карт директив (в режиме Автомы они другие), а также 2 памяток Великой машины. Жетоны слуг используются только в одной из миссий.

## Основные принципы

### Игровой процесс

Во время изучения правил кооперативного и одиночного режима рекомендуем держать рядом буклет **правил игры**. Изложенные ниже правила часто содержат отсылки к нему.

Разделы «Герои», «Часто задаваемые вопросы» и «Подготовка города», представленные в этом **приложении**, начиная с 7-й страницы, относятся как к режиму «один против всех», так и во многом к режиму Автомы. Помните, что здесь карты директив и городских событий отличаются от описанных в первой части приложения.

Далее поясняются некоторые ключевые понятия, встречающиеся в игре.

### Случайный район

Каждый жетон района соответствует одному из районов. Всякий раз, когда вам нужно **выбрать случайный район**, переверните любой закрытый жетон района лицевой стороной вверх. Если вам нужно перевернуть жетон района, а закрытых жетонов не осталось, сначала перемешайте все 9 жетонов лицевой стороной вниз и расположите рядами, как на этапе подготовки.



Когда вам нужно выбрать случайный район, переверните любой закрытый жетон района лицевой стороной вверх.

Может оказаться, что указанный на жетоне район не подходит. Например, героям нужно сломать стража в районе, где все стражи уже *сломаны*, или слуга в Контрольном центре должен переместить район, который переместить нельзя. В таком случае переворачивайте жетоны **один за другим**, пока не откроете подходящий район.

## Известные и открытые влиятельные жители

В отличие от режима «один против всех», **каждый раз, когда житель становится известным, сразу же открывайте его**. Обычно это происходит, когда герой идентифицирует влиятельных жителей, поднимает мятеж или выполняет особое действие **Б** Главной цитадели. Эти действия описаны в разделе «IV. Фаза героев» (см. правила игры, с. 19–25). Проще говоря, запомните, что в режиме Автомы *известный = открытый*.

В режиме Автомы все игровые эффекты, касающиеся *известных жителей*, применяются к *открытым*.

### Игровой раунд

Раунд состоит из 5 фаз, как и в режиме «один против всех». Правила начальной фазы, а также фаз доступа и героев похожи. Фаза Великой машины и завершающая фаза существенно отличаются.

## I. Начальная фаза

Откройте верхнюю карту колоды городских событий, как описано в основных правилах (см. правила игры, с. 10). Те же правила касаются и карты «Финальный отсчёт». Однако сами карты городских событий используются другие (см. «Карты городских событий» на с. 21).

Затем **герои получают трасты**, как описано в основных правилах (см. правила игры, с. 11). Великая машина не получает и не тратит бонды в режиме Автомы.

## II. Фаза доступа

Фаза доступа соответствует основным правилам (см. правила игры, с. 13). Также прочитайте раздел «Шкала недовольства» (см. правила игры, с. 12).



## Карты городских событий

- 1** **Протокол безопасности.** Великая машина наращивает силы в городе... Только герои могут помешать её намерениям!

Условие для выполнения протокола безопасности проверяется в конце раунда — на шаге 1 завершающей фазы (см. с. 25).

Если протокол безопасности выполнен, добавьте стража усиления в случайный район (см. «Случайный район» на с. 20).

Герои могут предотвратить выполнение протокола безопасности, предприняв определённые меры в зависимости от того, какие символы изображены на карте события.



**А. Символ района.** Протокол безопасности не выполняется, если в конце раунда в этом районе находится хотя бы 1 герой.



**Б. Символы двух районов, разделённые косой чертой.** Протокол безопасности не выполняется, если в конце раунда в любом из этих районов находится хотя бы 1 герой.



**В. Два символа трастов.** Протокол безопасности не выполняется, если в конце раунда герои суммарно сбросят 2 траста (2 героя сбросят по 1 трасту или 1 герой сбросит 2 траста).

**Событие «Подпольная сеть».** Протокол безопасности не выполняется, если в конце раунда в Контрольном центре или на Центральной площади есть хотя бы 1 герой. В противном случае добавьте 1 стража усиления в случайный район.



- 2** **Прорыв.** Героям удаётся не только помешать намерениям Великой машины, но и стать на один шаг ближе к восстанию!

Условие прорыва также проверяется в конце раунда — на шаге 2 завершающей фазы.

Если герои успешно помешали протоколу безопасности и при этом выполнили требование, указанное слева от стрелки, они получают то, что указано справа от неё.

**Событие «Подпольная сеть».** Протокол безопасности не был выполнен, поскольку в конце раунда в Контрольном центре либо на Центральной площади находился герой. Теперь герои могут дополнительно сбросить 2 траста. Если они это сделают, недовольство повысится на 1.

- 3** **Условие продвижения Великого плана** проверяется на шаге 3 завершающей фазы.

Великий план продвигается на 1 в конце раунда, если герои не смогли выполнить условие, указанное на карте городского события.

**Событие «Подпольная сеть».** В конце раунда герои должны быть в соединённых районах. Если это не так, Великий план продвигается на 1.

- 4** **Поддержка.** Горожане, поддерживающие восстание, предлагают героям свою помощь.

Некоторые городские события предоставляют героям временные преимущества.

**Событие «Подпольная сеть».** В этом раунде герои могут выполнять ходы в любом порядке, независимо от их инициативы.

## III. Фаза Великой машины

В режиме Автомы Великая машина действует схожим образом. Однако, поскольку она не контролируется человеком, почти все правила в этой фазе отличаются. Мы объясним их в полном объёме.

### Описание фазы

- Откройте верхнюю карту колоды движения слуг и поместите её слева от верхней карты действия слуги (по умолчанию это карта Фантазма).
- Слуга передвигается в район, указанный на карте движения, и выполняет там действие.

