



CYBERPUNK

2 0 7 7

БАНДЫ НАЙТ-СИТИ



Авторы игры – Андреа Кьярвезио, Эрик М. Лэнг,
Алексис Шнебергер и Франческо Рюгерфред Седда



ОГЛАВЛЕНИЕ

003

Вкратце об игре
Состав игры

005

Игровое поле

006

Планшеты банд
Персонажи банды

- Обычные персонажи 006
- Особые персонажи. Дроны 007
- Особые персонажи. Эджраннеры 007

007

Правила персонажей

- Дружественные персонажи 007
- Вражеские персонажи 007
- Перемещение 007
- Потеря персонажей 007
- Преобразование персонажей 007

008

Базовые понятия

- В игре 008
- Убрать из игры 008
- Ресурсы 008
- Боевые карты 008
- Карты возможностей 008
- Ключевые точки 009
- Присутствие и доминирование 009

010

Подготовка к игре

011

Ход игрока
Тип хода. Активация

- Действие. Активация соло 012
- Перестрелка* 012
- Действие. Активация техников 013
- Получение возможности* 013
- Наём эджраннера* 014
- Действие. Активация нетраннеров 014
- Нетран* 014
- Действие. Постройка убежища 015
- Действие. Улучшение боевой карты 016
- Действие. Универсальное 016
- Конец хода-активации 016

016

Тип хода. Возврат

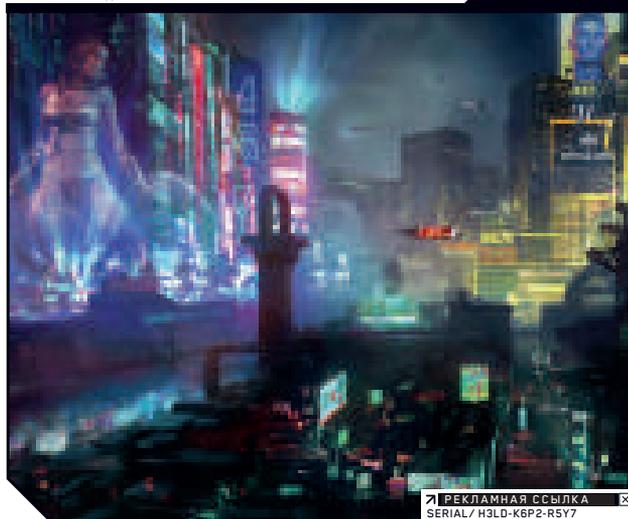
- Получение ресурсов 016
- Размещение персонажей 017

017

Конец игры
Сценарии

- Карты сценариев 017
- Эпизоды сценариев 017

УСПЕШНОЕ СОЕДИНЕНИЕ...



018

Одиночная игра

- Подготовка к сценарию «До тебя всё было хорошо» 018
- Процесс игры 020
- Поведение вражеского эджраннера 020
- Поведение вражеской банды 020

022

Распространённый сленг Cyberpunk 2077

023

Алфавитный указатель
Создатели игры

024

Памятка



ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

«ГОТОВ, ЧУМБА? НАЙТ-СИТИ НИКОГДА НЕ БУДЕТ ПРЕЖНИМ!»

В этой игре каждый из 1–4 участников возглавит безжалостную банду, пытающуюся прибрать к рукам криминальное подполье блистательного ада под названием Найт-Сити. Вступайте в схватки с другими бандами в мясном и сетевом пространстве, помня, что улицы города достанутся лишь сильнейшему. Но не думайте, что единственным вашим препятствием на пути к вершине станут другие банды. Корпорации, полиция и «Сетевой дозор» только и ждут, чтобы вас прищучить, так что старайтесь не слишком шуметь. И зарубите себе на носу: хороший лидер никогда не упускает возможности и толковых эджраннеров. Найт-Сити запомнит только самого крутого!

СОСТАВ ИГРЫ

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



10 КАРТ ЭДЖРАННЕРОВ



27 КАРТ ВОЗМОЖНОСТЕЙ



22 КАРТЫ БОЕВЫХ УЛУЧШЕНИЙ



16 НАЧАЛЬНЫХ БОЕВЫХ КАРТ
(4 НА БАНДУ)



20 ЖЕТОНОВ КОНТРАБАНДЫ



2 КУБИКА «СЕТЕВОГО ДОЗОРА»



4 ПАМЯТКИ ПО ИГРОВОМУ ХОДУ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



20 ЖЕТОНОВ ЕВРОДОЛЛАРОВ



20 ЖЕТОНОВ КОРПОРАТИВНЫХ СЕКРЕТОВ

10 ФИГУРОК ЭДЖРАННЕРОВ

24 ДИСКИ ДЕЙСТВИЙ (6 НА БАНДУ)



