

ГОЛОС ПУНК

◆ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ◆

АВТОР: АДАМ КВАПИНСКИЙ

СЮЖЕТ: ЯКУБ ВИШНЕВСКИЙ | РАЗРАБОТКА: РАФАЛ ПЕЧИНСКИЙ

4bit
STUDIOS


GLASS CANNON
UNPLUGGED

ПРАВИЛА ИГРЫ

HOBBY
WORLD
Играть интересно

Содержание

Введение	3	9. ФАЗА НОЧИ	29
Состав игры	5	– ТЁПЛЫЕ ЖИЛИЩА	29
Подготовка	8	Конец игры	30
Условия победы и проигрыша	16	Болезнь и смерть	30
Важные правила	16	Лечение и уход за жителями	30
– ПРИОРИТЕТ ПРАВИЛ	16	– ЛЕЧЕНИЕ	30
– ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ	16	– УХОД	31
– ПОЛУЧЕНИЕ, ПОТЕРЯ И ТРАТА	16	Советники	31
– СТОПКИ СБРОСА	16	Карты жителей	32
Надежда и недовольство	17	– ИСПОЛЬЗОВАНИЕ	
Ход игры	18	СПОСОБНОСТЕЙ ЖИТЕЛЕЙ	32
1. ФАЗА РАССВЕТА	19	– КОЛОДА ЖИТЕЛЕЙ И СТОПКА СБРОСА	33
2. ФАЗА УТРА	19	Карты сценариев	33
– РАСКРЫТИЕ КАРТЫ УТРА	19	– ЭФФЕКТЫ КАРТ СЦЕНАРИЕВ	33
3. ФАЗА ГЕНЕРАТОРА	20	– СТРОЕНИЕ КАРТЫ СЦЕНАРИЯ	33
– ЗАПРАВКА ГЕНЕРАТОРА	20	Карты событий	34
– УРОВЕНЬ НАГРУЗКИ ГЕНЕРАТОРА	20	– СТРОЕНИЕ КАРТЫ СОБЫТИЯ	34
– ПОЛОМКА ГЕНЕРАТОРА	20	Справка по картам	34
4. ФАЗА ПОГОДЫ	21	Экспедиции	35
А. ПЕРЕДВИГАЮТСЯ ИНДИКАТОРЫ		– ОТПРАВКА ЭКСПЕДИЦИИ	35
РАДИУСА ТЕПЛА	21	– ПРОДВИЖЕНИЕ ЭКСПЕДИЦИИ	35
Б. СРАБАТЫВАЮТ ОХОТНИЧЬИ ЛОВУШКИ	21	– ПРОПУСК ЛОКАЦИИ	36
В. ПРОДВИГАЕТСЯ ЭКСПЕДИЦИЯ	21	– ОСМОТР ЛОКАЦИИ	36
Г. ПЕРЕДВИГАЕТСЯ МАРКЕР БУРИ	21	– ПРОДОЛЖИТЬ ЭКСПЕДИЦИЮ	36
5. ФАЗА ПОДГОТОВКИ	22	– ВЕРНУТЬСЯ В ГОРОД	36
– ВЫБОР СОВЕТНИКА	22	Карты законов	37
– ЭФФЕКТЫ БОЛЕЗНЕЙ	22	– СТРОЕНИЕ КАРТЫ ЗАКОНА	37
6. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ	22	Карты технологий	38
– ХОДЫ ИГРОКОВ	22	– СТРОЕНИЕ КАРТЫ ТЕХНОЛОГИИ	38
– ДЕЙСТВИЯ В ТЁПЛЫХ		Автоматоны	39
ИЛИ ХОЛОДНЫХ УСЛОВИЯХ	23	Ребёнок-рабочий и ребёнок-инженер	39
– УРОВНИ ТЕПЛОИЗОЛЯЦИИ	23	Приложение: здания	39
– ОПИСАНИЯ ДЕЙСТВИЙ	25	Лимиты	44
▶ УБОРКА СНЕГА	25	– НАСЕЛЕНИЕ	44
▶ СБОР РЕСУРСОВ	25	– АВТОМАТОНЫ	44
▶ СТРОИТЕЛЬСТВО	26	– ЕДА	44
– СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЯ	26	– ГОЛОД	44
– СНОС	26	– РЕСУРСЫ	44
▶ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗДАНИЯ	26	– ДЕРЕВЬЯ	44
▶ ОТПРАВКА РАЗВЕДЧИКОВ	26	– КЛЕТКИ (ФРАГМЕНТОВ ПОЛЯ)	44
▶ ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ	27		
7. ФАЗА ВЕЧЕРА	27		
– КАРТЫ ОБЩЕСТВЕННЫХ ДИСКУССИЙ	27		
8. ФАЗА ГОЛОДА	28		
– ПОНИЖЕНИЕ ПРЕДЫДУЩЕГО			
УРОВНЯ ГОЛОДА	28		
– КОРМЛЕНИЕ ЖИТЕЛЕЙ	28		



Введение

Предисловие

Frostpunk — это кооперативная настольная игра для 1–4 игроков. Её действие происходит в холодном постапокалиптическом мире XIX века. Выжить здесь можно только благодаря паровым технологиям, вершина которых — генератор, дающий спасительное тепло остаткам человечества.

Игроки выступают в роли советников в городе, который, возможно, остался последним на Земле.

Ваша главная цель — чтобы город и его жители выжили. Кроме того, в каждом сценарии есть особые цели, которых нужно достичь, чтобы победить. На ваши плечи легла нелёгкая задача: мир Frostpunk жесток и опасен, и если вы не сможете достойно управлять городом, то проиграете.

Эта настольная игра — официальная адаптация видеоигры Frostpunk от компании 11 bit studios S.A.

История мира Frostpunk

Летом 1886 года начались снежные бури. Посевы замёрзли, люди голодали. Миллионы людей бежали на юг, но там их ждали лишь хаос, голод и смерть. В самых отдалённых районах богатого ресурсами севера Британская империя приступила к строительству тепловых генераторов, вокруг которых немногие избранные смогли бы пережить хаос крушения цивилизации. Но они не успели. Апокалиптическая ледяная буря пришла с севера, пожирая всё на своём пути.

Некоторым выжившим удалось пересечь моря и добраться до генератора, но только оказалось, что он замёрз. Генератор был спроектирован так, чтобы питать целый город и тем самым позволить пережить конец света... Нам выпало построить этот город. Так был основан Новый Лондон.

Особенности настольной игры Frostpunk

Чтобы выжить, вам придётся принимать взвешенные решения, управляя городом, расширяя его и при этом поддерживая в жителях надежду и бодрость духа. После апокалиптического глобального похолодания единственным источником тепла стал генератор в центре города. Если за ним не ухаживать, все замёрзнут насмерть. Подчинённые вам люди – всё, что осталось от человечества... Многие из них потеряли семьи, всех их вырвали из прежней жизни и швырнули в новую жестокую реальность. Они выжившие, они справились, но это не значит, что они бездушные машины.

Вам надо учитывать последствия ваших решений: не только ближайшие, но и в отдалённой перспективе. Иногда вам придётся принимать решения наперекор совести, а порой нужно будет

принимать законы, которые покажутся суровыми и даже жестокими. Как далеко вы готовы зайти, чтобы выжил последний город на Земле?

Решая эту нелёгкую задачу, вы будете исследовать новые технологии, разведывать Морозные земли в поисках ресурсов и выживших людей, разрабатывать автоматы, способные работать круглые сутки, и переживать глобальную зиму.

Оптимизация и управление ресурсами не всегда сочетаются с милосердием и продуманными решениями. Управление городом и его обществом будет отнимать большую часть вашего времени, но и исследование внешнего мира необходимо, чтобы понять его историю и современное состояние.

Основные механики

Вводите законы

Принимайте законы, регулирующие жизнь вашего растущего сообщества. Определите график работы жителей, обеспечьте медицинское обслуживание, производство еды и другие важные аспекты повседневной жизни. Поддерживайте в людях надежду и не допускайте роста недовольства — ведь моральное состояние общества так же важно, как базовые потребности в еде и безопасности.

Управляйте вашим обществом

Достигнув поворотной точки, не колеблясь выберите путь, которым пойдут ваши люди. Готовы ли вы править железной рукой или ваш стиль правления – сочувствие и вера? Будете ли вы бросаться в крайности или попытаетесь найти равновесие? Делая выбор, помните: дороги назад не будет.

Делайте разумный выбор

Некоторые решения кажутся мелкими – например, решить судьбу мятежного горожанина или выполнить требования новой группировки. Но помните, что в итоге ваши действия могут привести к непредсказуемым результатам. Люди надеются на вас, но их вера не бесконечна. Быть вождём – тяжкое бремя.

Создавайте новые технологии

Для выживания нужен прогресс. Не просто реагируйте на текущие события, но и не забывайте думать на перспективу, вкладывайте силы в развитие и технический прогресс. Создайте современную инфраструктуру — самодвижущиеся автоматы, дирижабли и прочие технические чудеса. Это трудно, но достижимо. Всё зависит от вашего умелого руководства.

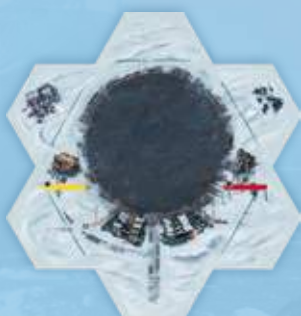
Исследуйте Морозные земли

Конечно, процветание Нового Лондона – ваша основная работа, но мир не ограничивается пределами вашего города. Экспедиции рискованны, но они могут принести вам ценные знания и ресурсы и увеличить население города. Там, в снегах, могут найтись выжившие, чья судьба в ваших руках.

Состав игры



Генератор (с поддоном)



Фрагмент генератора



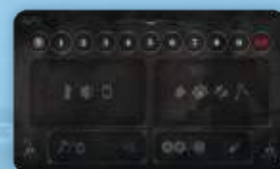
Улучшение генератора



Планшет генератора



Планшет надежды и недовольства



Планшет запаса



Планшет раундов и утра



Планшет населения



Планшет зданий



Мешочек недовольства
Мешочек надежды



Планшет вечера



12 фрагментов рубежа
(6 длинных, 2 длинных зеркально отражённых, 2 коротких, 2 малых)



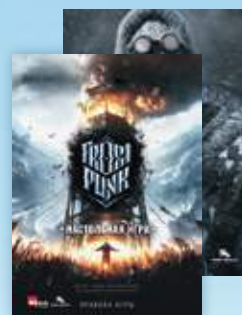
30 фрагментов поля
(12 ближних, 18 дальних)



5 фрагментов скал
(4 из них с дредноутом на обороте)



4 листа советников



Правила игры
Книга сценариев

Карты

135 карт событий



1 стартовая

60 обычных

10 общественных дискуссий

32 последствия закона

32 карты утра

103 карты вечера



16 карт законов

44 карты сценариев

40 карт экспедиций

13 карт погоды

9 карт технологий



4 карты советников

1 карта призыва к восстанию

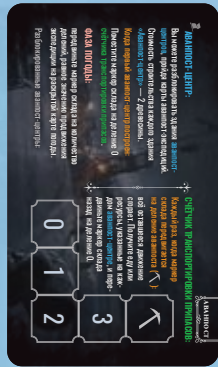
30 карт жителей

12 карт обществ (6 разных обществ, у каждого по 2 затруднения)

1 карта – счётчик фаз



4 карты аванпост-экспедиций



1 карта аванпоста



1 маркер тепла



1 маркер раундов



1 маркер фазы



1 фишка первого игрока



1 маркер бури



1 маркер холода



3 маркера жителей (рабочий, инженер, ребёнок)



3 маркера болезней (рабочий, инженер, ребёнок)



1 маркер трупов



1 маркер еды



1 маркер голода



3 маркера кормления жителей (рабочий, инженер, ребёнок)



3 маркера складов



6 фигурок автоматов



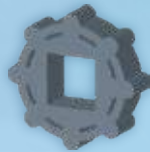
30 фигурок жителей (10 рабочих, 10 инженеров, 8 детей, 1 ребёнок-рабочий, 1 ребёнок-инженер)



40 фишек древесины 50 кубиков угля 8 фишек стали



10 фишек паровых ядер 30 фишек деревьев



3 фишки парового центра



7 стартовых жетонов месторождений (3 пустых, 2 с древесиной, 2 с углём)



15 жетонов потраченных жителей (по 5 жетонов рабочего, инженера, ребёнка)



7 жетонов эффектов сценария



4 жетона электростатического заряда



9 жетонов надежды



9 жетонов недовольства



4 жетона разработки



1 маркер эвакуации



5 жетонов знаний/открытий



1 маркер состояния саженцев



1 маркер состояния генератора



1 маркер изучения



4 жетона повреждения генератора



3 индикатора радиуса тепла



1 маркер дредноута

19 жетонов больших зданий



11 жетонов базовых больших зданий



1 жетон особого большого здания



7 жетонов сценарных больших зданий

74 жетона маленьких зданий



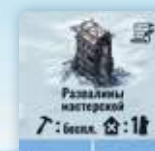
42 жетона базовых маленьких зданий



10 жетонов особых маленьких зданий



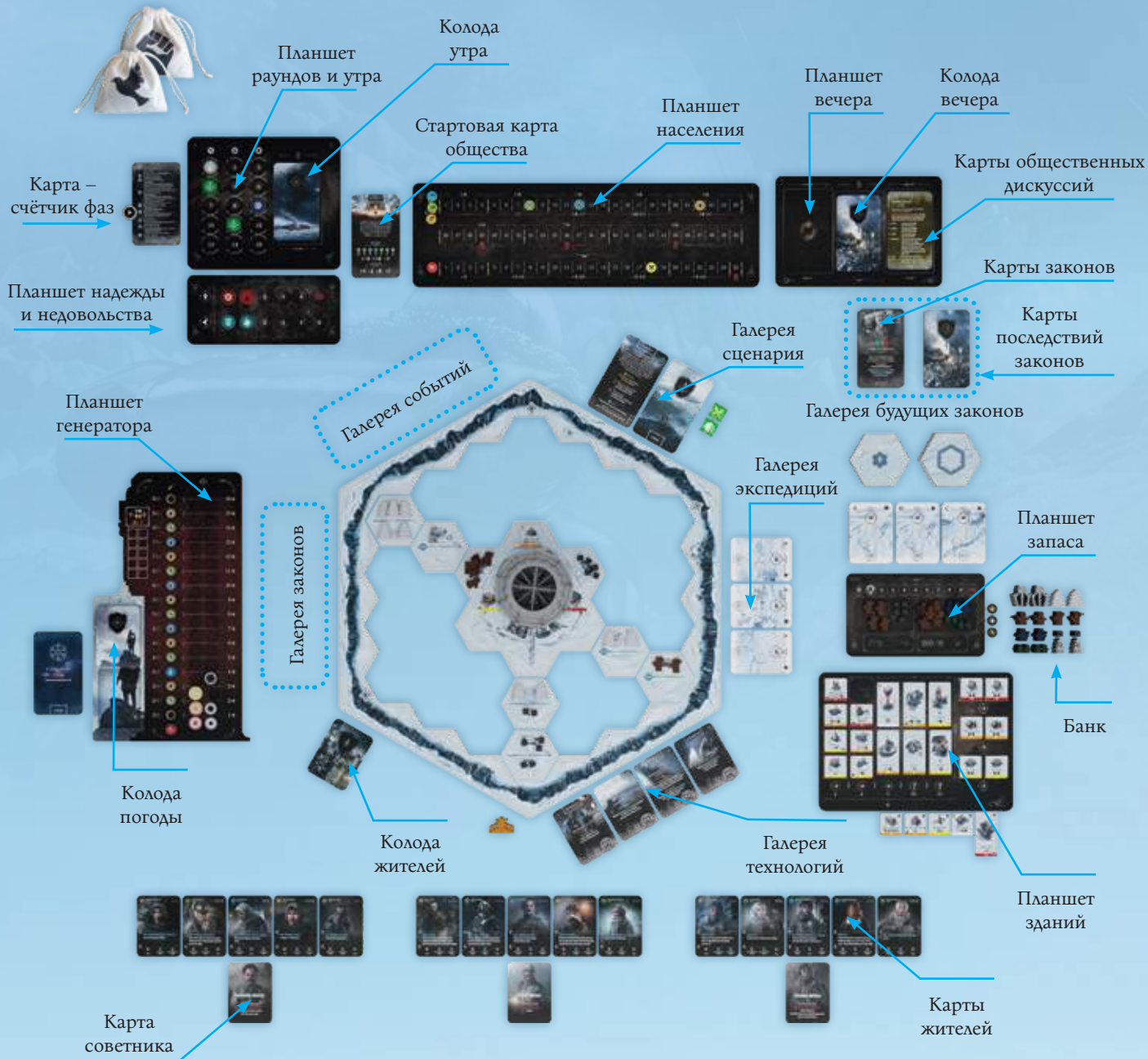
4 жетона сценарных маленьких зданий



18 жетонов развалин/выживших

Подготовка к игре

Выберите сценарий из книги сценариев. Ниже приведена инструкция по подготовке к сценарию «Новый дом: Кратер», его мы рекомендуем для первой игры. Подробнее о подготовке других сценариев – в книге сценариев.