Существует 3 типа действий слуг: *действие района*, *арест* и *ремонт*. У каждого слуги свой порядок действий, указанный на его карте. Слуга выполняет первое же доступное действие в порядке убывания приоритета (сверху вниз), после чего завершает свой ход.

Повторите вышеописанное для 2 оставшихся слуг.

## Действия слуг

### Арест

Уберите один жетон *открытого активного жителя* из района. Поместите его лицевой стороной вниз рядом с другими жителями возле планшета развития. Этот житель *арестован*.

- Если в районе находится 2 *открытых активных* жителя или более, слуга арестовывает жителя с наименьшим номером.
- Все возможные состояния жителей подробно описаны в разделе «Известные, открытые и арестованные жители» (см. правила игры, с. 21). Помните, что в режиме Автомы вы сразу *открываете* жителя, когда идентифицируете его.

## Карты движения слуг

Слуги передвигаются, следуя указаниям на *картах преследования, направления, патрулирования и сердца города*, после чего выполняют действие. Единственным исключением является *карта усиления патруля*, которая заменяет действие слуги на добавление стража усиления.

В режиме Автомы слуги не оплачивают свои действия и передвижение. Считается, что у Великой машины всегда достаточно ресурсов для всего, что она хочет сделать в городе.

### КАРТЫ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

Слуга передвигается в район с героем, символ на памятке которого соответствует символу, изображённому на карте преследования.



3 карты

### КАРТЫ НАПРАВЛЕНИЯ

Слуга передвигается в соседний район через выход, указанный стрелкой.

Если указанный выход не соединён с другим районом, слуга передвигается через первый доступный выход по часовой стрелке.

*Важно!* Карты направления всегда следует ориентировать вертикально, не поворачивая боком.



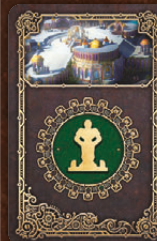
4 карты



1 карта

### КАРТА ПАТРУЛИРОВАНИЯ

Слуга остаётся в своём текущем районе.



1 карта

### КАРТА СЕРДЦА ГОРОДА

Слуга передвигается на Центральную площадь.

### КАРТА УСИЛЕНИЯ ПАТРУЛЯ

Слуга остаётся в своём текущем районе и *вместо выполнения действия* добавляет в этот район стража усиления из запаса.

☀ Если в районе нет свободных ячеек для стражей, добавьте стража усиления в случайный район.

☀ Слуга не выполняет никаких действий, кроме добавления стража усиления, даже если может выполнить 2 или более действий благодаря игровым эффектам. Однако он по-прежнему может использовать директивы и задерживать героев.



1 карта

## Ремонт

Верните фишки всех *сломанных* стражей в районе в вертикальное положение. Теперь они исправны.

Подробно об этом написано в разделе «Сломанные стражи» (см. правила игры, с. 14). В режиме Автомы слуга одним действием ремонтирует сразу всех стражей.

🌀 Герои научились ломать механических стражей. Великая машина умеет их чинить.

## Действие района

Это действие зависит от района, в котором находится слуга.



## Главная цитадель и Башня закона



В режиме Автомы слуги в этих районах выполняют одно и то же действие. **Великая машина** либо публикует директиву, если у неё есть карта в «руке», либо, если карты в «руке» нет, вместо этого **получает карту директивы** с верха колоды. Таким образом, в любой момент времени у Великой машины может быть только 1 карта директивы в «руке» или ни одной.

- ☛ Когда Великая машина получает карту директивы, кладите её лицевой стороной вниз рядом с планшетом развития. Не смотрите на лицевую сторону карты.
- ☛ Когда Великая машина публикует директиву, переверните карту лицевой стороной вверх. Опубликованная директива вступает в силу после того, как слуга, выполнивший действие района, завершает свой ход.
- ☛ **Располагайте директивы в том порядке, в котором Великая машина их публикует.** Одновременно может быть опубликовано не более 3 директив. Если Великая машина публикует 4-ю директиву, верните ту, что была опубликована первой, под низ колоды директив.
- ☛ Когда герои сбрасывают карты директив, удаляйте их из игры. Если колода директив закончилась из-за того, что все карты директив сброшены или опубликованы, слуга не может выполнить действие района и переходит к следующему доступному действию. Колода директив никогда не формируется заново.

Эффект директивы с ограничением «раз в раунд» применяет слуга, который первым может это сделать. Иногда один слуга может применить эффекты сразу 2 или 3 директив за один ход.

### Контрольный центр



**Великая машина меняет местами 2 случайных района.**

- ☛ Переместить можно только район хотя бы с одной свободной стороной. Переворачивайте жетоны районов один за другим, пока не найдёте 2 района, которые можно переместить (см. «Случайный район» на с. 20).
- ☛ Аккуратно поменяйте местами 2 района (со всем, что в них). Если один из них располагался вертикально, а другой горизонтально, поверните их соответствующим образом.

*Перестановка* — это разновидность *перемещения*. Она доступна только слугам в Контрольном центре, в то время как герои перемещают районы согласно основным правилам (см. правила игры, с. 16–17).

### Любой обычный район

**Великая машина продвигает маркер развития на 1 стадию против часовой стрелки** (см. «Продвижение маркера развития» на следующей странице).

- ☛ В игре 5 обычных районов: Торговый, Промышленный, Научный, Театральный и Элитарный.

### Центральная площадь



**Великая машина продвигает маркер развития против часовой стрелки на число стадий, равное количеству жителей на Центральной площади за вычетом количества стражей.**

- ☛ Например, на Центральной площади 5 жителей и 2 стража. Маркер развития продвигается на 3 стадии против часовой стрелки ( $5 - 2 = 3$ ).
- ☛ Если число стражей на Центральной площади равно количеству жителей или больше него, слуга переходит к следующему доступному действию.
- ☛ Как обычно, *сломанные* стражи не учитываются.