Джонни Сильверхенд



Ти-Баг



Никс



Бестия Амндиарес



Ривер Урд



4 действия соло



4 действия техников



4 действия нетраннеров



4 действия убежища



Горо Такэмура



Джуди Альварес



Виктор Вектор



Керри Евродин



Джеки Уэллс



4 действия улучшения



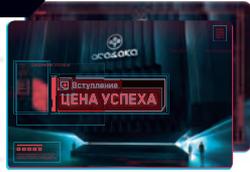
4 универсальных действия

...GANGS_OF_NIGHT_CITY-THE_BOARD_GAME.exe

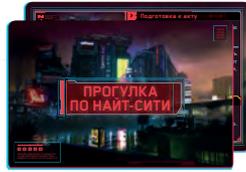
КОЛОДЫ СЦЕНАРИЕВ



1 КАРТА «ОБУЧЕНИЕ»



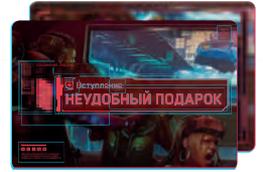
9 КАРТ СЦЕНАРИЯ
«ЦЕНА УСПЕХА»



7 КАРТ СЦЕНАРИЯ
«ПРОГУЛКА ПО НАЙТ-СИТИ»



8 КАРТ СЦЕНАРИЯ
«НЕЗРИМАЯ ВОЙНА»



7 КАРТ СЦЕНАРИЯ
«НЕУДОБНЫЙ ПОДАРОК»

КОМПОНЕНТЫ СЦЕНАРИЕВ



1 КАРТА ВОЗМОЖНОСТИ
«ЧЕРТЕЖИ „АРАСАКИ“»



6 КАРТ БОЕВЫХ УЛУЧШЕНИЙ
«УМНОЕ ОРУЖИЕ, ПРОТОТИП»



1 ЖЕТОН УБИЙЦЫ



1 ЖЕТОН АГЕНТА



5 ЖЕТОНОВ «X»



1 ЖЕТОН ВИПА



1 ЖЕТОН СЛЕЖКИ



6 ЖЕТОНОВ «МИЛТЕКА»



10 ЖЕТОНОВ ВРЕМЕНИ



6 ЖЕТОНОВ ГРУЗОВ



6 ЖЕТОНОВ «КАН ТАО»

КОМПОНЕНТЫ БАНД

«ТИГРИНЫЕ КОГТИ»



4 ЖЕТОНА РЕПУТАЦИИ (1 НА БАНДУ)



3 СОЛО



3 ТЕХНИКА



3 НЕТРАННЕРА



4 ПЛАНШЕТА БАНД (1 НА БАНДУ)



4 ЖЕТОНА СЕТИ
(1 НА БАНДУ)



16 ЖЕТОНОВ ДРОНОВ
(4 НА БАНДУ)



3 СОЛО



3 ТЕХНИКА



3 НЕТРАННЕРА

КОМПОНЕНТЫ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



1 ЖЕТОН ЗАМЕНЫ ДЕЛЕНИЯ



1 ЖЕТОН РЕПУТАЦИИ ЭДЖРАННЕРА



16 ЖЕТОНОВ УБЕЖИЩ
(4 НА БАНДУ)



3 СОЛО



3 ТЕХНИКА



3 НЕТРАННЕРА



1 КАРТА СЦЕНАРИЯ «ДО ТЕБЯ ВСЁ БЫЛО ХОРОШО»



6 КАРТ СЛУЧАЙНЫХ РАЙОНОВ



12 ЦВЕТНЫХ ПОДСТАВОК
(3 НА БАНДУ)



3 СОЛО



3 ТЕХНИКА



3 НЕТРАННЕРА



4 КАРТЫ ПОВЕДЕНИЯ
БАНД



1 КАРТА ПРОФИЛЯ ЭДЖРАННЕРА



1 ПАМЯТКА
ПО ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле изображает Найт-Сити и его районы.

УСПЕШНОЕ СОЕДИНЕНИЕ...



1 Счётчик репутации. Здесь отслеживается репутация каждой банды.

1 Колода боевых улучшений. Игроки улучшают боевые карты на руке картами из этой колоды.

1 Ячейки для карт сценария. В процессе игры эти ячейки заполняются картами сценария.

1 Сеть. Нетраннеры выходят в овергаемую «Сетевым дозором» Сеть, чтобы получить преимущество над врагами. На каждом её уровне свои опасности (жёлтые, оранжевые и красные) и свои последствия неудачного нетранна.

1 Рынок эджраннеров. Здесь лежит колода эджраннеров и её карты.

1 Рынок возможностей. Здесь лежит колода возможностей и её карты.

1 Количество игроков. Здесь показано, при каком числе игроков используется эта сторона поля.