Этапы подготовки к игре отмечены либо числом в круге (1), либо отдельным числом (7). Число в круге соответствует номеру на схеме подготовки, а отдельные числа на схеме не указаны.

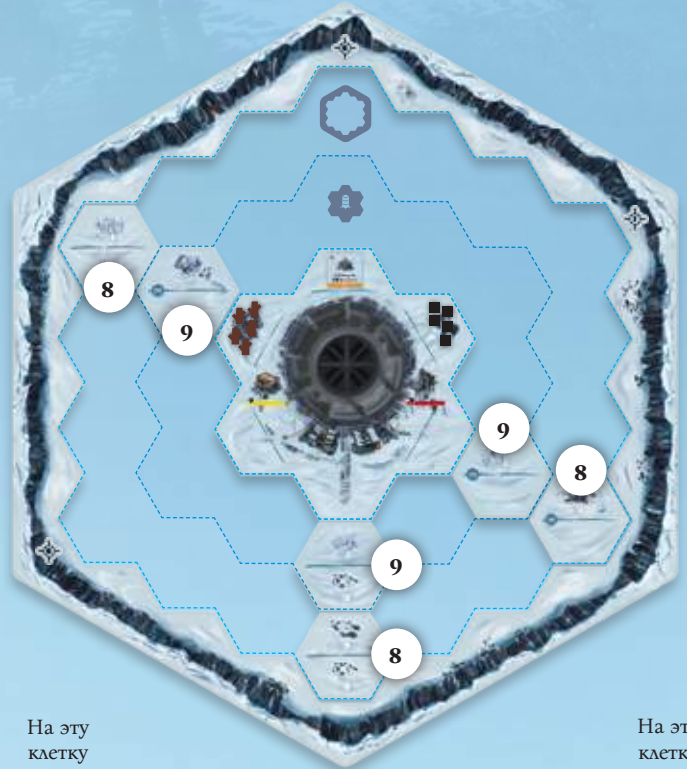
1 Подготовка игрового поля

- 1 Поместите фрагмент генератора в центр игровой зоны, как показано.
- 2 Создайте рубеж, соединив 6 фрагментов рубежа в шестиугольник, как показано. Кладите фрагменты стороной с утёсами вверх.
- 3 Поместите генератор (с поддоном) на фрагмент генератора. Улучшение генератора уберите в коробку, оно пока не понадобится.
- 4 Поместите здание кухни на фрагмент генератора, как показано.

Примечание: здания платформы и генератора отпечатаны на фрагменте генератора.

- 5 Поместите 5 древесины и 5 угля на фрагмент генератора, как показано.
- 6 Перемешайте закрытые стартовые жетоны месторождений. Выберите любой угол рубежа, возьмите 1 случайный стартовый жетон месторождения и поместите его лицевой стороной вверх на выбранный угол. Повторите для каждого угла рубежа по часовой стрелке, пока не поместите 3 фрагмента, на которых будут месторождения (угля или древесины). Теперь у вас должны быть месторождения в 3 углах, а в 3 других углах находятся жетоны без них или эти углы остались пустыми. Жетоны без месторождений и те, что не были выбраны, уберите в коробку.
- 7 Разделите фрагменты поля на две стопки в соответствии с их оборотами, перемешайте стопки отдельно друг от друга и сложите лицевой стороной вниз рядом с полем.
- 8 Поместите дальний фрагмент лицевой стороной вниз в каждый из углов поля, в котором нет жетонов месторождений древесины или угля.
- 9 Поместите ближний фрагмент лицевой стороной вниз между каждым дальним фрагментом и фрагментом генератора.
- 10 Раскройте фрагменты, выложенные на этапах 8 и 9. Советуем для удобства развернуть фрагменты поля в ту же сторону, что и фрагмент генератора. Поместите ресурсы и деревья из банка на те клетки выложенных фрагментов, на которых они изображены.

Примечание: если на раскрытом фрагменте изображена еда, позже при подготовке она будет добавлена на планшет населения.



На эту клетку кладут 1 древесину

На эту клетку кладут 2 угля

На эту клетку кладут 4 дерева

На эту клетку ничего не кладут

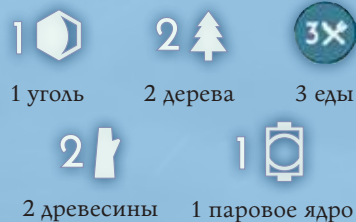


Банк

Поместите в банк рядом с полем все фишки древесины, угля, паровых ядер, деревьев, фигурки жителей и автоматов, которые сейчас не используются. Сюда же поместите фишки стали, если они требуются по сценарию.

В сценарии «Новый дом: Кратер» сталь не нужна.

Значки на фрагментах поля

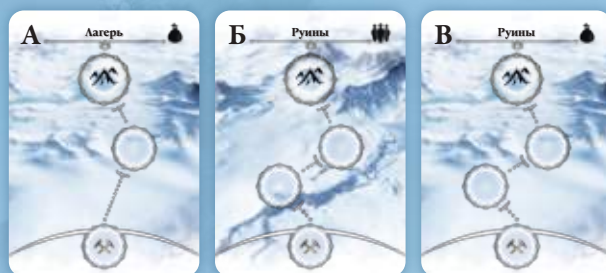


2 Галерея экспедиций

1. Уберите все карты экспедиций, которые не используются в выбранном сценарии.

В сценарии «Новый дом: Кратер» используйте все карты экспедиций.

2. Оставшиеся карты экспедиций разделите по типам (А, Б, В). Перемешайте карты А, Б и В по отдельности, сформируйте три колоды и поместите рядом с полем белой стороной вверх.



3. Возьмите 3 верхние карты из колоды А и поместите лицевой стороной вверх вдоль правого края поля. Каждая такая карта — начало стопки экспедиции (карты в каждую стопку могут добавляться позже), а все стопки образуют галерею экспедиций.

3 Галерея технологий

1. Уберите все карты технологий, которые не используются в выбранном сценарии.

В сценарии «Новый дом: Кратер» не используйте карту «Паровой центр».

2. Оставшиеся карты технологий перемешайте и случайным образом выберите 4 из них. Поместите их лицевой стороной вверх вдоль правого нижнего края поля. Это галерея технологий.

- 3 Поместите на каждую карту жетон разработки неактивной стороной вверх.



4 Карта общества

Выберите карту общества (I–VI) и уровень сложности («Нормально» или «Трудно»).

Если это первая ваша игра, советуем выбрать карту «Общество I – Нормально».



На карте указано стартовое число жителей, ресурсов и так далее. Позже при подготовке они будут добавлены на разные планшеты.

5 Планшет населения



1. Поместите планшет населения выше игрового поля.
2. Поместите маркеры жителей и болезней на соответствующие деления счётчика населения (верхний счётчик на планшете населения), указанные на карте общества.



При варианте «Общество I – Нормально» вы начинаете игру с 22 рабочими, 12 инженерами и 8 детьми (больных среди них нет). Поместите маркеры на планшет населения, как показано.

3. Поместите маркер еды на соответствующее деление счётчика еды (нижний счётчик на планшете населения) в зависимости от того, сколько стартовой еды указано на карте общества.

При варианте «Общество I – Нормально» поместите маркер еды на деление 8.

4. Повысьте количество стартовой еды за каждый бонус фрагмента поля, раскрытый при подготовке (см. врезку «Значки на игровом поле» на стр. 10).
5. Поместите маркер голода на деление 0 счётчика еды.

6 Планшет запаса

1. Поместите планшет запаса справа от игрового поля.
2. Поместите маркер трупов на соответствующее деление счётчика трупов, указанное на карте общества.

При варианте «Общество I – Нормально» поместите маркер трупов на деление 1.

3. Поместите стартовое количество древесины, угля и паровых ядер, указанное на карте общества, из банка на планшет запаса.

При варианте «Общество I – Нормально» вы начинаете игру с 4 древесины, 5 угля и 0 паровых ядер.

4. Поместите столько фигурок жителей каждого типа, сколько указано соответствующим маркером на счётчике населения (указано в полоске над делением, на котором находится соответствующий маркер).



При варианте «Общество I – Нормально» вы начинаете игру с фигурками 2 детей, 3 инженеров и 5 рабочих.

5. Поместите столько автоматов из банка на планшет запаса, сколько указано на карте общества.

При варианте «Общество I – Нормально» вы начинаете игру с 0 автоматов.

6. Поместите жетоны потраченных жителей возле планшета запаса.

Запас

Всё, что находится на планшете запаса, доступно для игры и называется запасом. Древесину из запаса вы будете тратить на строительство зданий, уголь – на заправку генератора и т. д. У игроков нет своих отдельных запасов – запас общий для всего города.

7 Планшет зданий

1. Поместите планшет зданий ниже планшета запаса.
2. Отсортируйте все жетоны зданий по типам и поместите типы, указанные на планшете зданий, в соответствующие ячейки. Убедитесь, что жетоны лежат неудюченной стороной вверх.

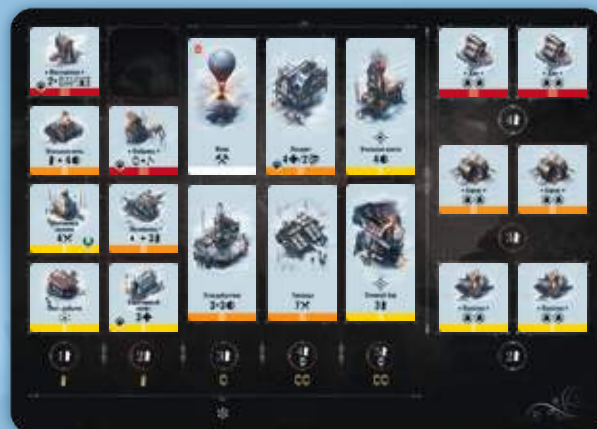


Неудюченная сторона





Удюченная сторона

Исключение: здания мастерской и фабрики одинаковы с обеих сторон, а у жилищ (дом, барак и палатка) на оборотах руины.



3. О зданиях, не указанных на планшете зданий, будет сказано позже по ходу подготовки к игре.

8 Планшет надежды и недовольства

1. Поместите планшет надежды и недовольства слева от планшета населения.
2. Поместите все жетоны недовольства в мешочек недовольства и перемешайте.
3. Возьмите из мешочка **2/1**  **2/2**  столько жетонов, сколько указано на карте общества, и поместите на крайние левые деления счётчика недовольства. Число перед «/» указывает, сколько жетонов брать, а число после «/» указывает, сколько из них класть активной стороной вверх (начиная с крайнего левого); остальные кладите разряженной стороной вверх.

При варианте «Общество I – Нормально» возьмите 2 жетона недовольства. Один из них поместите на крайнее левое деление активной стороной вверх, а второй – на следующее деление разряженной стороной вверх.



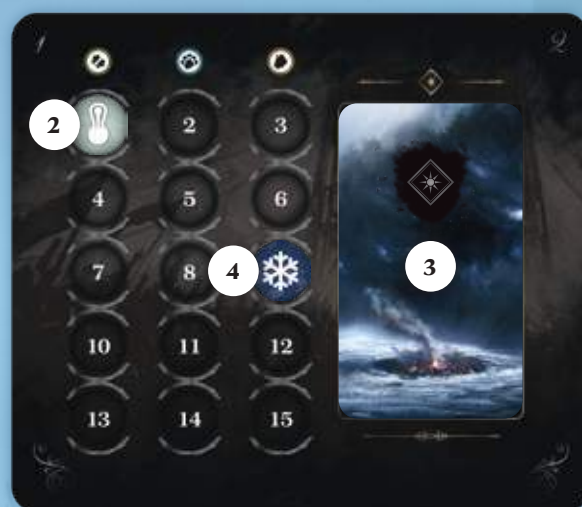
4. Повторите этапы 2 и 3 с жетонами и мешочком надежды.

При варианте «Общество I – Нормально» возьмите 2 жетона надежды. Поместите оба активной стороной вверх.

9 Планшет раундов и утра

1. Поместите планшет раундов и утра выше планшета надежды и недовольства.
2. Поместите маркер раундов на деление 1 счётчика раундов.
3. Перемешайте карты утра и поместите их лицевой стороной вниз на указанную ячейку — это колода утра.
4. Поместите маркер бури на указанное деление, как описано в книге сценария.

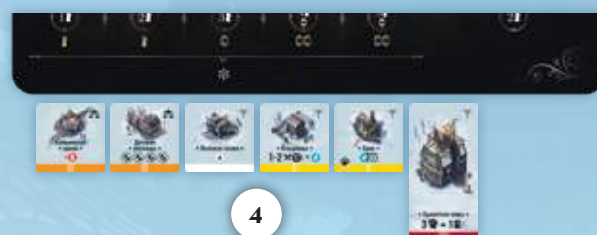
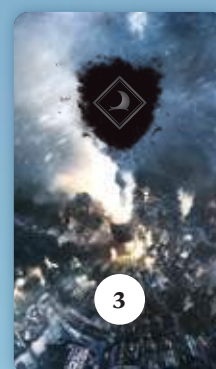
В сценарии «Новый дом: Кратер» маркер бури находится на делении 9.



10 Галерея будущих законов

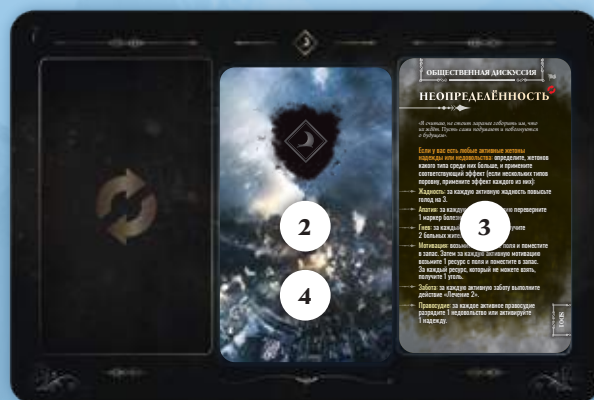
1. Из карт законов отберите карты с номерами L01–L08 и поместите их стопкой лицевой стороной вверх в галерею будущих законов.
2. Перемешайте оставшиеся карты законов (L09–L16), выберите из них 4 случайные карты и добавьте их в стопку к картам законов L01–L08. Неиспользованные карты законов уберите в коробку — они в игре не понадобятся.
3. Карты последствий законов сложите в закрытую стопку рядом с картами законов.
4. Поместите все необходимые здания, связанные с законами, ниже планшета зданий. Детское убежище и четыре здания законов веры/порядка требуются всегда (они двусторонние: на одной стороне вера, на другой — порядок). Остальные здания зависят от выбранных законов.

Пример: если в галерее будущих законов есть закон «Бойцовская арена», поместите здание бойцовской арены ниже планшета зданий. Неиспользуемые здания уберите в коробку.



11 Планшет вечера

1. Поместите планшет вечера выше планшета населения.
2. Поместите карту вечера «Неизбежное» (D000) лицевой стороной вниз в среднюю ячейку планшета.
3. Перемешайте карты общественных дискуссий и поместите их лицевой стороной вверх в правую ячейку.
4. Прочитайте верхнюю карту общественной дискуссии, чтобы знать, чего ожидать, а затем переверните её лицевой стороной вниз и перемешайте с картой «Неизбежное», чтобы сформировать колоду вечера.
5. Остальные карты вечера уберите в коробку до тех пор, пока они не понадобятся.



12 Планшет генератора

1. Поместите планшет генератора слева от игрового поля.
2. Поместите маркер тепла обычной стороной вверх на первое деление счётчика тепла.
3. Поместите три индикатора радиуса тепла на первые три деления счётчика генератора: сначала красный, затем оранжевый, затем жёлтый, как показано.
4. Поместите маркер холода на пятое деление счётчика тепла.
5. Уберите все карты погоды, которые не используются в выбранном сценарии.