### Другие правила для действий слуг

- ☛ Если слуга не может выполнить ни одно из своих действий — выполняется **протокол безопасности**. Поместите стража усиления в случайный район. Это не исключает выполнения протокола безопасности в конце раунда по условию на карте события.
- ☛ **Слуги выполняют 2 действия вместо 1 в районе с жетоном облавы.** Поместите жетон облавы в район после успешного мятежа. Верните жетон облавы в запас, как только в этом районе не останется *активных* жителей.
- ☛ Выполнение действий слугами не связано с присутствием или отсутствием героев в районе.

Лекс Геката почти всегда выполняет действие района. До других её действий очередь доходит, только когда она находится в районе с жетоном облавы, опубликована директива «Оптимизация» или действие района недоступно.



Фантазм завершил свой ход. Теперь Вершитель открывает карту направления и переходит вверх в Промышленный район. Сначала он применяет эффект директивы «Конфискация» к птицелову Кулуму, заставляя его сбросить 2 траста.

Затем Вершитель выполняет действие. Его порядок действий:

арест, ремонт, действие района. Недовольство на 1-й стадии, поэтому в районе нет **активных жителей**, которых можно **арестовать** (только артисты (1) сейчас активны). Вершитель выполняет второе действие в списке – ремонтирует **сломанного стража** и завершает ход. Следующая на очереди – Лекс Геката.

## Продвижение маркера развития

На этапе подготовки к игре вы поместили маркер развития на нулевую стадию шкалы недовольства.

**Во время игры маркер развития продвигается по стадиям против часовой стрелки** – с нулевой стадии на стадию мятежа, со стадии мятежа на стадию 5, со стадии 5 на стадию 4 и так далее. Он движется именно по стадиям (а не по ячейкам стадий).

В то время как указатели Великого плана и недовольства продвигаются по часовой стрелке, маркер развития продвигается против часовой стрелки – в обратном направлении.

Каждый раз, когда маркер развития достигает текущей стадии недовольства или указатель недовольства достигает стадии с маркером развития, возвращайте маркер на нулевую стадию и продвигайте Великий план на 1.

☀ Обычно маркер развития продвигается, когда слуги выполняют действие района на Центральной площади и в обычных районах, а также когда Фантазм задерживает героя.

☀ Если маркер развития достиг текущей стадии недовольства и у него остались неизрасходованные шаги, верните маркер на нулевую стадию и продолжайте двигать его против часовой стрелки. Не считайте нулевую стадию шагом.

При высоком уровне недовольства действие района на Центральной площади или задержание героя Фантазмом может вызвать многократное продвижение Великого плана!

Лекс Геката выполняет действие района на Центральной площади с 2 исправными стражами (3-й страж сломан) и 4 жителями:  $4 - 2 = 2$ . Маркер развития продвигается на 2 стадии.



## Завершение фазы Великой машины

Когда Фантазм, Вершитель и Лекс Геката выполнили передвижение и действия, фаза Великой машины завершается.

Сбросьте 3 карты движения, использованные слугами в этом раунде. **Проверьте колоду движения слуг**. Если в ней осталось менее 3 карт, перемешайте все карты (включая оставшиеся) и заново сформируйте колоду.



Вы в любое время можете смотреть сброшенные карты движения слуг. Таким образом, во время игры предсказуемость передвижения слуг постоянно меняется. Пользуйтесь моментами, когда вы можете достаточно точно определить, куда направятся слуги!

## IV. Фаза героев

### Описание фазы

Герои действуют в основном так же, как описано в разделе «IV. Фаза героев» (см. правила игры, с. 19–25). Есть небольшие отличия, не требующие пояснения — например, герои фактически не открывают карты доступа в начале хода, так как в режиме Автомы удобно держать карты доступа постоянно открытыми (ведь Великая машина не подсматривает). Но есть и важные изменения, которые подробно описаны ниже.

Каждый раз, когда герои идентифицируют жителя, он сразу открывается.

Слуги могут арестовывать только *открытых активных* жителей, поэтому аресты в режиме Автомы происходят значительно чаще. В то же время в начальной фазе *открытые активные* жители дают героям 2 траста (вместо 1). Поэтому герои в режиме Автомы обычно получают больше трастов за время партии. Между тем предатели наносят вреда больше, чем в режиме «один против всех», так как сразу же *открываются*, когда герои их идентифицируют, и перестают приносить трасты.

☀ **Когда вы играете с миссиями, герой может поднять мятеж, только если у вас есть жетон мятежа** (см. «Миссии героев» на с. 26). Тем не менее стадия мятежа на планшете развития сама по себе считается успешным мятежом и не требует жетона мятежа.

☀ Правила задержания в режиме Автомы отличаются. Подробное их описание читайте далее.

### Задержание

Когда герой завершает движение в районе со слугой, он **автоматически задержан**. Результат задержания уникален для каждого слуги (см. «Результаты задержания»).

В отличие от режима «один против всех», к задержанному герою в течение одного раунда могут быть применены несколько результатов задержания — например, когда герой завершает движение в районе с 2 слугами.

Считается, что слуга автоматически устраивает облаву в своём районе (если только он не *деактивирован* или не открыл карту техобслуживания).

Например, когда актрису Вейгу задерживает Вершитель или Лекс Геката, недовольство повышается на 2. Когда же Вейгу задерживает Фантазм, она получает 2 траста (в этом случае продвижение маркера развития считается частью продвижения Великого плана).

## Результаты задержания



### ФАНТАЗМ

**Великая цель.** Продвиньте маркер развития на 3 стадии против часовой стрелки. Затем задержанный герой продолжает свой ход в обычном порядке.