1 Районы. Найт-Сити разделён на 6 районов. В основном именно там банды взаимодействуют между собой.

Название района

УЗЭСТРУК

Логотип района

Награды района

1 Ключевые точки. Банды контролируют эти локации для получения наград и выполнения требований.

Фиксер

Бизнес

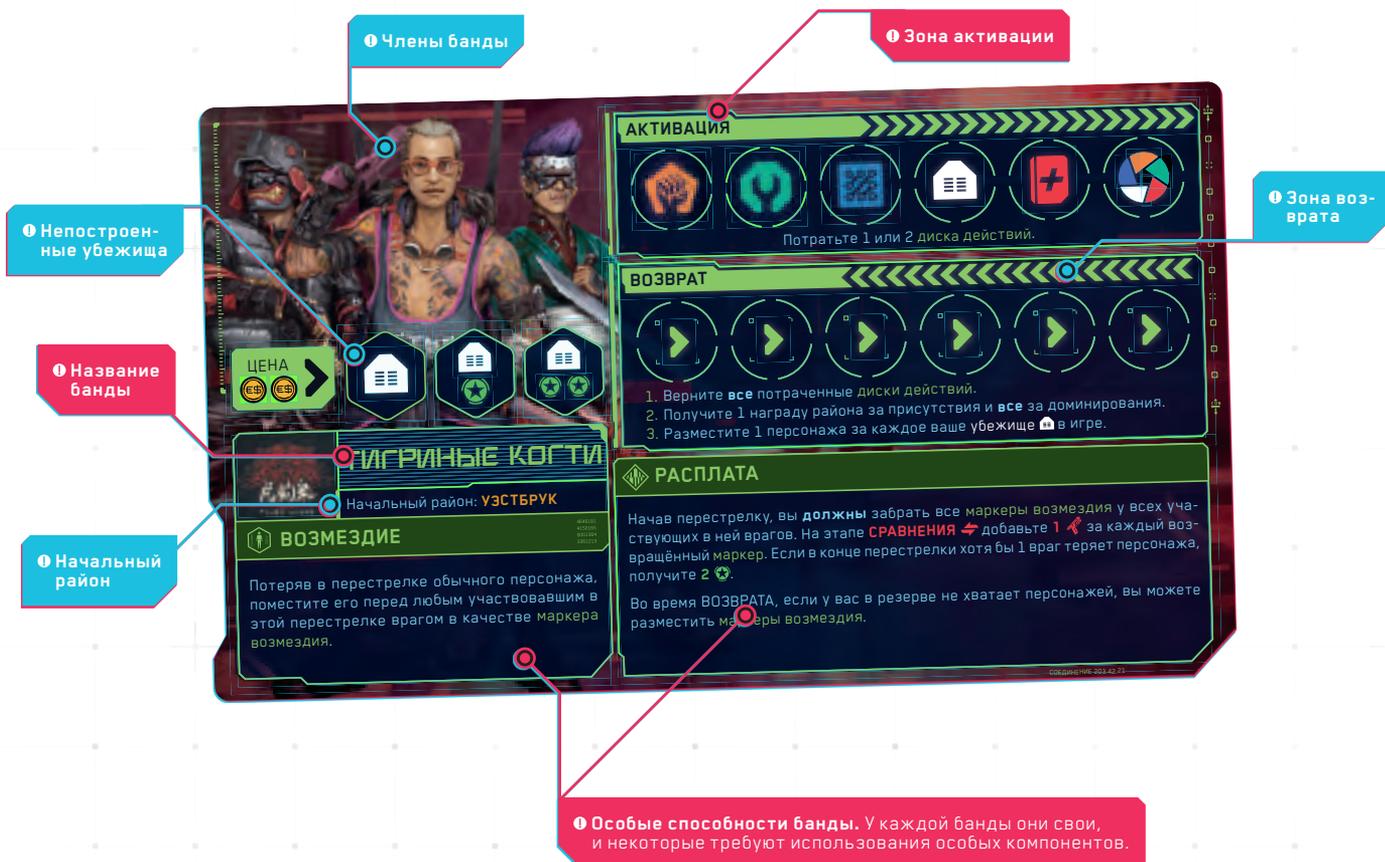
Цифровая крепость





ПЛАНШЕТЫ БАНД

Каждая банда представлена отдельным планшетом. На нём игрок хранит диски действий и непостроенные убежища. Также у каждой банды свои уникальные способности.