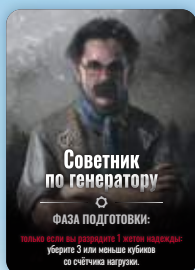
Обычная сторона Перегретая сторона



В сценарии «Новый дом: Кратер» используйте все карты погоды.

6. Перемешайте остальные карты погоды и сложите лицевой стороной вниз на указанное место в левой части планшета генератора — это колода погоды.

13 Советники и жители



Каждый игрок выбирает 1 карту советника. Если игроки не могут договориться, кому какой советник достанется, раздайте их случайным образом. Невыбранных советников уберите в коробку; в этой игре они не понадобятся.

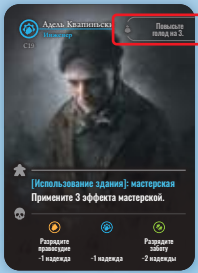
При одиночной игре кроме выбранного советника также возьмите карту «Призыв к восстанию».

Уберите все карты жителей, которые не используются в выбранном сценарии.

В сценарии «Новый дом: Кратер» используйте все карты жителей.

Перемешайте оставшиеся карты жителей и поместите их лицевой стороной вниз возле левого нижнего угла игрового поля — это колода жителей. Каждый игрок берёт на руку количество карт жителей из колоды в соответствии с количеством игроков:

- одиночная игра = 7 карт жителей;
- 2 игрока = по 6 карт жителей;
- 3 игрока = по 5 карт жителей;
- 4 игрока = по 4 карты жителей.

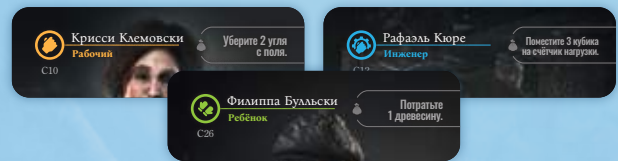


Каждый игрок должен выбрать и сбросить одну из своих карт жителей, поместив её в открытую в стопку сброса справа от колоды жителей. За каждую сброшенную таким образом карту игроки должны оплатить стартовую стоимость (указана в правом верхнем углу карты).

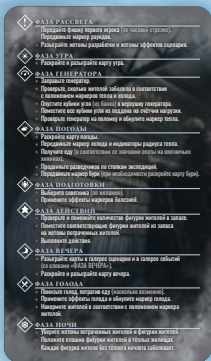
Карту нельзя сбросить, если нет возможности оплатить её стоимость – игроку придётся выбрать другую карту. Если двое или больше игроков хотят сбросить по карте жителя с одинаковой стартовой стоимостью, но нет возможности оплатить их суммарную стоимость, выберите случайным образом, какую карту сбросить; другому игроку придётся выбрать другую карту.

Если игрок не может сбросить ни одной карты (не может оплатить стартовую стоимость), то он сбрасывает любую карту жителя с руки, игнорируя её стоимость, но добавляет 1 большого жителя того же типа, что и сброшенная карта. Правила добавления больших жителей см. на с. 30.

Пример: при игре с 3 участниками каждый игрок берёт 5 карт жителей. Иван сбрасывает карту «Крисси Клемовски» и убирает по 1 углу с каждого из 2 раскрытых фрагментов поля. Лиза сбрасывает «Рафаэля Кюре» и добавляет 3 кубика на счётчик нагрузки. Лейла сбрасывает «Филиппу Бульски» и убирает 1 древесину из запаса. Каждый участник начинает игру с 4 картами жителей на руке.



14 Прочая подготовка



Поместите рядом с игровым полем карту – счётчик фаз, поместите маркер фаз на деление фазы действий.

Возьмите карты выбранного сценария и поместите их в галерею сценария вдоль правого верхнего края поля, как указано в книге сценариев. Внимательно прочитайте раскрытые карты сценария.

Поместите маркеры складов возле галереи сценария.



Случайным образом определите первого игрока и передайте ему фишку первого игрока.



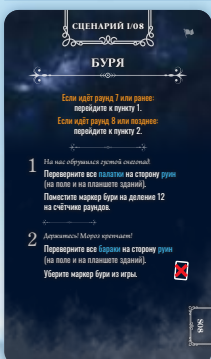
Раздайте игрокам листы советников, соответствующие их картам советников. Если участников менее 4, оставшиеся листы советников раздайте игрокам по возможности поровну. При одиночной игре возьмите все листы советников.

Компоненты, которые не потребуются для выбранного сценария, уберите в коробку.

В сценарии «Новый дом: Кратер» поместите карту сценария I/01 лицевой стороной вверх в галерею сценария, а остальные карты оставьте рядом закрытыми.

Если необходимо, поместите жетоны эффектов сценария на соответствующие деления счётчика раундов, как указано на картах сценария.

В сценарии «Новый дом: Кратер» поместите жетоны эффектов сценария на деления 4 и 11 счётчика раундов.



Поместите карту бури для выбранного сценария лицевой стороной вниз слева от колоды погоды.

В сценарии «Новый дом: Кратер» используйте карту сценария I/08 как карту бури.

Листы советников



Эти листы делят основные аспекты игры на четыре сферы. Владелец листа должен хорошо понимать, как работает его сфера игры. Таким образом игроку требуется знать только правила, касающиеся его сферы ответственности.

Это также позволяет всем игрокам в полной мере участвовать в игре.

Пример: игрок с листом советника по генератору должен знать и понимать правила, касающиеся планшета генератора, уровня нагрузки генератора, карт погоды и индикаторов радиуса тепла.

Условия победы и проигрыша

Вы побеждаете в игре, если достигаете цели, указанной на карте сценария.

Вы проигрываете, если выполнено хотя бы одно из этих условий:

ЛЮДИ ПОТЕРЯЛИ ВОЛЮ К ЖИЗНИ

Происходит, когда со счётчика надежды убирается последний жетон надежды.

ЛЮДИ ИЗГНАЛИ ВАС ИЗ ГОРОДА

Происходит, когда вы помещаете на счётчик недовольства шестой жетон недовольства (независимо от того, активны эти жетоны или нет).

ГЕНЕРАТОР ВЗОРВАЛСЯ

Происходит, когда генератор ломается второй раз.

МАССОВАЯ БОЛЕЗНЬ

Происходит, когда любой маркер болезни на счётчике населения в фазе подготовки находится на делении 26 или выше.

МАССОВЫЙ ГОЛОД

Происходит в фазе голода, если уровень голода равен 25 или выше даже после того как вы потратили еду, чтобы его понизить.

МАССОВАЯ СМЕРТЬ

Происходит, когда маркер трупов достигает последнего деления счётчика трупов.



Этот символ на некоторых компонентах игры напоминает об условиях проигрыша.

Важные правила

ПРИОРИТЕТ ПРАВИЛ

Все правила из книги сценариев имеют приоритет перед книгой правил.

Текст на картах имеет приоритет перед книгами правил и сценариев.

ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ

В настольной игре Frostpunk игрокам нужно сотрудничать для победы. Когда нужно принять решение, а участники не могут договориться, последнее слово остаётся за первым игроком.

ПОЛУЧЕНИЕ, ПОТЕРЯ И ТРАТА

По ходу игры вы будете получать, терять или тратить те или иные ресурсы.

Количество еды отслеживается с помощью маркера еды. Когда вы получаете еду, передвиньте маркер вправо. Когда теряете или тратите — влево.

Количество жителей (рабочих, инженеров и детей) отслеживается тремя маркерами жителей. Когда вы получаете жителей, передвиньте соответствующий маркер вправо. Когда теряете — влево.

Количество больных жителей отслеживается тремя маркерами болезней. Когда у вас появляются больные жители, передвиньте соответствующий маркер вправо. Когда вы их теряете — влево.

Если тип жителя или больного жителя не указан, вы можете сами выбрать любой тип жителя.

Древесина, уголь, паровые ядра и сталь — это ресурсы. Когда вы получаете их, берите фишки из банка и кладите в запас. Когда теряете или тратите, убирайте фишки из запаса в банк.

Разница между потерей и тратой такова:

Потеря: если указано потерять большее количество ресурсов, чем у вас есть, потеряйте сколько сможете, а затем примените соответствующий эффект по обычным правилам.

Пример: эффект заставляет вас потерять 3 древесины из запаса, но в запасе только 1 древесина, поэтому вы просто теряете 1 древесину. Аналогично, если эффект заставляет вас потерять 3 инженеров, а у вас только 2, потеряйте 2 инженеров.

Трата: если эффект заставляет вас потратить что-либо, вы **обязаны потратить полную стоимость**, чтобы применить эффект. Нельзя выбрать эффект, если у вас недостаточно ресурсов, которые нужно потратить.

Пример: если для использования способности нужно потратить 2 древесины, а у вас только 1 древесина, вы не можете использовать эту способность.

СТОПКИ СБРОСА

Содержимое любой из стопок сброса все игроки могут свободно просматривать в любой момент.

Надежда и недовольство

Важные параметры игры — надежда и недовольство, и игрокам необходимо понимать, как они работают, чтобы грамотно управлять ими. Потеряв всю надежду или превысив предел недовольства, вы проиграете, к тому же многие эффекты в игре применяются в зависимости от уровня надежды или недовольства.

Жетоны надежды и недовольства двусторонние: у них есть **активная** (светлая) и **разряженная** (тёмная) стороны. Есть 3 типа жетонов надежды и 3 типа жетонов недовольства:



АКТИВАЦИЯ И РАЗРЯДКА ЖЕТОНОВ

Когда вы получаете указание активировать жетон, переверните **один** разряженный жетон на активную сторону.

Когда вы получаете указание разрядить жетон, переверните **один** активный жетон на разряженную сторону.

Если вы получаете указание активировать или разрядить жетон определённого типа, но такого жетона сейчас в игре нет, игнорируйте этот эффект.

Важно: применить эффект, требующий разрядить тот или иной жетон, вы сможете только в том случае, если разрядите требуемый жетон.

ПОВЫШЕНИЕ И ПОНИЖЕНИЕ НАДЕЖДЫ/НЕДОВОЛЬСТВА

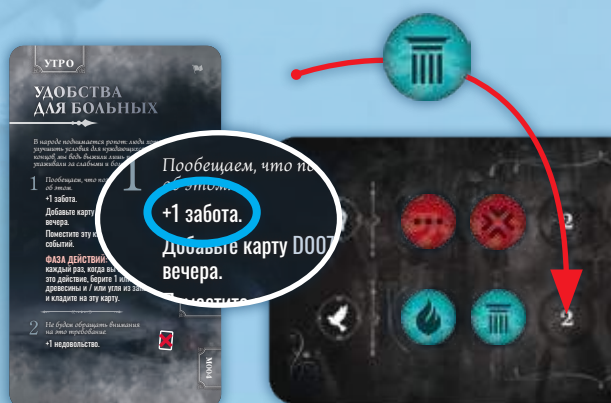
В ходе игры вы периодически будете получать указания повысить или понизить надежду или недовольство.

Каждый раз, когда вы **повышаете** надежду или недовольство (если не указан конкретный тип жетона), вы должны выбрать **один** из следующих вариантов:

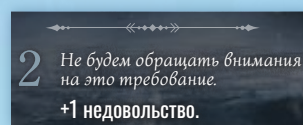
- взять случайный жетон из соответствующего мешочка и поместить его разряженной стороной вверх на крайнее левое пустое деление соответствующего счётчика, или
- активировать **один любой** разряженный жетон на соответствующем счётчике.

Каждый раз, когда вы **повышаете** надежду или недовольство **конкретного типа**, выполните два этапа по порядку:

1. возьмите случайный жетон из соответствующего мешочка и поместите его разряженной стороной вверх на крайнее левое пустое деление соответствующего счётчика (тип жетона может оказаться отличным от указанного — это не важно);
2. активируйте один разряженный жетон указанного типа, если это возможно.



Эффекты карт



Краткие указания на картах, касающиеся повышения или

понижения надежды или недовольства, выглядят так: «+» или «-», число, затем слово «надежда» или «недовольство» или конкретный тип жетона.

Символ «+» означает повышение, символ «-» означает понижение.

Число указывает, сколько раз нужно повысить или понизить параметр.

Пример: «-2 надежды» означает «понижьте надежду дважды».



Пример: эффект указывает вам повысить гнев, конкретный тип недовольства. Сначала возьмите новый жетон недовольства из мешочка и поместите его на счётчик разряженной стороной вверх (в этом случае выпал жетон жадности). Затем, поскольку на счётчике есть разряженный жетон гнева, переверните его на активную сторону.

Примечание: максимальное количество надежды — 6. Если у вас активны все 6 жетонов надежды, больше надежду повысить нельзя.

Каждый раз, когда вы **понижаете** надежду или недовольство, вы должны выбрать **один** из следующих вариантов:

- разрядить **один любой** активный жетон на соответствующем счётчике, или
- убрать **один любой** разряженный жетон с соответствующего счётчика в мешочек. Оставшиеся жетоны передвиньте влево, чтобы на счётчике не оставалось пробелов.

Если вы не можете выполнить первый вариант (на счётчике нет активных жетонов), вам придётся выбрать второй.



Пример: эффект указывает вам понизить недовольство. Поскольку на счётчике нет активных жетонов недовольства, вам остаётся только выбрать один разряженный жетон и убрать его со счётчика в соответствующий мешочек.

Помните: если со счётчика убирается последний жетон надежды или на счётчик выкладывается 6-й жетон недовольства, вы проиграли.

СБРОС ЖЕТОНОВ НАДЕЖДЫ И НЕДОВОЛЬСТВА

Каждый раз, когда вы получаете указание сбросить жетон, уберите его с планшета надежды и недовольства в соответствующий мешочек. Сбросить можно как активный, так и разряженный жетон.

Ход игры

Каждый раунд настольной игры Frostpunk делится на 9 фаз, следующих по порядку. Отслеживайте фазы раунда с помощью маркера фазы.

Примечание: в первом раунде игры пропустите фазы 1–5.

- 1. ФАЗА РАССВЕТА:** передайте фишку первого игрока. Передвиньте вперёд маркер раундов, что может привести к срабатыванию эффектов.
- 2. ФАЗА УТРА:** разыграйте верхнюю карту из колоды утра.
- 3. ФАЗА ГЕНЕРАТОРА:** жители могут заболеть от холода. Проверьте нагрузку генератора.
- 4. ФАЗА ПОГОДЫ:** разыграйте верхнюю карту погоды (буря приближается, повышаются индикаторы радиуса тепла, охотничьи хижины приносят пищу, экспедиции продвигаются).
- 5. ФАЗА ПОДГОТОВКИ:** используйте советников, разыграйте маркеры болезней.
- 6. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ:** выполните действия с помощью фигурок.
- 7. ФАЗА ВЕЧЕРА:** разыграйте верхнюю карту колоды вечера.
- 8. ФАЗА ГОЛОДА:** разыграйте голод с прошлого раунда, затем накормите жителей.
- 9. ФАЗА НОЧИ:** поместите фигурки в тёплые жилища. Жители, у которых нет тёплого ночлега, заболевают.

1. ФАЗА РАССВЕТА

Начинается новый день, и бремя правления переходит в другие руки.

В начале этой фазы передайте фишку первого игрока следующему участнику по часовой стрелке. Затем передвиньте маркер раундов на одно деление вперёд по счётчику раундов.

Если маркер раундов достиг жетона разработки, уберите этот жетон со счётчика и поместите его активной стороной вверх на карту технологии,

на которой нет жетона разработки. Затем выберите любую карту технологии, на которой есть неактивный жетон разработки (если такая карта есть) и переместите этот жетон на счётчик раундов (на столько делений впереди маркера раундов, сколько указано на карте технологии). Подробнее об этих картах — на с. 38.



Пример: маркер раундов достигает деления 6, на котором лежит жетон разработки. Жетон переворачивается активной стороной вверх и помещается на карту технологии «Паровая пила». Затем вы выбираете начать разработывать «Тактику охоты»: убираете жетон с этой карты и помещаете на деление 10 счётчика раундов (на 4 деления впереди маркера раундов).

Если маркер раундов достиг жетона эффекта сценария, уберите этот жетон и примените эффекты на картах сценариев, касающихся этого жетона, следуя инструкциям на картах. Подробнее об этих картах — на с. 33.

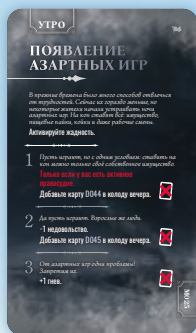
Пример: маркер раундов передвигается вперёд на деление с тоном эффекта сценария. Вы убираете жетон и выполняете касающиеся его инструкции на соответствующей карте сценария.