### ВЕРШИТЕЛЬ

**Конфискация средств.** Задержанный герой сбрасывает все имеющиеся трасты. Ход героя завершён.



### ЛЕКС ГЕКАТА

**Лишение доступа.** Великая машина изымает у задержанного героя карту доступа, выбранную им в текущем раунде, и завершает его ход.



### ВО ВРЕМЯ ДВИЖЕНИЯ

**Лишение доступа** также применяется при задержании героя во время движения (на кубике побега выпал символ *наручников*). Ход героя завершён.

## V. Завершающая фаза

Словосочетание «конец раунда» в правилах и на картах означает завершающую фазу. Подробнее о ней читайте ниже. **Выполните следующие шаги по порядку.**

### Шаг 1. Городское событие: протокол безопасности

Выполните протокол безопасности, если герои не смогли его предотвратить, — поместите стража усиления в случайный район. (В дополнениях к игре могут быть другие варианты протокола безопасности.)

Продвиньте маркер развития на 1 стадию вместо выполнения протокола безопасности, если все 9 стражей усиления находятся в городе.

### Шаг 2. Городское событие: прорыв

Если герои смогли не только предотвратить выполнение протокола безопасности, но и выполнить условие прорыва, примените эффект, указанный справа от стрелки.

Протокол безопасности может быть выполнен благодаря игровым эффектам, не связанным с картами городских событий. Это не отменяет прорыв.

### Шаг 3. Городское событие: продвижение Великого плана

На каждой карте городского события указано условие, при котором Великий план *не продвигается*. Проверьте, выполнено

ли оно. Если нет, продвиньте Великий план на 1. Иногда условие позволяет героям что-то предпринять на этом шаге.

#### Шаг 4. Миссии: достижение целей

Проверьте, не достигнуты ли цели миссий (см. «Миссии героев» ниже). В одном раунде можно достичь целей сразу 2 миссий (однако это бывает редко).

**НАЧНИТЕ СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД!**

### Стражи усиления

В режиме Автомы Великая машина не передвигает стражей между районами. Однако в её распоряжении есть другой эффективный инструмент — возможность отправлять в город стражей усиления. К счастью для героев, этих стражей производят в спешке, отчего они менее надёжны — их невозможно отремонтировать, если они *сломаны*.

Стражи усиления добавляются в город при открытии карты усиления патруля из колоды движения слуг (в район со слугой) и при выполнении протокола безопасности (в случайный район).

К стражам усиления применяются все те же правила, что и к обычным стражам. Когда вам нужно выбрать стража и при этом не указано, какого именно, вы можете выбрать обычного стража или стража усиления на своё усмотрение.

Стражи усиления имеют 3 отличия от обычных стражей:

☀ Чтобы сломать стража усиления, герою нужно заплатить на 1 траст меньше. Представьте, что на кубике атаки выпадает на 1 восьмигранник меньше. Если на кубике выпала грань с символом *щита*, атака провалена, как обычно.

☀ *Сломанные* стражи усиления сразу возвращаются в запас. Их нельзя отремонтировать.



## Победа и поражение

Условия победы для Великой машины и героев прежние (см. правила игры, с. 26).

Однако если вы играете с миссиями, героям нужно выполнять их для получения возможности поднимать мятежи — см. раздел «Победа и поражение при игре с миссиями» на с. 28.

☀ Продвиньте маркер развития на 1 стадию против часовой стрелки, если стража усиления добавить невозможно. Это происходит, если все 9 стражей усиления находятся в городе. Если вы не можете добавить стража усиления в район из-за отсутствия там свободных ячеек, поместите его в другой случайный район.



Инженер Сильвия решает атаковать стража усиления. Она платит 2 траста и бросает кубик атаки. На нём выпадает 3 восьмигранника. Это означает, что страж усиления успешно сломан — верните его фишку в запас.

## Миссии героев

### Основные понятия

Режим Автомы рассчитан на игру с миссиями. Однако вы можете не использовать их, если не хотите или играете впервые.

**Миссии объединены в наборы по 3 карты в каждом.** Карты каждого набора имеют одинаковую иллюстрацию на рубашке, а название набора указано на лицевой стороне. Карты отмечены буквами **A**, **B** и **B**.

**Во время подготовки к игре (шаг 8) выберите набор миссий.** Найдя все необходимые жетоны и проведя прочие приготовления, рекомендуется **прочитать текст всех 3 карт миссий** — их цели и преимущества могут повлиять на вашу тактику игры. **Затем отложите карту миссии B** — она недоступна, пока не будут достигнуты цели миссий **A** и **B**.

## Жетоны героев и миссий

На каждой карте миссии показано, какие жетоны миссий для неё требуются. Жетоны героев используются во многих миссиях.

☀ **Когда миссия входит в игру**, разместите необходимые жетоны на карте миссии или в городе, как указано в разделе цели миссии. Жетоны героев положите на карты героев или, если указано, разместите в городе.

☀ **Жетоны миссий.** Выполняя взаимодействия (см. «Цель миссии» на с. 27), вы будете **помещать** и **подбирать** указанные жетоны миссий в своём текущем районе. Также жетоны миссий могут использоваться в преимуществах миссий.

☀ **Жетоны героев.** Вы помещаете и подбираете жетоны героев так же, как и жетоны миссий. Герой никоим образом *не может* взаимодействовать с жетонами других героев (за исключением миссии «Лидер сопротивления»).

- ☛ Некоторые миссии требуют, чтобы вы **присоединили** жетон к жителю или стражу (во время подготовки или как часть взаимодействия). Поместите жетон на объект, под него или рядом с ним, как вам удобнее.

## Цель миссии

В описании цели миссии над разделительной линией встречаются особые ключевые слова.

**Подготовка.** Выполняется, когда миссия появляется в игре: миссии **А** и **Б** — на шаге 8 подготовки (см. с. 18), а миссия **В** — в конце раунда после достижения целей миссий **А** и **Б**.

**Во время игры.** Особое правило, которое действует до тех пор, пока цель не достигнута.

**Взаимодействие. То, что герой может выполнить по завершении передвижения.** Герой всегда заканчивает движение в районе, указанном на выбранной карте доступа.

- ☛ Герой выполняет взаимодействие после передвижения, но до выполнения действий.
- ☛ Если герой задержан (и даже если из-за этого его ход завершён), он всё равно может выполнить взаимодействие после применения результата задержания, если не указано иное.
- ☛ Герой может выполнить только одно взаимодействие в ход. Он не может выполнить 2 взаимодействия для разных миссий в один ход.

*Особый случай.* В качестве взаимодействия герой может подобрать свой жетон героя, оставленный во время другого взаимодействия (например, вы по ошибке поместили жетон героя в район, который не подходит для достижения цели).

**Действие.** В отличие от взаимодействия, герою необходимо потратить действие. Если не указано иное и это стандартное действие, оно выполняется в соответствии с обычными правилами игры (включая оплату трастами, бросок кубика атаки и пр.).

**Цель.** Это ключевое слово есть на каждой карте миссии. Рядом с ним указано условие для достижения цели миссии.

- ☛ Хотя цель миссии обычно достигается в течение раунда, проверка производится только на шаге 4 завершающей фазы (см. с. 26).
- ☛ **После достижения цели** герои получают 1 жетон мятежа и преимущество, описанное на карте миссии. Поместите жетоны героев на карты соответствующих героев и верните жетоны миссий в коробку, если только они не упомянуты в описании преимущества (и не требуются для другой миссии).
- ☛ **Целевой район** указывается в описании цели.

**Б** Сломанные шестерни **1**  
**2** Фальсификация **3**

**4** **ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ** → присоедините жетон данных к жетону *активного* жителя. **ДЕЙСТВИЕ** (начиная с хода следующего героя) → передвиньте этого жителя в целевой район при помощи стандартного действия передвижения жителей. **ЦЕЛЬ** → в конце раунда житель с жетоном данных находится в Главной цитадели.

**5** Посмотрите жетоны 2 или менее *арестованных* жителей и верните их в любые районы как *известных*. **6**

## Карта миссии

**1. Название набора и название миссии.** Ознакомьтесь с сюжетом набора миссий на с. 31–32.

**2. Порядок миссий.** Миссии **А** и **Б** входят в игру одновременно в начале партии. Миссия **В** становится доступной только после достижения целей миссий **А** и **Б**.

**3. Жетоны миссий.** Могут использоваться как для цели, так и для преимущества миссии. Жетоны героев используются в миссиях всех наборов, поэтому на картах они не показаны.

**4. Раздел цели миссии (текст над разделительной линией).** «Взаимодействие», «цель» и другие выделенные ключевые слова объясняются далее в этом буклете.

**5. Раздел преимущества миссии (текст под разделительной линией).** То, что герои получают в качестве награды в конце раунда, в котором достигнута цель миссии.

**6. Возможность поднять мятеж.** Герои получают 1 жетон мятежа в конце раунда, в котором достигнута цель миссии.

## Преимущество миссии

Преимущества миссий описаны под разделительной линией на картах миссий. Герои получают преимущество в конце раунда, в котором была достигнута цель миссии.

У преимуществ могут быть мгновенные одноразовые эффекты, но чаще их эффекты длятся до конца партии или до тех пор, пока не будут выполнены определённые действия или условия. Жетоны миссий, которые герои сбрасывают для применения эффекта преимущества, обычно возвращаются в коробку.

Любые предписания, указанные в начале преимущества (куда-либо поместить жетон и т. п.), выполняйте немедленно. Нельзя отложить это на потом.

## Победа и поражение при игре с миссиями

В начале игры герои не могут поднимать мятежи. Каждая выполненная миссия приносит героям 1 жетон мятежа, который позволяет им поднять 1 мятеж.



Птицелов Кулум завершает движение в Промышленном районе, где его задерживает Лекс Геката. Она конфискует у Кулума карту доступа и завершает его ход. Несмотря на это, он может выполнить взаимодействие. Кулум помещает в район свой жетон героя.

В этом районе уже есть жетон героя Вейги. Теперь герои ещё на один шаг ближе к выполнению миссии «Деактивирующая ловушка!»

В этом районе также есть жетон слуги Вершителя (необходим для выполнения миссии «Узнать их уязвимости»), но Кулум не может выполнить более одного взаимодействия в ход.

После успешного мятежа поместите в район жетон мятежа (для поднятия следующего мятежа вам потребуется новый жетон). Если мятеж провалился, оставьте жетон у себя и используйте при следующей попытке.

**Чтобы одержать победу,** вам необходимо выполнить все 3 миссии и организовать 3 успешных мятежа **или** выполнить миссии **А** и **Б**, организовать 2 успешных мятежа и повысить недовольство до стадии мятежа.

## Уровни сложности и варианты игры

### Первая партия

Мы рекомендуем не использовать миссии в первой партии, особенно если вы ранее не играли в режиме «один против

всех». В этом случае все 3 жетона мятежей доступны героям с самого начала игры. Мы также рекомендуем выбрать начальный уровень сложности.

## Уровни сложности

### Стандартные уровни сложности

Начальный	Бонусы 1, 2, 3	Великий план на I
Лёгкий	Бонусы 1, 2	Великий план на I
Средний	Бонусы 1, 2	Великий план на III
Высокий	Бонус 1	Великий план на I
Сверхвысокий	Нет бонусов	Великий план на I
Экстремальный	Нет бонусов	Великий план на II или III

**Бонус 1.** Великий план двигается на 1 деление назад после каждого успешного мятежа.

**Бонус 2.** Во время подготовки к игре добавьте 3 карты техобслуживания в колоду движения слуг. Если слуга открывает одну из таких карт, он остаётся в своём районе, не выполняет никаких действий, не применяет эффекты директив и не задерживает героев. Проще говоря, слуга ничего не делает. Однако он всё же находится в районе и учитывается для других возможных эффектов (например, для эффекта директивы «Слежка»).