Примечание: если маркер раундов передвигается на деление с маркером бури, его эффект срабатывает в фазе погоды.

2. ФАЗА УТРА

Новый день приносит новые проблемы, которые нам придётся решить.



РАСКРЫТИЕ КАРТЫ УТРА

Раскройте верхнюю карту колоды утра и зачитайте её текст. На карте может быть мгновенный эффект, который применяется немедленно. На карте также может быть список вариантов — выберите один из доступных вариантов и примените его эффекты. Для некоторых вариантов красным шрифтом указаны обязательные условия. Такие варианты можно выбрать, только если выполнены эти условия.

Пример: вы можете выбрать первый вариант с карты «Появление азартных игр», только если у вас есть активный жетон надежды типа «правосудие».

Полностью разыграв карту, уберите её из игры или поместите в галерею событий (в зависимости от того, что указано рядом с выбранным вариантом).

✗ = Уберите карту из игры (поместите в коробку). Все ресурсы с карты уберите в банк. Все фигурки с карты поместите в запас.

! = Поместите карту в галерею событий (рядом с левым верхним краем игрового поля).

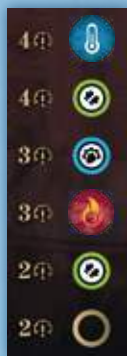
3. ФАЗА ГЕНЕРАТОРА

Если не согреть наших жителей, многие из них могут заболеть.
Но если перегреть генератор, он может сломаться.

В начале этой фазы вы можете заправить генератор, чтобы повысить его выработку тепла.

Заправка генератора

Вы можете потратить любое количество угля (переместив кубики из запаса в банк), чтобы заправить генератор. Продвиньте маркер тепла на одно деление за каждый потраченный уголь. Маркер тепла можно передвинуть на маркер холода, но не выше.



Затем проверьте, сколько жителей заболели из-за холода (это количество соответствует положению маркера холода). Для этого за каждый значок, изображенный на счётчике тепла **между** маркером холода и маркером тепла, передвиньте соответствующий маркер болезни на одно деление вперёд. Если маркер болезни должен передвинуться дальше, чем находится соответствующий маркер жителей, не передвигайте маркер болезни, а переверните его (см. «Болезнь и смерть» на с. 30).

Пример: на изображении выше заболевают 1 ребёнок и 1 инженер. Добавьте 1 больного инженера и 1 больного ребёнка.

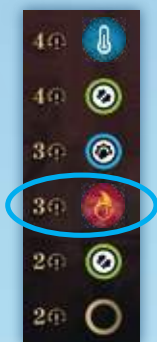
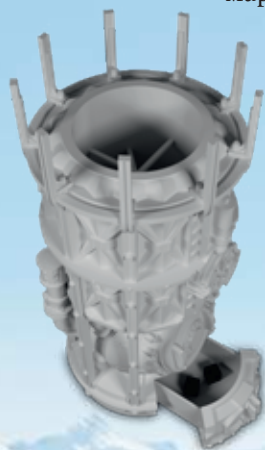
Выбрав, заправлять или нет генератор в этой фазе, проверьте его уровень нагрузки.

УРОВЕНЬ НАГРУЗКИ ГЕНЕРАТОРА

Возьмите столько кубиков угля из банка, сколько указано положением маркера тепла на счётчике тепла, и опустите этот уголь в верхушку генератора.

Пример: в этом случае вы берёте 3 кубика из банка и опускаете в верхушку генератора.

Опустив кубики, осторожно выньте поддон. Поместите все кубики из поддона на счётчик нагрузки. Затем аккуратно закройте поддон.



Кубики, которые выпали из генератора, когда вы вынимали поддон, также поместите на счётчик нагрузки. Но кубики, которые выпали из генератора, когда вы присоединяли поддон, остаются в поддоне (их вы поместите на счётчик нагрузки в следующем раунде).

На счётчике нагрузки находятся 10 маленьких делений. На каждое деление помещается 1 кубик. Помещая кубики на этот счётчик, сначала заполните эти 10 делений, а затем помещайте оставшиеся кубики на деление перегрузки (большая ячейка наверху счётчика, где может поместиться любое количество кубиков нагрузки). Кубики на счётчике нагрузки считаются кубиками нагрузки.

Если кубики нагрузки попадают на деление перегрузки, генератор ломается (см. далее).



Независимо от того, сломан генератор или нет, **обнулите маркер тепла** — передвиньте его снова на первое деление счётчика тепла.

Пример: согласно положению маркера тепла, в верхушку генератора опускаются 3 кубика угля. 2 из них выпадают в поддон — их помещают на счётчик нагрузки. На счётчике нагрузки уже было 9 кубиков, теперь на нём более 10 кубиков — и генератор ломается.

ПОЛОМКА ГЕНЕРАТОРА

Когда генератор ломается **в первый раз**, выполните следующие действия в таком порядке:

1. Переверните маркер тепла на перегретую сторону.
2. Продвиньте маркер холода на одно деление вверх на счётчике тепла, а все 3 индикатора радиуса тепла — на одно деление вверх на счётчике генератора.

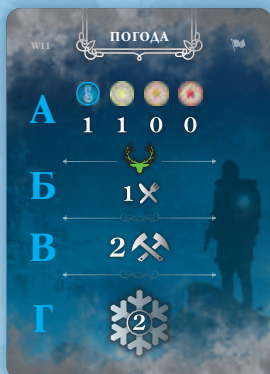
3. Уберите все кубики со счётчика нагрузки (в том числе и с деления перегрузки) обратно в банк.

Когда генератор ломается **во второй раз** (т. е. маркер тепла перевернут на перегретую сторону, а на делении перегрузки есть хотя бы один кубик), он взрывается — игра окончена, вы проиграли.



4. ФАЗА ПОГОДЫ

С каждым днём холодает, и нужно больше и больше тепла, чтобы всех обогреть.



Раскройте верхнюю карту колоды погоды, разыграйте её, а затем поместите лицевой стороной вверх в стопку сброса погоды. На каждой карте погоды есть 4 раздела, которые разыгрываются по порядку сверху вниз.

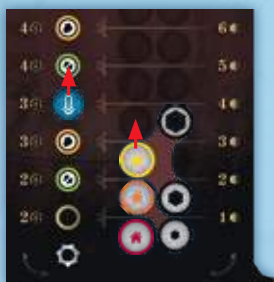
- А. Передвигаются индикаторы радиуса тепла.**
- Б. Срабатывают охотничьи ловушки.**
- В. Продвигается экспедиция.**
- Г. Передвигается маркер бури.**

А. ПЕРЕДВИГАЮТСЯ ИНДИКАТОРЫ РАДИУСА ТЕПЛА

Продвиньте маркер холода и каждый индикатор радиуса тепла на указанное количество делений на счётчике, как показано в первом разделе карты погоды, но не выше последнего деления счётчика.



Пример: разыгрывая эту карту погоды, продвиньте маркер холода и жёлтый индикатор радиуса тепла на одно деление.



Б. СРАБАТЫВАЮТ ОХОТНИЧЬИ ЛОВУШКИ



Получите 1 еду за каждый значок охоты на ваших охотничьих хижинах (базовая хижина даёт один значок, улучшенная — два).

Пример: если у вас 3 охотничьих хижины и одна из них улучшенная, получите 4 еды.

В. ПРОДВИГАЕТСЯ ЭКСПЕДИЦИЯ



Продвиньте каждого из ваших разведчиков на указанное число ячеек вперёд по их стопкам экспедиций. Подробнее о продвижении экспедиций — на с. 35.


Пример: разыгрывая эту карту погоды, продвиньте каждого разведчика на 2 деления вперёд по его стопке экспедиции.

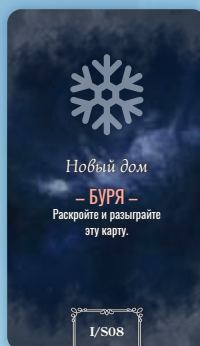
Г. ПЕРЕДВИГАЕТСЯ МАРКЕР БУРИ



Передвиньте маркер бури назад по счётчику раундов на столько делений, сколько указано внизу карты.

Пример: разыгрывая эту карту погоды, передвиньте маркер бури на 2 деления назад.

Если после передвижения маркер бури окажется или на одном делении с маркером раундов или пересечёт его, на ваше поселение обрушивается буря. В таком случае раскройте карту бури вашего сценария (это одна из карт сценариев) и примените её эффекты. Если в эффектах не указан значок , поместите карту бури лицевой стороной вниз слева от колоды погоды.

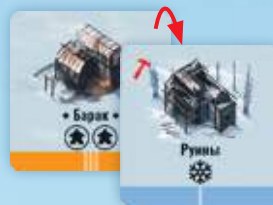



В сценарии «Новый дом: Крайтер» эффект бури зависит от того, сколько бурь уже обрушивалось на ваше поселение за игру:

- Если это 1-я буря: передвиньте маркер бури на деление 12 счётчика раундов и переверните все палатки на холодную сторону («Руины»), в том числе те, что находятся на планшете зданий.



- Если это 2-я буря: уберите маркер бури из игры и переверните все бараки на холодную сторону («Руины»), в том числе те, что находятся на планшете зданий.



 Жилище (палатка, барак или дом), перевёрнутое на сторону руин, нельзя использовать как жилище в фазе ночи, если только не принят особый закон. Подробнее о фазе ночи — на стр. 29.

5. ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Нам нужна помощь советников.

ВЫБОР СОВЕТНИКА

В начале фазы подготовки игроки обсуждают, какого советника они выберут на этот раунд (и выберут ли). Использовать можно только одного советника за раунд, но вы можете выбирать одного и того же советника сколько угодно раундов подряд. Последнее слово по поводу выбора советника остаётся за первым игроком.


Как только выбор сделан, способности выбранного советника можно применять в фазе подготовки, разрядив указанный жетон надежды. Подробные правила использования советников — на с. 31.

ЭФФЕКТЫ БОЛЕЗНЕЙ


Применив способность советника (или решив её не применять), проверьте маркеры болезней: если они находятся на делении 26 или выше, вы проиграли и игра окончена из-за массовой болезни. Иначе примените эффекты каждого маркера болезни на счётчике населения, от низшего к высшему. Для каждого маркера болезни примените эффект каждого значка напротив того деления, на котором находится этот маркер.

Примечание: если маркер болезни находится на делениях 0–4, никакого эффекта нет.

Эффекты таковы:

1  Поместите в запас указанное количество жетонов потраченных жителей соответствующего типа. Каждый жетон потра-

ченного жителя означает, что вы сможете использовать на одну фигурку меньше в следующей фазе действий (см. с. 22).

1  Переверните этот маркер болезни на другую сторону столько раз, сколько указано. Если маркер болезни переворачивается со стороны шприца на сторону черепа, это означает, что житель теперь тяжело болен, но другие игровые эффекты из-за этого не срабатывают. Если маркер переворачивается со стороны черепа на сторону шприца, умирает один из ваших жителей, а жетон отодвигается назад на одно деление («Болезнь и смерть» на с. 30).



Пример: у вас 15 больных рабочих. Вы должны поместить 2 жетона потраченных рабочих в запас. Затем переверните маркер болезни жителя дважды. В первый раз он переворачивается со стороны шприца на сторону черепа. Во второй раз — снова на сторону шприца, а значит, один рабочий умирает, и жетон нужно отодвинуть на одно деление.

6. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Пора за работу! Вперёд, народ! У нас много дел.

В начале фазы действий проверьте, соответствует ли количество фигурок в запасе положению соответствующих маркеров жителей на счётчике населения. Поменяйте количество фигурок каждого типа в запасе при необходимости.

Примечание: фигурки разведчиков на стопках экспедиций тоже считаются фигурками, находящимися в запасе.



Пример: в этом случае у вас 3 фигурки детей, 4 фигурки инженеров и 5 фигурок рабочих.

Затем, если в запасе есть жетоны потраченных жителей, поместите соответствующую фигурку из запаса на каждый из этих жетонов. Если фигурок какого-то типа не хватает, оставшиеся жетоны потраченных жителей этого типа остаются без фигурок.

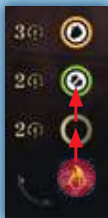
Примечание: с помощью фигурок на жетонах потраченных жителей нельзя выполнять действия в этом раунде.

ХОДЫ ИГРОКОВ

Каждый участник совершает ход, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Игра продолжается, пока не закончатся доступные фигурки или пока игроки не решат, что больше не хотят выполнять действия.

В свой ход вы можете при желании сначала заправить генератор (по правилам на с. 20). Маркер тепла можно передвинуть на деление с маркером холода, но не выше.

Примечание: не проверяйте нагрузку генератора, когда заправляете его в этой фазе; это делают только в фазе генератора.



Пример: перед выполнением действия потратьте 2 угля, чтобы заправить генератор, и продвиньте маркер тепла на два деления.

Затем выберите **одну** доступную фигурку из запаса, чтобы выполнить с её помощью одно из основных действий:

- ▶ Уборка снега
- ▶ Сбор ресурсов
- ▶ Строительство
- ▶ Использование здания
- ▶ Отправка разведчиков
- ▶ Особое действие с карты сценария или карты события

Примечание: нельзя выполнять действия с помощью фигурок детей, пока не принят особый закон или пока вам не позволит какой-либо эффект.

ДЕЙСТВИЯ В ТЁПЛЫХ ИЛИ ХОЛОДНЫХ УСЛОВИЯХ

Каждое действие выполняется либо в тёплых, либо в холодных условиях.

Некоторые действия **всегда тёплые**; жители, с помощью которых вы выполняете такие действия, не заболевают.

Некоторые действия **всегда холодные**; жители, с помощью которых вы выполняете такие действия, заболевают.

Прочие действия могут быть как тёплыми, так и холодными, в зависимости от того, обогревает ли генератор то здание или фрагмент поля, где выполняется действие.

Всегда тёплое: строительство, отправка разведчиков, особые действия.

Всегда холодное: уборка снега.

Тёплое или холодное: сбор ресурсов, использование здания.

Примечание: полезно помнить, что наличие тепла от генератора нужно проверять, только когда вы ставите фигурку на поле. Все остальные действия тёплые, кроме уборки снега (на ней изображён шприц).

Каждый раз перед выполнением действия проверьте, тёплое оно или холодное. Если действие тёплое, дополнительных эффектов нет. Если действие холодное, прежде чем применить его эффекты, увеличьте на 1 количество больных жителей такого же типа, что и фигурка, с помощью которой выполняется действие. Если маркер болезни должен передвинуться дальше, чем находится соответствующий маркер жителей, не передвигайте маркер болезни, а переверните его, вместо того чтобы передвигать (см. «Болезнь и смерть» на с. 30).

Чтобы определить, являются ли тёплыми действия «Сбор ресурсов» и «Использование здания», проверьте положение маркера тепла.

Символы на индикаторах радиуса тепла показывают либо уровень теплоизоляции здания, либо зону игрового поля.



Здания с красным уровнем теплоизоляции



Здания с оранжевым уровнем теплоизоляции



Здания с жёлтым уровнем теплоизоляции



Фрагмент генератора



Фрагмент генератора и все соседние с ним фрагменты



Фрагмент генератора и все фрагменты в пределах 2 от него

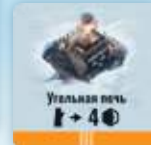
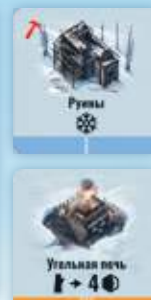
Уровни теплоизоляции

Каждому зданию присвоен свой уровень теплоизоляции, отмеченный цветом полоски внизу фрагмента здания.

У красных зданий самая высокая теплоизоляция, у оранжевых ниже, и самая низкая — у жёлтых.

Голубые здания нельзя обогреть, если только они не находятся в тёплой зоне или для этого нет особых эффектов зданий или законов.

Белые здания — особые, их уровень теплоизоляции не важен.



Если генератор не запущен (и маркер тепла находится на первом делении счётчика тепла), все действия «Сбор ресурсов» и «Использование здания» — холодные.

- Если символ зоны игрового поля на индикаторе радиуса тепла находится ниже, чем маркер тепла, все действия в этой зоне тёплые.