**Бонус 3.** Карту усиления патруля считайте картой патрулирования. Другими словами, слуга не добавляет стража усиления в район, а вместо этого выполняет действие.

**Великий план.** Во время подготовки к игре установите указатель на I, II или III.



### Настраиваемый уровень сложности

Если после нескольких партий вы захотите изменить стандартные уровни сложности, **используйте любые из перечисленных бонусов и устанавливайте Великий план на I, II или III** по своему усмотрению. Например, можно использовать только бонус 2 или совместить бонусы 1 и 3. Выбор за вами!

Также можно использовать **усложнённый вариант бонуса 2**. Перед перемешиванием колоды движения слуг возвращайте в коробку все открытые карты техобслуживания (таким образом, каждая из этих карт будет использована единожды за партию) **или** каждый раз возвращайте по одной карте.

## Миссии. Варианты

**Случайный выбор миссий.** Базовая игра предлагает 4 набора миссий. Сыграв с каждым из них, вы можете попробовать объединять карты миссий из разных наборов, чтобы разнообразить игровой процесс.

Выбирайте миссии случайным образом или на свой вкус. В любом случае в наборе всегда должны быть миссии **А**, **Б** и **В**. Миссия **В** всегда вступает в игру только после того, как миссии **А** и **Б** выполнены.

**Игра без миссий.** Мы рекомендуем играть первую партию без миссий. В дальнейшем вы также можете играть без миссий, если хотите. В этом случае 3 жетона мятежей доступны героям с самого начала игры.

Миссии не только ставят перед героями сложные задачи, но и дают им ценные преимущества, что уравнивает возможности героев и Великой машины. Но всё же противостоять Великой машине чуть легче, когда не нужно достигать целей. Поэтому при игре без миссий мы рекомендуем устанавливать Великий план на II или III (или) выбирать более высокий уровень сложности.

## Руководство по режиму Автомы

### Директивы

#### Основные принципы

- ☀ В режиме Автомы слуги не тратят действия на применение эффектов директив. Они применяются автоматически при определённых условиях.
- ☀ Эффект директивы с ограничением **«раз в раунд»** («Конфискация», «Оптимизация» и «Переселение») применяет слуга, который первым может это сделать. Возможны ситуации, когда один слуга применяет эффекты сразу 2 или 3 директив за один ход или же за всю фазу Великой машины ни одна из опубликованных директив не срабатывает. Обратите внимание, что слуга, для которого открыта карта техобслуживания, не применяет эффекты таких директив.
- ☀ Эффекты директив с условием **«в конце каждого раунда»** применяются по окончании шага 4 завершающей фазы. Это директивы «Взыскание» и «Усмирение».
- ☀ Директивы «Взыскание» и «Механизация» не требуют дополнительных пояснений. Директивы «Слежка» и «Укрепление» не изменились, они подробно описаны в первой части этого приложения (см. с. 6).

#### Карты директив

##### Конфискация

В каждом раунде директиву «Конфискация» использует слуга, который первым передвигается в район с героем. Герой должен сбросить 2 траста (или 1 траст, если это всё, что у него есть). Если же у героя нет трастов, этот слуга не использует директиву «Конфискация». Её сможет использовать следующий слуга.



- ☀ Если в районе находится 2 или 3 героя и у каждого из них есть хотя бы 1 траст, целью становится герой с наименьшим значением инициативы.
- ☀ Когда слуга открывает карту патрулирования или карту усиления патруля и остаётся в том же районе, это всё равно считается передвижением («нулевое передвижение»). Поэтому он может использовать директиву «Конфискация».
- ☀ Директива «Конфискация» не срабатывает, когда герой передвигается в район со слугой.

##### Оптимизация

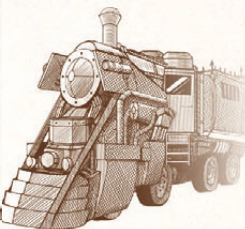
Каждый раунд директива «Оптимизация» используется слугой, который первым может выполнить 2 разных действия вместо 1. Слуга выполняет эти действия одно за другим, следуя порядку действий на своей карте. В районе с жетоном облавы слуга способен выполнить все 3 действия (ремонт, арест и действие района).



- ☀ Слуга, который может выполнить только арест, ремонт или действие района, как следствие имеет только 1 доступное действие и не использует директиву «Оптимизация».

##### Переселение

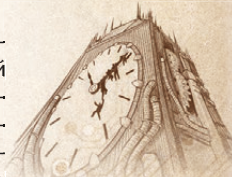
Каждый раунд директива «Переселение» используется слугой, который первым может применить её эффект. После того, как слуга выполнил действие (или действия, если опубликована директива «Оптимизация» либо это район с жетоном облавы), проверьте, есть ли в районе хотя бы 1 *открытый активный* житель.



Если есть, возьмите жетон жителя из района (если таких жителей несколько, возьмите жетон с наименьшим номером). Затем из случайного района, в котором есть хотя бы один *неизвестный* житель (жетон лежит лицевой стороной вниз), возьмите один любой жетон *неизвестного* жителя, не глядя на его лицевую сторону. Теперь перемешайте взятые 2 жетона жителей лицевой стороной вниз и верните их на те же ячейки как *неизвестных*.

##### Провокация

Каждый раз, когда недовольство повышается до 2-й, 3-й, 4-й или 5-й стадии, Великий план автоматически продвигается на 1. Обычно это случается до 4 раз за игру, однако недовольство может упасть на стадию ниже из-за директивы «Усмирение», после чего вновь перейти на более высокую стадию, что приведёт к многократному продвижению Великого плана.