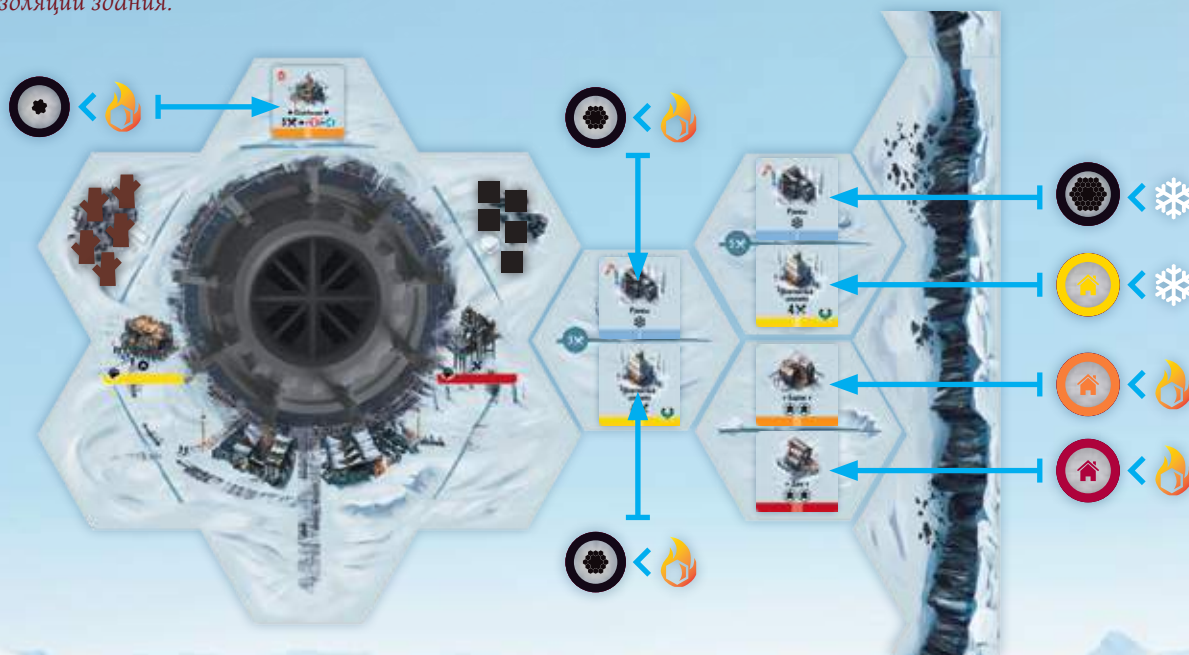
Кроме того:

- Если символ уровня теплоизоляции на индикаторе радиуса тепла находится ниже, чем маркер тепла, действия в здании с таким уровнем теплоизоляции тёплые независимо от положения здания на игровом поле.

Чтобы действие считалось тёплым, должно быть выполнено хотя бы одно из двух этих условий.



Пример: маркер тепла находится на делении 3; оно выше красного и оранжевого индикаторов радиуса тепла. Это означает, что все красные и оранжевые здания тёплые, независимо от того, в какой зоне игрового поля они находятся. Деление 3 также выше первых двух индикаторов радиуса тепла с символами зон игрового поля. Это означает, что все действия, выполняемые на фрагменте генератора и соседних с ним фрагментах, тёплые независимо от уровня теплоизоляции здания.

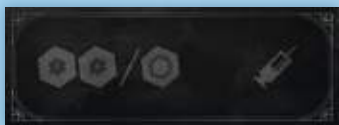


ОПИСАНИЯ ДЕЙСТВИЙ

► УБОРКА СНЕГА

Надо убрать снег, чтобы найти ресурсы и расчистить территорию для строительства.

Это действие всегда холодное.



Поместите одну из доступных фигурок на деление действия «Уборка снега» на планшете запаса, а затем выберите один из вариантов:

- Поместите на поле **два** ближних фрагмента (не обязательно по соседству друг с другом), или
- Поместите на поле **один** дальний фрагмент.

Примечание: если на поле есть место только для одного ближнего фрагмента, поместите только один фрагмент.

Это действие можно выполнить несколько раз за раунд.

Возьмите фрагменты из соответствующих стопок и поместите на поле лицевой стороной вниз (не просматривая лицевую сторону) по такому принципу:

- Ближние фрагменты должны находиться по соседству с фрагментом генератора.
- Дальние фрагменты должны находиться по соседству с фрагментом, соединённым с фрагментом генератора (напрямую или

через соседние фрагменты). Дальние фрагменты не могут находиться по соседству с фрагментом генератора.

Поместив все фрагменты, переверните их лицевой стороной вверх. На каждую клетку поместите указанное количество деревьев или ресурсов из банка. Если на фрагменте изображён бонус еды, вы немедленно получаете соответствующее количество еды.



Пример: вы решили убрать снег и поместить дальний фрагмент между ближним фрагментом и рубежом. Поместив фрагмент, вы переворачиваете его. В соответствии с символами на фрагменте, вы помещаете на него 3 дерева и 2 угля из банка.

► СБОР РЕСУРСОВ

Припасы истощаются пугающе быстро, надо собрать больше ресурсов.

Это действие может быть тёплым или холодным в зависимости от того, обогревает ли генератор то здание или фрагмент поля, где выполняется действие.

Чтобы выполнить это действие, поместите одну из доступных фигурок на незанятую клетку поля, где есть уголь, древесина или паровые ядра. **Возьмите не более 2 ресурсов** с этой клетки и поместите их в запас. Вы можете использовать каждую клетку только 1 раз за раунд (т. е. нельзя выбрать клетку, на которой уже есть фигурка). Это действие можно выполнить несколько раз за раунд.

Примечание: на ближних и дальних фрагментах поля есть по 2 клетки. На фрагменте генератора 5 клеток.

Выполняя это действие, вы помещаете фигурку на конкретную клетку и забираете ресурсы только с этой клетки.

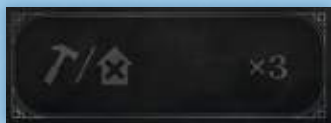


Пример: вы помещаете фигурку на клетку, на которой есть 4 кубика угля, и берёте 2 из них.

► СТРОИТЕЛЬСТВО

Здания необходимы нам для выживания.

Это действие всегда тёплое.



Действие «Строительство» позволяет строить и/или сносить здания.

Чтобы выполнить это действие, поместите одну из доступных фигурок на деление действия «Строительство» на планшете запаса.

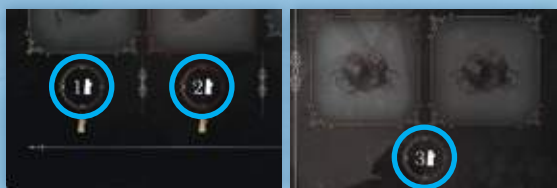
Вы можете выполнить не более 3-х поддействий «Строительства» (строительство здания или снос) в любом порядке и в любом сочетании.

Пример: вы можете построить одно здание, снести другое, а затем построить новое здание на месте снённого.

Это действие можно выполнить несколько раз за раунд.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЯ

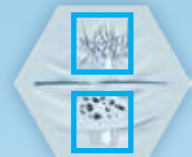
Выберите здание на планшете зданий и потратьте количество древесины и/или паровых ядер, указанное в круге внизу столбца, в котором находится выбранное здание.



Или же вы можете выбрать здание, расположенное ниже планшета зданий, если оно было разблокировано эффектом карты. Стоимость строительства такого здания указана на соответствующей карте.

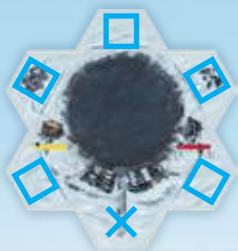
Поместите здание на клетку поля, где нет фигурок или других зданий. Если вы помещаете здание на клетку, где есть ресурсы или деревья, уберите эти ресурсы или деревья в банк.

Клетки



Примечания:

- Здания с красным значком строительства (T) нельзя построить.
- Большие здания занимают обе клетки одного фрагмента поля.
- Здания, расположенные ниже планшета зданий, можно строить только после принятия определённого закона или эффекта события. Стоимость строительства такого здания указана на соответствующей карте закона или события.
- На фрагменте генератора 5 клеток. Место, куда выдвигается поддон генератора, не считается клеткой.



СНОС

Выберите на поле здание, на котором нет фигурок, и верните его на соответствующее деление планшета зданий.

Примечания:

- Здания с красным значком запрета сноса (X) нельзя снести или уничтожить никаким способом.
- Если снесены руины, уберите их из игры.

► ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗДАНИЯ

Используйте преимущества этих зданий, чтобы город работал эффективно.

Это действие может быть тёплым или холодным в зависимости от положения маркера тепла, зоны, в которой находится здание, и уровня теплоизоляции этого здания.

Чтобы выполнить это действие, поместите доступную фигурку на любое здание на поле (или рядом с ним, если вы играете с миниатюрами) — это может быть как стартовое здание, так и построенное вами. На каждом маленьком здании может находиться только 1 фигурка; на каждом большом здании могут находиться 1 или 2 фигурки (размещение каждой фигурки считается отдельным действием).

Конкретные действия для каждого здания описаны в приложении.



Примечание: если на здании изображён символ инженера (шлем), то действие этого здания можно выполнить, только поместив на него фигурку инженера.

► ОТПРАВКА РАЗВЕДЧИКОВ

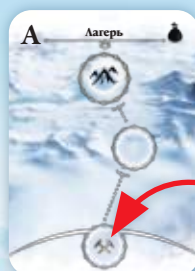
Это опасное путешествие, но мы должны его совершить.

Это действие всегда тёплое.

Это действие можно выполнить, только если построен маяк.

Выполняя это действие, возьмите одну фигурку рабочего или инженера из запаса и поместите её на стопку экспедиции, на которой ещё нет фигурок, на её первое (нижнее) деление. Теперь эта фигурка считается разведчиком.

У вас может быть активна только одна экспедиция (стопка экспедиции с разведчиком на ней), **пока вы не улучшите маяк**, после чего активных экспедиций может быть две. Если у вас улучшенный маяк, но пока нет экспедиций, это действие можно выполнить дважды за раунд.



► ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Это действие тёплое, если на карте не указано иное.

В ходе игры вы можете раскрыть карты сценариев и событий с особыми действиями, которые можно выполнять в фазе действий.

Вы можете выполнять особое действие любой карты сценария, которая находится в галерее сценария.

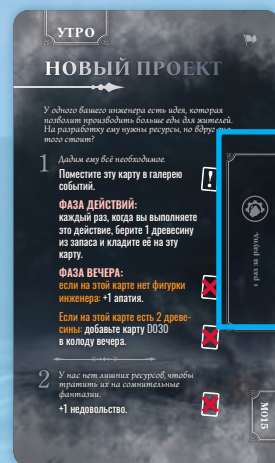
Карты событий могут быть помещены в галерею событий в зависимости от текста на карте и выбора, который вы сделали. Если карта находится в галерее событий, вы можете выполнять её особое действие.

Поместите вашу фигурку в ячейку особого действия на карте. Некоторые карты могут требовать потратить еду или ресурсы для выполнения особого действия, другие могут требовать поместить ресурсы на карту. Фигурки в ячейке особого действия на карте убираются оттуда в фазе ночи

по обычным правилам, но все ресурсы остаются на карте.

Пример: эта карта события позволяет поместить на неё в фазе действий 1 инженера и 1 древесину.

Каждое особое действие можно выполнить только 1 раз за раунд. Некоторые особые действия можно выполнить только 1 раз за игру (это указано на карте).



7. ФАЗА ВЕЧЕРА

День завершается, пора взглянуть на последствия ваших действий.


Если в начале этой фазы в галерее сценария или в галерее событий есть эффекты со словами «Фаза вечера», примените их сейчас в любом порядке.

Затем перемешайте колоду вечера, раскройте верхнюю карту и зачитайте её текст. На карте может быть мгновенный эффект, который применяется немедленно. На карте также может быть список вариантов — выберите один из доступных вариантов и примените его эффекты. Для некоторых вариантов красным шрифтом указаны обязательные условия. Такие варианты можно выбрать, только если выполнены эти условия.

Затем либо уберите карту из игры, либо поместите её в галерею событий или стопку сброса вечера (согласно указаниям на карте).

✗ = Уберите карту из игры (поместите в коробку). Все ресурсы с карты уберите в банк. Все фигурки с карты поместите в запас.

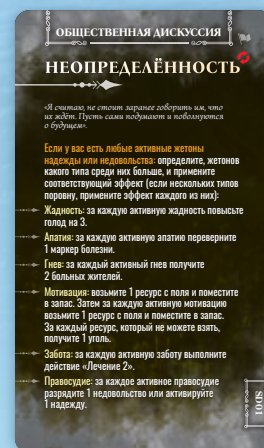
! = Поместите карту в галерею событий.

Нет значка = Если на карте не указано иное, поместите эту карту в стопку сброса вечера (крайняя левая ячейка на планшете вечера с символом ). Её можно будет замешать в колоду вечера позже в ходе игры.

КАРТЫ ОБЩЕСТВЕННЫХ ДИСКУССИЙ

В колоде вечера всегда будет ровно одна карта общественных дискуссий. Разыграв её, уберите её из игры (поместите в коробку). Затем возьмите верхнюю карту из колоды общественных дискуссий и перемешайте её вместе с колодой и стопкой сброса вечера, чтобы сформировать новую колоду вечера (лицевой стороной вниз).

Если колода общественных дискуссий закончилась, не замешивайте новую карту общественной дискуссии в колоду вечера.



Примечание: внимательно прочитайте карту общественных дискуссий, прежде чем замешать её в колоду: таким образом вы будете подготовлены к её эффектам.

⚡: карты с таким значком никогда не могут быть ни сброшены с помощью какого-либо эффекта, ни помещены в стопку сброса вечера.

8. ФАЗА ГОЛОДА

Сперва нужно накормить жителей, голодных со вчерашнего дня.

ПОНИЖЕНИЕ ПРЕДЫДУЩЕГО УРОВНЯ ГОЛОДА

Если в начале этой фазы уровень голода 1 или выше (маркер голода находится на делении 1 или выше), вы должны потратить еду, чтобы понизить уровень голода настолько, насколько возможно. За каждую потраченную еду понизьте уровень голода на 1.

Потратив еду, проверьте уровень голода:

- Если 25 или более, вы проиграли: игра окончена из-за массового голода.
- Если уровень голода от 1 до 24, примените эффекты, указанные ниже отрезка, в котором расположен маркер голода.

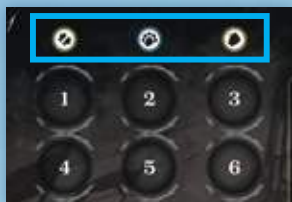


Повысьте недовольство.



1 Указанное количество жителей умирает. Тип умирающих жителей указан вверху столбца **предыдущего** раунда на планшете раундов и утра. Правила смерти жителей — на с. 30.

Примечание: если жители умирают от голода в первом раунде, то умирают жители того типа, который указан для текущего раунда.



Применив эффекты голода, верните маркер голода на деление 0 счётчика еды.



Пример: идёт 8-й раунд. Уровень голода — 12, при этом у вас есть 4 еды. Вы должны потратить еду, чтобы понизить уровень голода до 8. Недовольство повышается, и умирает 1 ребёнок. Затем вы обнуляете маркер голода.

КОРМЛЕНИЕ ЖИТЕЛЕЙ

Теперь вам нужно накормить своих жителей, потратив 1 еду за каждого вашего жителя того типа, который указан для текущего раунда (положением маркера жителей). Если вам не хватает еды, повысьте уровень голода на 1 (передвиньте маркер голода на одно деление вперёд) за каждую недостающую еду. Если уровень голода станет выше 25, переверните маркер голода на сторону «25+», переместите его в начало счётчика и продолжите передвигать отсюда.

Примечание: на этом этапе вы не можете проиграть из-за массового голода; это происходит, только если голод окажется на уровне 25 или выше **после** того как вы потратите еду, чтобы понизить уровень голода в следующей фазе голода.



Пример: идёт 6-й раунд, пора кормить рабочих. У вас 32 рабочих, но только 24 еды. Вы потратили всю еду, а голод повысился до уровня 8.

9. ФАЗА НОЧИ

Сгустилась тьма, пора найти ночлег.

В этой фазе вам необходимо обеспечить жителей тёплыми жилищами. Выполните следующие шаги:

1. Уберите в банк все жетоны потраченных жителей, на которых есть фигурки, а сами фигурки поместите в запас. Жетоны потраченных жителей **без** фигурок **не убираются** в банк (каждый такой жетон уменьшает количество доступных фигурок в следующем раунде).
2. Верните в запас все фигурки, которые вы куда-либо поместили в этом раунде, в том числе из галереи событий (если не указано иное). **Не возвращайте** разведчиков со стопок экспедиций.
3. Можете при желании заправить генератор (по правилам на с. 20), если вам нужно обогреть жилища.
4. Подсчитайте количество коек для ночлега в **тёплых** жилищах. За каждую койку выберите 1 фигурку в запасе и положите её плашмя; это означает, что у фигурки был тёплый ночлег.
5. За каждую фигурку в запасе, оставшуюся стоять (не нашедшую тёплый ночлег), добавьте 1 больного жителя соответствующего типа (см. «Болезнь и смерть» на с. 30).

ТЁПЛЫЕ ЖИЛИЩА

Палатки, бараки и дома в фазе ночи дают ночлег 2 фигуркам жителей, но только если жилище тёплое (или если позволяет другой эффект).

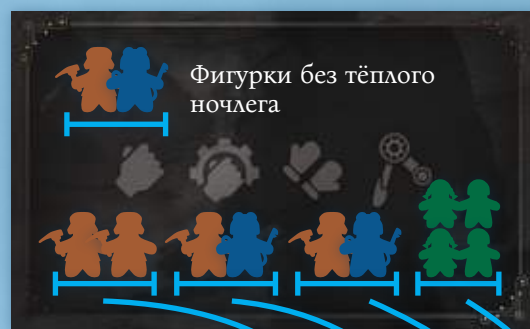
Если жилище перевернуто на сторону руин (значком ❄️ вверх), его нельзя использовать в качестве жилища в фазе ночи, если только не принят особый закон. И даже в этом случае его нужно обогреть, чтобы использовать.

Тёплое жилище или нет, зависит от положения маркера тепла, индикаторов радиуса тепла, уровня теплоизоляции жилища и зоны игрового поля, в которой оно находится — как и с прочими зданиями.

Пример: жилище в палатке (жёлтый уровень теплоизоляции) можно использовать, только если положение маркера тепла указывает, что жёлтые здания тёплые, либо если палатка находится в тёплой зоне.



Примечание: некоторые особые здания и законы меняют правила для жилищ, позволяя либо помещать в них большее количество фигурок, либо использовать другие здания как жилища для некоторых видов фигурок.



Пример: у вас есть фигурки 5 рабочих, 3 инженеров и 2 детей (итого 10). У вас 2 палатки, но первая буря уже началась, поэтому палатки перевернуты и их нельзя использовать. Также у вас есть 3 барака и детское убежище. Детей вы помещаете в убежище, но вам придётся решить, какие 2 фигурки останутся без ночлега. Вы выбираете по 1 фигурке каждого типа, так что заболевают 1 рабочий и 1 инженер; соответствующие маркеры болезней продвигаются вперёд на 1.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда вы либо проигрываете, потому что выполнено одно из условий проигрыша, либо выигрываете, потому что достигли цели сценария, указанной на карте сценария.

Болезнь и смерть

БОЛЕЗНЬ

Маркеры болезней отмечают количество больных жителей каждого типа. Когда житель заболевает, передвиньте соответствующий маркер болезни на одно деление вперёд на счётчике населения. Если тип жителя не указан, можете выбрать любой.

Количество больных жителей того или иного типа не может превышать общее количество жителей этого типа. Поэтому, если маркер болезни должен передвинуться дальше, чем находится соответствующий маркер жителей, не передвигайте маркер болезни, а переверните его.

Если маркер болезни переворачивается со стороны шприца на сторону черепа, это означает, что житель теперь тяжело болен, но другие игровые эффекты из-за этого не срабатывают. Если маркер, лежавший стороной с черепом вверх, перевернули стороной со шприцем вверх, один из ваших жителей этого типа умирает (см. ниже «Смерть»), а затем вы передвигаете маркер болезни на одно деление назад (больных жителей стало меньше, потому что один больной умер).

Если количество жителей уменьшилось и маркер жителей переместился на деление позади соответствующего маркера болезни, вы должны также передвинуть назад и маркер болезни, так чтобы количество больных жителей стало равно общему количеству жителей этого типа.

СМЕРТЬ

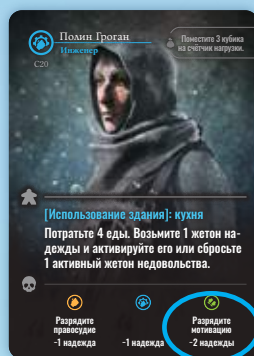
Когда один из ваших жителей умирает, выполните следующие шаги:

1. Передвиньте маркер трупов на одно деление вперёд на счётчике трупов. Если маркер трупов достигает последнего деления счётчика, вы проиграли из-за массовой смерти.

2. Передвиньте соответствующий маркер жителей на одно деление назад на счётчике населения. Если соответствующий маркер болезни оказывается на счётчике впереди маркера жителей или если житель умер от болезни (маркер болезни, лежавший стороной с черепом вверх, перевернули стороной со шприцем вверх), также переместите соответствующий маркер болезни на одно деление назад.

3. Возьмите карту из колоды жителей, поместите её лицевой стороной вверх в стопку сброса и примените эффект смерти, указанный на ней, соответствующий типу умершего жителя. Вместо того чтобы брать карту жителя из колоды, любой игрок может сбросить карту жителя, соответствующую типу умершего жителя. В таком случае примените эффект смерти сброшенной карты жителя.

В любом случае примените эффект смерти, указанный в нижней части карты и соответствующий типу умершего жителя, настолько полно, насколько это возможно.



Пример: умирает ребёнок, и вы взяли из колоды карту «Полин Гроган». Применяется эффект смерти, указанный в нижней части карты: вы должны разрядить мотивацию (если это возможно) и понизить надежду на 2.

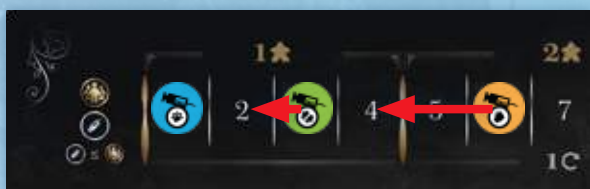
Лечение и уход за жителями

ЛЕЧЕНИЕ

Различные игровые эффекты (в том числе действия некоторых зданий) позволяют вам лечить жителей. Такие эффекты отмечены словом «Лечение» с числом или значком лечения **+** с числом перед ним. Число обозначает, сколько пунктов лечения вы получаете.

Каждый пункт лечения позволяет передвинуть любой маркер болезни на 1 деление влево. Пункты лечения, которые вы не можете потратить сразу же, сгорают.

Примечание: маркер болезни, лежащий стороной с черепом вверх, нельзя передвинуть на деление 0 счётчика населения (тяжелобольному жителю нужен уход, прежде чем маркер можно будет обнулить).



Пример: вы разыгрываете карту вечера, и поскольку у вас есть активный жетон заботы, применяете эффект «Лечение 3». Вы решаете вылечить 2 рабочих и 1 ребёнка.



УХОД

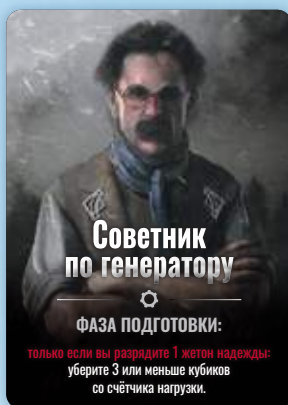
Различные игровые эффекты (в том числе действия некоторых зданий) позволяют вам обеспечивать жителям уход. Такие эффекты отмечены словом «Уход» с числом или значком ухода с числом перед ним. Число обозначает, сколько пунктов ухода вы получаете.

Каждый пункт ухода позволяет вам перевернуть любой маркер болезни, лежащий стороной с черепом вверх, на сторону со шприцем, при этом эффект смерти не применяется. Пункты ухода, которые вы не можете потратить сразу же, сгорают.



Пример: здание лазарета может использовать только инженер. Используя его, вы можете или вылечить не более 4 жителей, или обеспечить уход 2 тяжелобольным жителям.

Советники

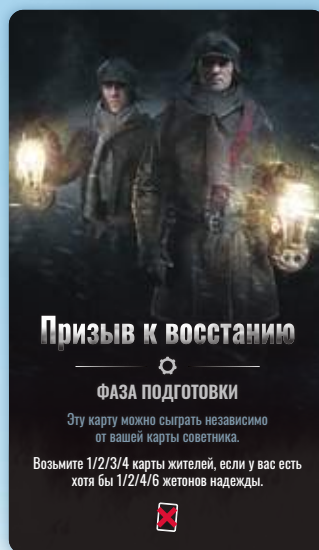


Игроки берут на себя роли советников по 4 сферам деятельности: советник по генератору, советник по медицине, советник по обществу и советник-бригадир.

У каждого советника есть особая способность, доступная только игроку, выступающему в роли этого советника.

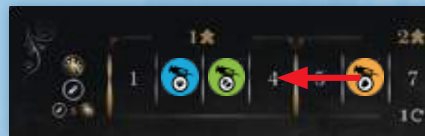
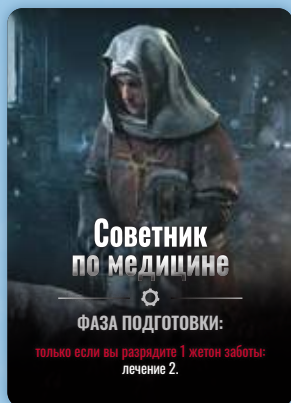
Картами советников нельзя обмениваться с другими игроками в ходе игры.

Как указано на с. 22, в каждом раунде можно выбрать одного советника. Способность выбранного советника можно использовать один раз в фазе подготовки, разрядив указанный жетон надежды.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Карту «Призыв к восстанию» можно использовать в фазе подготовки, она позволяет взять карты жителей на основании того, сколько у вас сейчас жетонов надежды. Используя эту карту, уберите её из игры.



Пример: сейчас больны 6 рабочих. В фазе подготовки один из них должен стать тяжело болен (маркер будет перевернут стороной черепа вверх). Участник, играющий за советника по медицине, предлагает использовать свою способность в этом раунде. Остальные игроки соглашаются, и советник по медицине разряжает жетон заботы, чтобы вылечить 2 больных рабочих и передвинуть маркер болезни с деления 6 на деление 4.

Карты жителей



На картах жителей представлены отдельные люди, способные совершать уникальные и героические поступки. На каждой карте жителя указаны:

- А) Имя
- Б) Тип жителя
- В) Стартовая стоимость
- Г) Основная способность
- Д) Эффект смерти

Игроки могут показывать свои карты жителей другим участникам, но не могут обмениваться ими или использовать чужие карты.

Примечание: стартовая стоимость карты жителя важна только при подготовке к игре.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ ЖИТЕЛЕЙ

На картах жителей есть одноразовые способности. Их можно использовать двумя способами:

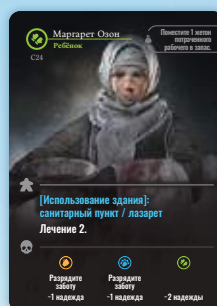


1) Применить основную способность:

Выполняя действие, непосредственно перед тем, как поместить куда-либо фигурку, вы можете сыграть карту жителя лицевой стороной вверх перед собой, если она отвечает следующим требованиям:

- тип жителя на карте соответствует типу помещаемой фигурки;
- действие, которое вы выполняете, указано на карте. Если это действие «Использование здания», его нужно выполнить в одном из зданий, указанных на карте.

Примечание: способности карты жителя могут позволить вам использовать фигурку, которую вы по обычным правилам не смогли бы использовать для выполнения этого действия.



Пример: карта «Маргарет Озон» позволяет вам выполнить действие «Использование здания» в санитарном пункте или лазарете с помощью фигурки ребёнка несмотря на то, что по обычным правилам фигурки детей не могут использовать эти здания.

Способность карты полностью заменяет обычный эффект действия. Тёплое это действие или холодное, определяется по обычным правилам.

Для каждого выполняемого действия можно сыграть только одну карту жителя, и каждый игрок может сыграть только одну карту жителя за раунд, чтобы применить её основную способность. Применив способность карты, оставьте её перед собой как напоминание, что вы уже применили основную способность карты жителя в этом раунде. В конце раунда уберите эту карту в стопку сброса жителей.



Пример: вы сыграли карту жителя «Паоло Фельдман» и поместили фигурку рабочего на клетку игрового поля с деревом. Способность Паоло позволяет вам убрать дерево и получить 2 древесины вместо обычного эффекта действия «Сбор ресурсов». Это действие считается тёплым, как указано на карте.



2) Применить эффект смерти:

Когда один из жителей умирает, вместо того чтобы брать случайную карту жителя из колоды, любой игрок может сбросить 1 карту жителя с руки, соответствующую типу умершего жителя, и применить её эффект смерти (см. раздел «Смерть» на с. 30).

КОЛОДА ЖИТЕЛЕЙ И СТОПКА СБРОСА

Если колода жителей закончилась, перемешайте стопку сброса жителей и сформируйте новую колоду.

Карты сценариев

Карты сценариев помещаются в галерею сценария в начале игры. Лежащие лицевой стороной вверх карты сценариев можно читать в любой момент. Карты сценариев существенно влияют на ход игры.

ЭФФЕКТЫ КАРТ СЦЕНАРИЕВ

На некоторых картах сценариев есть эффекты, срабатывающие в определённые раунды — это отмечено символом эффекта сценария на карте. Когда вы раскрываете карту с таким символом (даже в начале игры), поместите жетон эффекта сценария на соответствующее деление счётчика раундов.

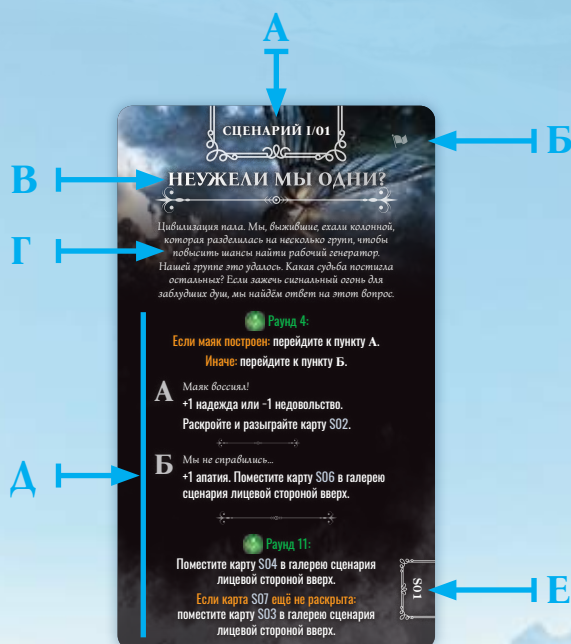
Пример: карта сценария I/01 указывает, что вы должны поместить жетоны эффектов сценария на деления 4 и 11 счётчика раундов.



СТРОЕНИЕ КАРТЫ СЦЕНАРИЯ

- А. Номер сценария и карты.
- Б. Символ версии игры (в данном случае — базовая игра).
- В. Название карты.
- Г. Художественный текст.
- Д. Эффекты карты.
- Е. Код карты.

См. также справку по картам на с. 34, где разъясняются некоторые более сложные эффекты карт.





Карты событий


Карты событий (карты утра и карты вечера), используемые в сценарии, замешиваются в 2 отдельные колоды в начале игры, но используются одинаковыми способами. Карта утра раскрывается в каждой фазе утра, а карта вечера — в каждой фазе вечера.

Раскрывая карту события, зачитайте её текст. На карте может быть мгновенный эффект, который применяется немедленно. На карте также может быть список вариантов — выберите один из доступных вариантов и примените его эффекты. Для некоторых вариантов красным шрифтом указаны обязательные условия. Такие варианты можно выбрать, только если выполнены эти условия.

Затем либо уберите карту из игры, либо поместите её в галерею событий или стопку сброса (согласно указаниям на карте).

 = Уберите карту из игры (поместите в коробку). Все ресурсы с карты уберите в банк. Все фигурки с карты поместите в запас.

 = Поместите карту в галерею событий.

Нет значка = Относится только к картам вечера. Если на карте не указано иное, поместите эту карту в стопку сброса вечера (крайняя левая ячейка на планшете вечера с символом ). Её можно будет замешать в колоду вечера позже в ходе игры.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ СОБЫТИЯ

- А** — Тип карты.
- Б** — Символ версии игры (в данном случае — базовая игра).
- В** — Название события.