- ☀ При удачном стечении обстоятельств особое действие на Центральной площади может повысить недовольство на 2 стадии (*пример*: 1 страж, 5 жителей и указатель недовольства на последнем делении стадии). В этом случае Великий план продвинется дважды.

- ☀ Все эффекты прорыва, указанные на карте городского события, являются обязательными, включая повышение недовольства. Если герои выполнили условие прорыва – отказаться от повышения недовольства нельзя. То же относится и к способности актрисы Вейги.

## Усмирение

В конце каждого раунда, если в каком-либо из обычных районов есть 2 или 3 слуги, понизьте недовольство на 1. Директива также срабатывает, если слуги находятся в одном и том же обычном районе.



- ☀ В режиме Автомы, в отличие от режима «один против всех», недовольство может падать на более низкую стадию из-за директивы «Усмирение». Однако недовольство никогда не понижается, если достигнута стадия мятежа.

## Наборы миссий

### Основные принципы

Мы рекомендуем начать с набора миссий «I. Знай врага своего» и далее играть с наборами в порядке возрастания от II к IV. Чем выше порядковый номер набора, тем выше сложность.

Пояснения даны только для случаев, которые могут вызвать вопросы.



Изображённые компоненты могут отличаться от действительных. Любое сходство с реальными событиями, существующими либо ранее существовавшими организациями или людьми следует считать случайностью.



© 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](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

## Рассмотрим миссию «Деактивирующая ловушка»

**A** Знай врага своего  
**Деактивирующая ловушка**

**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ** → поместите жетон вашего героя в целевой район. **ЦЕЛЬ** → жетоны всех героев находятся в одном обычном районе.

---

Поместите жетон засады в целевой район. Когда туда передвигается слуга, сбросьте жетон засады и **деактивируйте** слугу до конца следующего раунда.

Далее очень подробно рассмотрена миссия «Деактивирующая ловушка» из набора «I. Знай врага своего». Она служит примером для понимания того, как устроены все миссии.

**Миссия появляется в игре.** В правом верхнем углу карты миссии показан жетон засады. Герои помещают его на карту миссии. Жетоны героев с начала партии находятся на картах героев. В описании миссии нет особых указаний по подготовке к игре. Миссия теперь в игре.

**Взаимодействие.** Как указано в описании цели, целевой район – это любой обычный район. Конкретный обычный район не указан, поэтому герои могут выбрать любой из 5 обычных районов.

Герои могут выполнять взаимодействие после того, как завершили передвижение в районе назначения (указан на выбранной карте доступа). В этой миссии, когда любой герой завершает движение в любом обычном районе, он *может* выполнить взаимодействие – взять жетон героя со своей карты и поместить его в этот район. Это не требует оплаты. Затем, как обычно, герой выполняет действие.

Герой, первым поместивший свой жетон героя, определяет целевой район. Теперь двум другим героям необходимо выполнить взаимодействия в этом же районе, чтобы поместить туда свои жетоны героев. Это возможно сделать даже в одном раунде. Однако зачастую требуется не менее 3 раундов, так как распределять трасты от жителей между 2 или 3 героями неразумно, не говоря уже об опасности задержания нескольких героев одновременно.

**Цель.** Цель будет достигнута в конце раунда (на шаге 4 завершающей фазы), в котором все 3 жетона героев будут находиться в целевом районе.

**Преимущество.** Сначала герои возвращают жетоны героев, использованные для выполнения миссии, на свои карты героев, поскольку те не упомянуты в описании преимущества. Затем, согласно описанию преимущества, герои помещают жетон засады в целевой район. Время не указано, так что они делают это немедленно. Наконец, герои получают 1 жетон мятежа, который позволяет им поднять мятеж в последующих раундах.

Когда один из слуг впервые передвинется в целевой район, герои вернут жетон засады обратно в запас, а слуга будет **деактивирован** (это особый термин – см. пояснение к миссии «Деактивирующая ловушка» на с. 31).

## Знай врага своего



### Набор миссий I. Знай врага своего

**Жители города** привыкли видеть в слугах воплощение непогрешимости Великой машины и верят, что те непобедимы. Но это лишь иллюзия! Слуги были не более чем простыми людьми до превращения в полумеханических... существ, а их импланты изготовлены обычными несовершенными рабочими на тщательно охраняемых фабриках.

Узнайте секреты имплантов у главного инженера, который их разрабатывал. Выясните, кем были слуги раньше. Обратите это знание против них и докажите людям, что слуги уязвимы, а значит, и Великая машина тоже. Только тогда те, кто сомневается, осмелятся открыто сражаться!

#### А Деактивирующая ловушка

**Раздел преимущества.** Когда слуга передвигается в целевой район с жетоном засады или остаётся в нём, открыв карту патрулирования или карту усиления патруля, он сразу же *деактивирован* (не выполняет действия и не добавляет стража усиления). Положите его фигурку на бок и не учитывайте ни для чего, как если бы его не было в игре (представьте, что у Великой машины только 2 слуги). В следующем раунде, во время хода этого слуги, сбросьте одну карту движения слуги лицевой стороной вверх (без применения). В конце раунда эффект *деактивации* заканчивается. *Деактивация* аналогична эффекту карты техобслуживания, но более выгодна для героев.

#### Б Узнать их уязвимости

**Раздел цели.** ♦ **Жетоны слуг.** Это компоненты для режима «один против всех». В режиме Автомы они используются только для этой миссии. ♦ **Подготовка.** Разместите жетоны слуг в конце 1-го раунда.

**Раздел преимущества.** Например, когда герой с жетоном Лекс Гекаты завершает движение в одном с ней районе, он не задержан, не сбрасывает карту доступа и продолжает ход в обычном порядке.