- Г** — Художественный текст.
- Д** — Мгновенный эффект (если есть). Применяется в тот момент, когда вы берёте эту карту.
- Е** — Ячейка особого действия (если есть).
- Ж** — Варианты реакции на событие (не более 3-х). Каждый вариант содержит художественный текст и мгновенный эффект. Некоторые варианты можно выбрать, только если выполнены условия/требования, указанные красным шрифтом.

З — Код карты.

См. также справку по картам (ниже), где разъясняются некоторые более сложные эффекты карт.



Справка по картам

В этом разделе разъясняются более сложные эффекты карт жителей, сценариев и событий.

1 житель / рабочий / инженер / ребёнок умирает: см. раздел «Смерть» на с. 30. Если тип жителя не указан, выберите его самостоятельно.

Бесплатно постройте здание: постройте здание, следуя обычным правилам, но не платите стоимость его строительства.

Добавьте карту в колоду вечера: найдите в коробке карту с уникальным кодом (D и 3 цифры). Код указан в правом нижнем углу карты вечера. Не читая текст карты, добавьте новую карту в колоду вечера и перемешайте эту колоду.

Житель (типа текущего раунда): тип жителя указан наверху столбца текущего раунда на планшете раундов и утра.

Повторно используйте здание: выберите любое здание, на котором есть фигурка жителя, и выполните обычное действие этого здания (оно считается тёплым), применяя эффекты законов или технологий, если они есть.

Повторно используйте рабочего: выберите фигурку рабочего, которую уже использовали для выполнения действия в этом раунде. Выполните действие или особое действие в том здании, ячейке планшета запаса или клетке поля, где находится эта фигурка рабочего (действие считается тёплым).

Примечание: нельзя повторно использовать рабочего, который находится на карте сценария или события.

Поместите на поле (ближний / дальний) фрагмент: поместите на поле ближний или дальний фрагмент, как при выполнении действия «Уборка снега», поместите на него деревья и ресурсы и получите еду по обычным правилам.

Уничтожьте здание: верните здание на планшет зданий или в область ниже планшета зданий. Нельзя уничтожить здание с красным значком запрета сноса (❌).

Карты со значком 🔄 никогда не могут быть ни сброшены с помощью применения какого-либо эффекта, ни помещены в стопку сброса вечера.

Уберите карту события из игры: найдите в галерее событий карту с уникальным кодом (М или D и 3 цифры) и уберите эту карту из игры.

ФАЗА ВЕЧЕРА: следуйте указанным инструкциям в начале каждой фазы вечера.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ: если карта находится в галерее событий, в фазе действий вы можете использовать действие этой карты в качестве особого действия (см. раздел «Особые действия» на с. 27).

ИНЫЕ ФАЗЫ: следуйте указанным инструкциям в соответствующий момент в указанной фазе.

Экспедиции

В начале игры в галерею экспедиции вы помещаете три карты экспедиций. Каждая такая карта — начало стопки экспедиции (карты в каждую стопку могут добавляться позже в ходе игры).

ОТПРАВКА ЭКСПЕДИЦИИ

Чтобы отправить экспедицию, вы должны построить маяк. Только после этого становится доступно действие «Отправка разведчиков».

Выполняя это действие, возьмите одну фигурку рабочего или инженера из запаса и поместите её на стопку экспедиции, на которой ещё нет фигурок, на её первое (нижнее) деление. Теперь эта фигурка считается разведчиком.

У вас может быть активна только одна экспедиция (стопка экспедиции с разведчиком на ней), пока вы не улучшите маяк. Как только маяк улучшен, у вас могут быть 1 или 2 активные экспедиции.

Если у вас улучшенный маяк, но пока нет экспедиций, действие отправки разведчиков можно выполнить дважды за раунд.

ПРОДВИЖЕНИЕ ЭКСПЕДИЦИИ

Разведчики продвигаются по стопкам экспедиций в фазе погоды согласно взятой карте погоды. Число в разделе продвижения экспедиции на карте погоды указывает, на сколько ячеек продвигается каждый разведчик. Каждый разведчик продвигается по круглым ячейкам карты экспедиции в стопке своей экспедиции вдоль пунктирных линий по направлению к верхней ячейке верхней карты экспедиции.

Когда разведчик достигает последней (верхней) ячейки в стопке экспедиции, игроки должны решить: пропустить локацию или осмотреть её.

Примечание: вы можете пропустить локацию только на картах экспедиций А или Б, но не на картах В и не на картах экспедиций того или иного сценария.



Пример: эта карта погоды указывает, что разведчики продвигаются на 3 ячейки вперед.

Ожидаемые награды

В правом верхнем углу каждой карты экспедиции изображён значок, отмечающий, какие награды можно получить на этой карте. Помните, что это лишь примерный ориентир, а реальные награды могут оказаться другими.



Еда или ресурсы:
древесина, уголь,
паровые ядра



Жители (среди
которых могут
быть больные
или голодные)

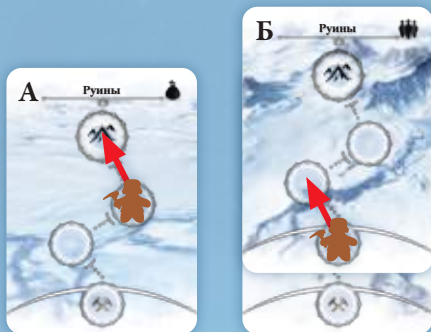


Еда, ресурсы
и/или жители

ПРОПУСК ЛОКАЦИИ

Если вы решили пропустить локацию на карте экспедиции А или Б, возьмите карту экспедиции из следующей колоды (если пропустили локацию А — берите карту из колоды Б; если пропустили локацию Б — берите карту из колоды В). Поместите карту поверх предыдущей карты экспедиции, оставляя видимой только её первую ячейку. Затем поместите разведчика на первую (нижнюю) ячейку новой карты.

Если у вас ещё осталась возможность для движения, используйте её, чтобы передвинуться по новой карте.



Пример: карта погоды указывает, что ваш разведчик передвигается на 2 ячейки. Первым шагом вы передвигаетесь в последнюю ячейку карты экспедиции А. Вы решаете пропустить локацию, берёте карту из следующей колоды (Б) и кладёте её поверх первой карты, а разведчика ставите в первую ячейку новой карты. Затем вы используете оставшееся движение, чтобы передвинуться по новой карте.

ОСМОТР ЛОКАЦИИ

Если вы решили осмотреть локацию, отложите разведчика в сторону (поместите его рядом с верхней картой стопки экспедиции) и переверните эту карту на чёрную (оборотную) сторону. Остальные карты стопки не переворачивайте.

Затем разыграйте эффекты на обороте карты. Если карта предлагает варианты, выберите и разыграйте **один** из них. Обычно предлагаются варианты «Продолжить» или «Вернуться». На всех картах экспедиций есть 1 или более вариантов «Вернуться», и только на некоторых картах экспедиций есть вариант «Продолжить».



ПРОДОЛЖИТЬ ЭКСПЕДИЦИЮ

Выбрав вариант «Продолжить», выполните следующие шаги:

1. Оставьте карту экспедиции лежать чёрной стороной вверх.

2. Возьмите новую карту экспедиции из соответствующей колоды (Б или В — как указано под стрелочкой на карте). Дополните стопку экспедиции, поместив новую карту поверх предыдущей так, чтобы осталась видимой нижняя часть предыдущей карты (часть, где указан вариант «Продолжить»). Затем поместите отложенного ранее в сторону разведчика в первую ячейку новой карты экспедиции. Оставшиеся движения этого разведчика сторают.

Примечание: вы пока не получаете еду, ресурсы или жителей, указанные для варианта «Продолжить». Вы получите их, только когда разведчик вернётся.



Пример: вы решили продолжить экспедицию, взяли новую карту из колоды В и поместили её поверх предыдущей карты. Затем вы помещаете разведчика на начало новой карты.

Когда эти разведчики вернутся, вы примените эффекты, указанные внизу стартовой карты (и любых других карт, на которых вы тоже выберете вариант «Продолжить»), а также эффекты текущей карты.



ВЕРНУТЬСЯ В ГОРОД

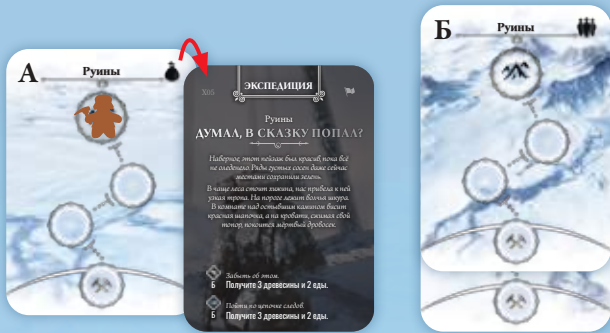
Выбрав вариант «Вернуться», выполните следующие шаги:

1. Верните отложенного разведчика в запас.
2. Примените эффект выбранного варианта «Вернуться» на текущей карте.
3. Примените эффекты вариантов «Продолжить» остальных карт из этой стопки экспедиции, лежащих **чёрной стороной вверх**.

Если под стрелкой выбранного варианта «Вернуться» указано «Новая А», уберите эту стопку экспедиции из игры и начните новую стопку экспедиции, поместив новую карту из колоды экспедиции А белой стороной вверх.

Если под стрелкой выбранного варианта «Вернуться» указано «Б» или «В», выполните следующие шаги:

1. Возьмите карту экспедиции из колоды, соответствующей указанной букве, и отложите в сторону белой стороной вверх.
2. Переверните все карты этой стопки экспедиции обратно белой стороной вверх и сложите их так, чтобы была видна первая ячейка каждой карты.
3. Поместите отложенную карту поверх предыдущей карты экспедиции, чтобы была видна её первая ячейка.



Пример: ваши разведчики достигли последней ячейки на карте экспедиции и перевернули её, это оказалась карта «Думал, в сказку попал?». Если вы решите вернуться в город, то вернёте разведчика в запас, получите 3 древесины и 2 еды. Затем вы перевернёте карту и поместите поверх неё новую карту Б, так чтобы была видна только первая ячейка предыдущей карты.

Карты законов

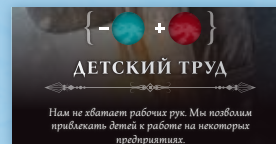
Галерея будущих законов состоит из двух стопок карт: законов и последствий законов. Карты законов вы можете просматривать в любое время, но смотреть карты последствий заранее нельзя.

Действие здания «Платформа» (отпечатано на фрагменте генератора) позволяет вам принимать новые законы. Для этого выберите карту закона из галереи будущих законов и поместите её в галерею законов слева от игрового поля. Возьмите две карты последствий закона с таким же кодом, как и у карты закона, случайным образом выберите одну из них и не читая замешайте в колоду вечера. Другую карту уберите из игры, также не читая.



Пример: у карты закона «Тесное жильё» 2 карты последствий: «В тесноте, да и в обиде» и «Возлюби ближнего своего».

Принимая новый закон, немедленно повысьте или понизьте надежду и недовольство, как указано на карте закона.



Пример: после принятия закона «Детский труд» повысьте недовольство и понизьте надежду.

8 стартовых законов сгруппированы в 4 пары: L01 и L02, L03 и L04, L05 и L06, L07 и L08. Вы можете принять только 1 закон из каждой пары. После принятия закона уберите его пару из игры.

У вас может быть принято максимум 4 закона. Карту принятого закона нельзя сбросить.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ ЗАКОНА

- А** — Тип карты.
- Б** — Символ версии игры (в данном случае — базовая игра).
- В** — Уберите парную карту.
После принятия этого закона уберите из игры его пару с этим кодом.
- Г** — Мгновенный эффект (если есть).
Повысьте и/или понизьте надежду и/или недовольство.
- Д** — Название карты.
- Е** — Художественный текст.
- Ж** — Эффект карты (постоянный).
З — Код карты + код карты последствия закона, которую нужно добавить случайным образом в колоду вечера.



Карты технологий

В каждой партии у вас будут **4 карты технологий**, лежащих лицевой стороной вверх. На каждую карту в начале игры помещается неактивный жетон разработки.

Построив свою первую **мастерскую**, выберите одну из карт технологий и поместите жетон разработки с неё на счётчик раундов на количество делений впереди маркера раундов, указанное на карте технологии. Если в результате жетон разработки должен оказаться на счётчике дальше деления 15, вместо этого поместите его на деление 15.

Примечание: строительство дополнительных мастерских не позволяет вам помещать дополнительные жетоны разработки на счётчик раундов; вы не можете разрабатывать несколько технологий одновременно.

Когда маркер раундов достигает жетона разработки, технология считается разработанной. Жетон возвращается на карту активной стороной вверх. Теперь вы можете использовать эту технологию до конца игры.

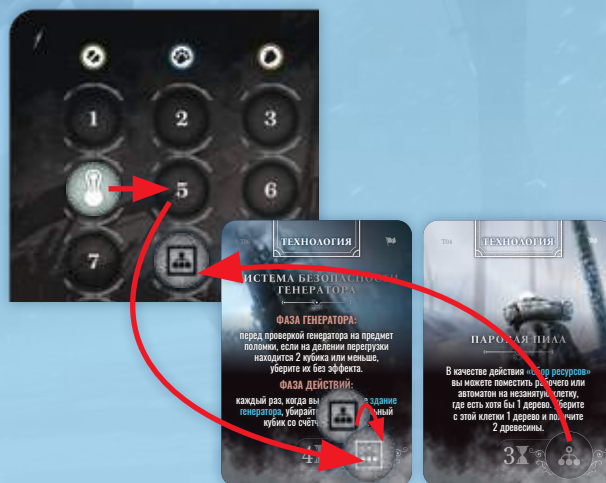
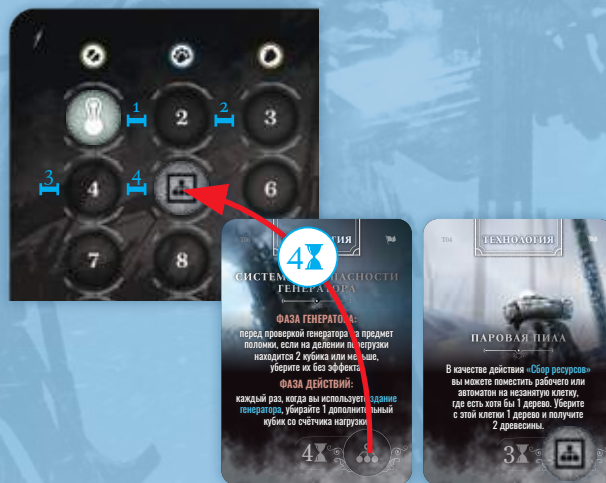
Выберите другую технологию с неактивным жетоном (если есть), и поместите его на счётчик раундов по правилам, описанным выше.

Примечание: если все мастерские на поле снесены или уничтожены, верните жетон разработки (неактивный) на карту технологии, на которой сейчас нет жетона.

Весь прогресс разработки технологии сгорает.

На уже разработанные технологии это не влияет.

Если вы построите новую мастерскую, вы сможете заново начать разработку технологии по правилам, описанным выше.



СТРОЕНИЕ КАРТЫ ТЕХНОЛОГИИ

- А** — Тип карты.
- Б** — Символ версии игры (в данном случае — базовая игра).
- В** — Код карты.
- Г** — Название карты.
- Д** — Эффект карты (после разработки).
- Е** — Время разработки (в раундах).

На столько делений впереди маркера раундов нужно поместить жетон разработки.

Ж — Ячейка жетона разработки.

Поместите сюда неактивный жетон разработки (чёрной стороной вверх) при подготовке к игре. Для разработки технологий нужно построить мастерскую.



Автоматоны

Автоматоны можно строить на **фабрике** или получать другими способами.

Получив автоматон, возьмите фигурку автомато-на из банка и поместите в запас.

В фазе действий автоматон может выполнять те же действия, что и **рабочий**, со следующими исключениями:

- автоматоны не могут отправляться в экспеди-ции;
- автоматоны нельзя использовать, применяя эффекты карт событий, требующие использо-вания рабочего/инженера.

Каждый раз, когда вы используете автома-тон, вы должны потратить 1 уголь. Автоматоны не считаются жителями, не болеют, не нуждаются в еде и жилище.

Примечание: в игре можно иметь максимум 6 автоматонов. Если в банке не осталось автоматонов, вы не можете получить новые. Кроме того, если карта события требует от вас поместить автоматон, а в банке их не осталось, вместо этого вы должны взять автоматон из запаса.