#### В Классовое сознание

**Раздел цели.** ♦ **Взаимодействие.** Если житель с присоединённым жетоном героя *арестован* (или перемешан с *неизвестным* по эффекту директивы «Переселение»), верните жетон героя на его карту. *Тактически* выгоднее присоединять жетоны героев к предателям или *неактивным* жителям.

## Бреши в системе



### Набор миссий II. Бреши в системе

**Люди убеждены,** что воплощение Великого плана неизбежно. Сопротивление кажется бессмысленным, а последствия неповиновения пугают. Горожанам нужно чётко дать понять, что механические стражи, по сути, лишь консервные банки с проводами и лампочками, а в реализации ужасающего Великого плана могут быть ошибки и сбои.

Но этого недостаточно, чтобы переломить ход событий. Сопротивлению нужен харизматичный лидер — тот, кто возглавит бунтовщиков и сокрушит систему. Именно он станет лицом восстания!

#### А Поддельные указы

**Раздел цели.** В каждом из трёх районов — Главной цитадели, Башне закона и Контрольном центре — должно быть ровно по 1 жетону героя.

**Раздел преимущества.** Проще говоря, один раунд проходит без городского события.

#### Б Команда самоуничтожения

**Раздел цели.** ♦ **Взаимодействие.** Герой может выполнить взаимодействие в целевом районе (в котором находится жетон командного пункта), только если он начал свой ход в любом другом районе. Один раз бросьте кубик атаки. Возьмите столько трастов из запаса, сколько выпало на кубике, и поместите в целевой район. Если выпал символ *щита*, не добавляйте трасты.

**Раздел преимущества.** Верните все трасты из целевого района обратно в запас.

#### В Лидер сопротивления

**Раздел цели.** ♦ **Взаимодействие.** Эта миссия является исключением из правила, согласно которому герой может взаимодействовать только со своим жетоном. В качестве взаимодействия герой может взять 1 любой жетон героя у любого другого героя в своём районе или отдать ему 1 любой имеющийся у него жетон героя.

**Раздел преимущества.** Герой может применять эффекты преимущества только к себе и своим мятежам. Сброшенные жетоны героев удаляются из игры. Третий вариант эффекта можно применить после того, как во время мятежа будут *открыты* все жители.

## Сломанные шестерни



### Набор миссий III. Сломанные шестерни

Великая машина контролирует каждый аспект городской жизни. Город наводнён её шпионами. Законодательные и исполнительные ведомства — всего лишь игрушки в руках Великой машины. Однако шестерни этой системы вращаются в идеальном соответствии с бесчисленными законами и правилами.

Заставьте систему перемолоть саму себя! Тайно вмешайтесь во внутреннюю работу городского совета и воплощайте в жизнь то, что выгодно для вашего курса. Освободите мятежников из тюрем. Подмените команды механических стражей. Внесите хаос в тонко настроенную систему Великой машины!

#### А Взлом системы

**Раздел цели.** Все жетоны героев должны быть размещены в одном из 3 возможных целевых районов.

**Раздел преимущества.** Стоимость действия определяется количеством стражей в текущем районе героя, а не в целевом районе.

#### Б Фальсификация

**Раздел цели.** ♦ **Взаимодействие.** Если житель с присоединённым жетоном данных *арестован* (или перемешан с *неизвестным* по эффекту директивы «Переселение»), верните жетон данных на карту миссии. ♦ **Действие.** Это действие доступно начиная с хода следующего героя. Его стоимость определяется по обычным правилам (1 траст за каждый район, который покидает житель). Нельзя передвинуть жителя в Главную цитадель (только через неё), если там нет свободных ячеек.

#### В Управление стражами

**Раздел цели.** ♦ **Подготовка.** Нельзя присоединить жетон управляющего ядра к стражу усиления. ♦ **Цель.** Если страж с жетоном управляющего ядра *сломан* благодаря какому-то эффекту (например, прорыв на карте городского события), заберите себе жетон управляющего ядра.

**Раздел преимущества.** Переверните жетоны управляющих ядер на сторону контроля. Вы можете передвигать стражей любого типа (если они не *сломаны*). Это бесплатное действие.

## Вопреки неизбежному



### Набор миссий IV. Вопреки неизбежному

Поговаривают, что в городе существует организованное сопротивление, но его участники держатся в тени из-за дронов, которые с высоты следят за каждой улицей и отправляют отчёты властям. Однако дроны уязвимее, чем кажется на первый взгляд!

Захватите дронов, переписав их рабочие программы. Выясните истинные намерения Великой машины и обнаружьте их с помощью радиотрансляционных устройств в Контрольном центре. Затем найдите тех, кто приведёт вас к повстанцам, и призовите участников сопротивления к действию!

#### А Подмена программы

**Раздел цели.** ♦ **Подготовка.** Разместите жетоны дронов стороной с символом траста вверх. ♦ **Во время игры.** Герой сбрасывает 1 траст, даже если всего лишь передвигается через район с дроном. Герой не сбрасывает 1 траст, если начинает свой ход в районе с дроном (и даже если остаётся там).

**Раздел преимущества.** Когда цель достигнута, жетоны дронов остаются в своих районах (переверните их стороной с символом кубика атаки вверх). Жетоны героев верните обратно на карты героев.

#### Б Раскрытие планов

**Раздел цели.** ♦ **Во время игры.** Герои никак не используют бонды, кроме как для достижения цели.

**Раздел преимущества.** Верните бонды из Контрольного центра обратно в запас. Бонды, которые остались у героев, обменяйте на трасты 1:1 (просто переверните символом траста вверх). Затем герои сбрасывают трасты сверх своего максимума.

#### В Подъём сопротивления

**Раздел цели.** ♦ **Подготовка.** Вы можете выбрать любые 3 обычных района.

**Раздел преимущества.** Если 2 или 3 героя завершают движение в районе с жетоном подполья, каждый из них получает 3 траста.