Ребёнок-рабочий и ребёнок-инженер

В ходе игры вы можете получить фигурку ребёнка-рабочего или ребёнка-инженера — это зависит от эффектов конкретных карт событий. Эти фигурки считаются детьми, но их можно использовать для выполнения действий как если бы они были фигурками рабочих или инженеров (по обычным правилам).

Приложение: здания

Здания бывают 5 разных цветов, обозначающих уровень их теплоизоляции: (Б), (Г), (Ж), (О), (К).



У белых зданий либо мгновенный, либо пассивный эффект. Уровень их тепло-изоляции не имеет значения, так как в этих зданиях нельзя выполнять действия.



Голубые здания тёплые, только если находятся в тёплой зоне.



Жёлтые здания обладают низким уровнем теплоизо-ляции. Они тёплые, если маркер тепла находится выше значка жёлтого здания на третьем индикаторе радиу-са тепла (или если здания находятся в тёплой зоне).



Оранжевые здания обладают средним уровнем теплоизо-ляции. Они тёплые, если маркер тепла находится выше значка оранжевого здания на втором индикаторе радиу-са тепла (или если здания находятся в тёплой зоне).



Красные здания обладают высоким уровнем теплоизо-ляции. Они тёплые, если маркер тепла находится выше значка красного здания на первом индикаторе радиу-са тепла (или если здания находятся в тёплой зоне).

Здания бывают двух размеров: маленькие (Мал) занимают одну клетку на фрагменте поля и их можно использовать только 1 раз за раунд (т. е. вы можете поставить на них одну фигурку). Большие (Бол) здания занимают две клетки на фрагменте поля и их можно использовать дважды за раунд (т. е. вы можете поставить на них две фигурки).

СОСЕДНИЕ КЛЕТКИ

Эффекты некоторых зданий касаются соседних с этими зданиями клеток.

Клетка фрагмента поля соседствует:

- со второй клеткой этого же фрагмента;
- со всеми клетками других фрагментов, у которых есть общая граница с фрагментом, на котором расположена эта клетка;
- с клетками на фрагменте генератора (см. врезку справа).

Пример: этот пост добычи **1** соседствует со всеми клетками, отмеченными **●**.



Клетка фрагмента генератора соседствует со всеми клетками фрагментов, у которых есть общая граница с 3 гранями фрагмента генератора, ближайшими к этой клетке.



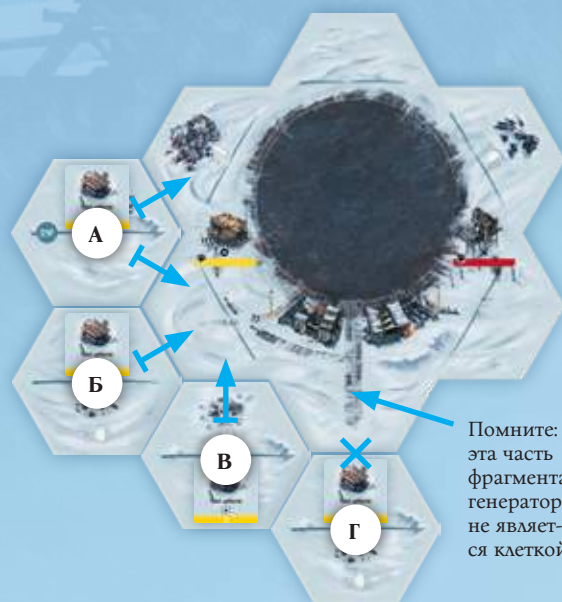
Пример: этот пост добычи на фрагменте генератора **2** соседствует со всеми клетками, отмеченными **●**.

Соседство с фрагментом генератора

Если у фрагмента поля есть общая граница с фрагментом генератора, у него может быть 0, 1 или 2 соседние клетки на фрагменте генератора.

Пример:

- пост добычи **А** соседствует с двумя клетками фрагмента генератора;
- пост добычи **Б** соседствует с одной клеткой фрагмента генератора;
- пост добычи **В** соседствует с одной клеткой фрагмента генератора;
- пост добычи **Г** не соседствует с клетками фрагмента генератора.



СОСЕДСТВО С РУБЕЖОМ


Фрагмент соседствует с ресурсами или месторождениями рубежа, если у него есть общая граница с границей рубежа, ближайшей к этим ресурсам или месторождению.



Пример: фрагмент **3** соседствует с месторождением угля.



УЛУЧШЕНИЕ ЗДАНИЯ

Здание можно улучшить при помощи мастерской, оплатив стоимость улучшения (см. раздел «Мастерская» на с. 41). Здания, на жетонах которых изображены ромбы  по бокам от названия, нельзя улучшить.

СТАРТОВЫЕ ЗДАНИЯ

[О] Кухня (Мал)



Действие: потратьте 3 еды, чтобы повысить надежду или понизить недовольство.

Нельзя улучшить.

[Ж] Платформа (Мал) [только инженер]



Действие: примите новый закон (см. с. 37).

Отпечатано на фрагменте генератора. Нельзя улучшить.

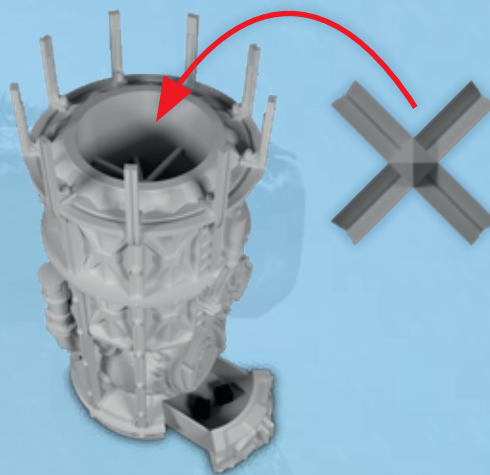
[К] Генератор (Мал) [только инженер]



Действие: уберите 5 или меньше кубиков со счётчика нагрузки или потратьте 1 паровое ядро чтобы убрать все кубики со счётчика нагрузки.

Отпечатано на фрагменте генератора. Можно улучшить только способом, описанным справа.

Впервые потратив паровое ядро при выполнении действия здания генератора, вы также улучшаете генератор: поместите компонент улучшения генератора в верхушку. Генератор теперь сможет удерживать больше кубиков угля.



БАЗОВЫЕ ЗДАНИЯ


СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА ЭТИХ МАЛЕНЬКИХ ЗДАНИЙ — 1 ДРЕВЕСИНА:

[К] Мастерская (Мал) [только инженер]



Примечание: построив первую мастерскую, вы начинаете разрабатывать новую технологию (см. раздел «Карты технологий» на с. 38).

Действие: примените два эффекта (можете применить один эффект дважды):

- Улучшите одно здание, оплатив стоимость его улучшения (1 древесина либо 1 или 2 паровых ядра — как указано ниже стоимости строительства на планшете зданий). Чтобы улучшить здание, переверните его жетон на другую сторону. Уже улучшенное здание нельзя улучшить. Здания, на жетонах которых изображены ромбы  по бокам от названия, нельзя улучшить.

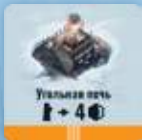
Примечание: нельзя улучшить здание, на котором находится фигурка, но можно улучшить здание и использовать улучшенное здание в этом же раунде.

- Передвиньте жетон разработки на одно деление назад на счётчике раундов. Если жетон достигает деления с маркером раундов, вы немедленно разрабатываете эту технологию по тем же правилам, как если бы жетон разработки достиг маркера раундов в фазе рассвета (см. с. 19).

Примечание: если технология была разработана в результате применения первого из двух эффектов мастерской, вы можете применить её второй эффект, чтобы передвинуть новый жетон разработки.

Нельзя улучшить.

[О] **Угольная печь** (Мал)



Действие: потратьте 1 древесину, чтобы получить 4 угля.

[К] **УЛУЧШЕННОЕ:**

Действие: потратьте 1 древесину, чтобы получить 5 угля.

[Ж] **Охотничья хижина** (Мал)



Пассивный: 1 значок охоты (даёт 1 еду в каждой фазе погоды).

Действие: получите 4 еды.

[К] **УЛУЧШЕННОЕ:**

Пассивный: 2 значка охоты (даёт 2 еды в каждой фазе погоды).

Действие: получите 5 еды.

[Ж] **Пост добычи** (Мал)



Действие: возьмите 1 ресурс с каждой соседней клетки и поместите его в запас.

[К] **УЛУЧШЕННОЕ:**

Повышается уровень теплоизоляции.

СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА ЭТИХ МАЛЕНЬКИХ ЗДАНИЙ — 2 ДРЕВЕСИНЫ:

[К] **Фабрика** (Мал) [только инженер]



Действие: потратьте 1 паровое ядро, чтобы получить 1 автоматон. Нельзя улучшить.

[О] **Лесопилка** (Мал)



Действие: уберите 1 дерево с фрагмента лесопилки, чтобы получить 3 древесины.

[К] **УЛУЧШЕННОЕ:**

Действие: уберите 1 дерево с фрагмента лесопилки или с соседней клетки, чтобы получить 3 древесины.

[Ж] **Санитарный пункт** (Мал) [только инженер]



Действие: лечение 3.

[К] **УЛУЧШЕННОЕ:**

Действие: лечение 4 или уход 1.

СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА ЭТИХ БОЛЬШИХ ЗДАНИЙ — 3 ДРЕВЕСИНЫ:

[Б] **Маяк** (Бол)



Пассивный: может быть активна только 1 экспедиция.

[Б] **УЛУЧШЕННОЕ:**

Пассивный: могут быть активны 1 или 2 экспедиции.

[О] **Угледобытчик** (Бол)



Действие: поместите не более 3 кубиков угля из банка на каждую из 3 разных соседних клеток (суммарно не более 9 кубиков угля). На выбранных клетках или уже должен быть уголь, или не должно быть ни ресурсов, ни деревьев, ни зданий. На каждой клетке может быть не более 5 угля.

[К] **УЛУЧШЕННОЕ:**

Действие: как описано выше, но увеличьте количество разных соседних клеток, на которые кладёте уголь, с 3 до 4 (суммарно не более 12 угля).

СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА ЭТИХ БОЛЬШИХ ЗДАНИЙ — 4 ДРЕВЕСИНЫ И 1 ПАРОВОЕ ЯДРО:

[О] **Лазарет** (Бол) [только инженер]



Действие: лечение 4 или уход 2.

[К] **УЛУЧШЕННОЕ:**

Действие: лечение 5 или уход 3.

[О] **Теплица** (Бол)

Действие: получите 7 еды.

[К] **УЛУЧШЕННОЕ:**

Действие: получите 9 еды.



СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА ЭТИХ БОЛЬШИХ ЗДАНИЙ — 5 ДРЕВЕСИНЫ И 1 ПАРОВОЕ ЯДРО:

[Ж] **Угольная шахта** (Бол)



Может быть построена только на фрагменте, соседнем с месторождением угля на рубеже.

Действие: получите 4 угля.

[К] **УЛУЧШЕННОЕ:**

Действие: получите 5 угля.

[Ж] **Стенной бур** (Бол)



Может быть построен только на фрагменте, соседнем с месторождением древесины на рубеже.
Действие: получите 3 древесины.

[К] **УЛУЧШЕННОЕ:**

Повышается уровень теплоизоляции.

ЖИЛИЩА:



[К] **Дом** (Мал)

Стоимость строительства: 4 древесины.
Даёт жилище 2 фигуркам жителей.



[О] **Барак** (Мал)

Стоимость строительства: 3 древесины.
Даёт жилище 2 фигуркам жителей.



[Ж] **Палатка** (Мал)

Стоимость строительства: 2 древесины.
Даёт жилище 2 фигуркам жителей.



[Г] **Руины** (Мал)

Не даёт жилище в фазе ночи.
Нельзя построить.

ЗДАНИЯ, РАЗБЛОКИРУЕМЫЕ ЗАКОНАМИ

[О] **Детское убежище** (Мал)



Даёт жилище 4 фигуркам детей.
Нельзя улучшить.

[О] **Дом опеки** (Мал)



Действие: лечение 2. Или лечение 5, если вы разрядите активный жетон заботы.
Нельзя улучшить.

[О] **Бойцовская арена** (Мал)



Действие: понизьте недовольство.
Нельзя улучшить.

[О] **Паб** (Мал)



Действие: повысьте надежду.
Нельзя улучшить.

ЗДАНИЯ ЗАКОНОВ ВЕРЫ:

[Б] **Полевая кухня** (Мал)



Нельзя построить на фрагменте генератора.
Пассивный: любое действие или здание на одном фрагменте с полевой кухней считается тёплым. Кроме того, любое здание, дающее жилище на одном фрагменте с полевой кухней, считается тёплым в фазе ночи.
Нельзя улучшить.

[Ж] **Кладбище** (Мал)



Действие: передвиньте маркер трупов назад на 1 или 2 деления на счётчике трупов. Если вы это сделали, повысьте надежду.
Нельзя улучшить.

[Ж] **Храм** (Мал) [только инженер]



Действие: активируйте все жетоны надежды одного типа.
Нельзя улучшить.

[К] **Хранители веры** (Бол)



Действие: возьмите 3 карты вечера. Вы можете выбрать одну из них, чтобы поместить её в стопку сброса вечера, не применяя её эффекты. Две другие карты замешайте обратно в колоду вечера.

Примечание: карты с красным символом сброса выбрать нельзя (карты общественных дискуссий).

Нельзя улучшить.

ЗДАНИЯ ЗАКОНОВ ПОРЯДКА:

[Б] **Снежная яма** (Мал)



Построив, передвиньте маркер трупов назад на 1, 2 или 3 деления на счётчике трупов.
Нельзя улучшить.

[О] Центр пропаганды (Мал) [только инженер]



Действие: выберите любое здание, на котором есть фигурка жителя, и выполните действие этого здания (действие считается тёплым).

Нельзя улучшить.

[Ж] Агитатор (Мал)



Действие: разрядите все активные жетоны недовольства одного типа.

Нельзя улучшить.

[К] Тюрьма (Бол)



Действие: понизьте голод на 4. Фигурка, выполняющая это действие, остаётся в тюрьме в фазе ночи (фигурка использует это здание как жилище, если оно тёплое, и заболевает, если нет).

Нельзя улучшить.

ОСОБЫЕ ЗДАНИЯ ДЛЯ СЦЕНАРИЕВ

Эффекты Ковчега Флоры, сторожевого поста, вентиляционной установки, центра эвакуации, «Фабрики — Сталь», «Фабрики — Паровое ядро», электрофилтра, ремонтной станции, парового центра и аванпостов описаны на конкретных картах сценариев или в книге сценариев.

ЛИМИТЫ



НАСЕЛЕНИЕ

Максимум жителей каждого типа (рабочий/инженер/ребёнок) равен 50. Если этот лимит превышен, вместо этого добавляйте жителей другого типа.

Пример: у вас есть 45 рабочих, и вы применяете эффект, дающий вам 7 рабочих. Вы добавляете 5 рабочих, достигая лимита. Теперь вы можете добавить 2 инженеров, 2 детей или по 1 инженеру и ребёнку.

АВТОМАТОНЫ

Максимум автоматов в игре равен 6. Если в банке не осталось автоматов, вы не можете получить новые. Кроме того, если карта события требует от вас поместить автомат, а в банке их не осталось, вместо этого вы должны взять автомат из запаса.

ЕДА

Максимум возможной еды равен 50. Еда, полученная сверх этого лимита, сгорает.

ГОЛОД

Максимум возможного голода равен 50. Голод, полученный сверх этого лимита, игнорируется.

РЕСУРСЫ

Количество древесины, угля и паровых ядер не ограничено. Если фишки того или иного ресурса закончились, используйте любую подходящую замену.

Сталь ограничена количеством компонентов в игре. Сталь, полученная сверх этого лимита, игнорируется.

ДЕРЕВЬЯ

Деревья ограничены количеством компонентов в игре. Если вам нужно добавить дерево на поле, а фишек не осталось, не добавляйте деревья на поле.

КЛЕТКИ (ФРАГМЕНТОВ ПОЛЯ):

Каждый фрагмент поля состоит из 2 клеток. Каждая клетка вмещает не более 5 ресурсов любого типа. На одну клетку можно поместить не более 1 здания.

© 2022 11 bit studios S.A. Frostpunk™, 11 bit studios™ and respective logos are trademarks of 11 bit studios S.A. All rights reserved.

© 2022 Glass Cannon Unplugged Sp. z o. o. All rights reserved.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