ПЕРСОНАЖИ БАНДЫ

ОБЫЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Обычные персонажи составляют костяк каждой банды. С их помощью игрок проводит различные операции в Найт-Сити (см. с. 011 «Тип хода. Активация»). Обычные персонажи делятся на 3 типа:

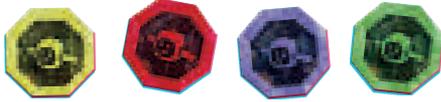
- + **СОЛО** (подставка ) начинают перестрелки, стараясь убить вражеских персонажей.
- + **ТЕХНИКИ** (подставка ) создают дронов, получают возможности и нанимают эджраннеров.
- + **НЕТРАННЕРЫ** (подставка ) выходят в Сеть за корпоративными секретами и другими эффектами.





ОСОБЫЕ ПЕРСОНАЖИ. ДРОНЫ

ДРОНЫ (подставка ) – особый тип персонажей, связанный с техниками. Эти аппараты усиливают банды и спасают жизни других персонажей. Дроны перемещаются независимо от техников, благодаря чему они могут оказываться в районах без техников.



ЖЕТОНЫ ДРОНОВ

Дроны активируются вместе с техниками в рамках действия **АКТИВАЦИИ ТЕХНИКОВ** (см. с. 013 «**Действие. Активация техников**»). Игрок создаёт дронов при размещении техников во время **ВОЗВРАТА**, найма эджраннеров-техников и при использовании определённых эффектов. У дронов есть ограничения:

- + Они не могут занимать ключевые точки.
- + Всякий раз, когда дрон оказывается в районе без дружественного персонажа, не являющегося дроном, он немедленно становится потерянным и возвращается в резерв владельца.

ОСОБЫЕ ПЕРСОНАЖИ. ЭДЖРАННЕРЫ

ЭДЖРАННЕРЫ (подставка ) – особые персонажи с уникальными способностями. Они с радостью помогут тому, кто заплатит правильную цену. Чтобы нанять эджраннера, игрок должен выполнить действие **АКТИВАЦИИ ТЕХНИКОВ** (см. с. 014 «**Наём эджраннера**»).

Большинство эджраннеров относится к соло, техникам и нетраннерам. Игроки активируют их так же, как обычных соло, техников и нетраннеров (например, эджраннеры-техники активируются действием техников и тоже создают дронов).

Эджраннеры, не относящиеся к 3 обычным типам, называются специалистами. У них свои уникальные условия активации, описанные на их картах. Также у специалистов есть особые активные или пассивные способности, **действующие, только когда они в игре**.



 **Бестия** – эджраннер-специалист. Стоимость её найма – 2 . Она перемещается, лишь когда дружественный персонаж занимает ключевую точку . Находясь в игре, Бестия приносит своему владельцу 2 репутации в конце его возврата, если он контролирует какую-либо ключевую точку .

ПРАВИЛА ПЕРСОНАЖЕЙ

ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Все персонажи игрока называются дружественными.

ВРАЖЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

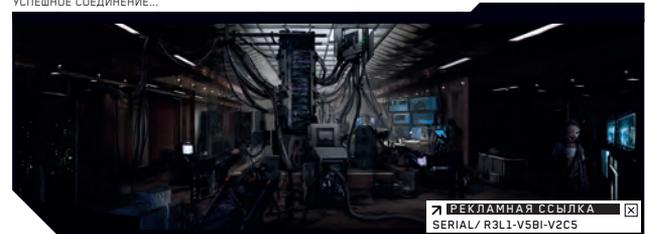
Все персонажи, принадлежащие врагам – другим бандам, считаются вражескими.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Когда действие или эффект позволяет игроку переместить персонажа, его можно переместить либо в любой соседний район, либо в ключевую точку текущего района или из неё (см. с. 009 «**Ключевые точки**»). Районы считаются соседними, если у них есть общая граница. Перемещая сразу несколько персонажей, вы можете перемещать их в разные места.

Эджраннеры-соло, эджраннеры-техники и эджраннеры-нетраннеры перемещаются, когда перемещаются персонажи соответствующих типов. У эджраннеров-специалистов свои условия и способности перемещения.

УСПЕШНОЕ СОЕДИНЕНИЕ...



ПОТЕРЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Все убитые персонажи, в том числе дроны и эджраннеры, становятся потерянными. Потерянные персонажи возвращаются в резерв своего владельца, если не указано иное.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда какой-либо эффект преобразовывает персонажа, активный игрок выбирает 1 вражеского **обычного персонажа**, находящегося в игре, и помещает вместо него 1 обычного персонажа **того же типа** из собственного резерва (например, преобразовывает вражеского соло в дружественного). Преобразованный персонаж возвращается в резерв своего владельца. Игрок не может преобразовать персонажа, если в его резерве нет обычного персонажа того же типа.

 **ПРИМЕЧАНИЕ.** Если преобразованный персонаж находился в ключевой точке, теперь её занимает новый персонаж.

БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ



ПОРТ ДАННЫХ ПОЛИЦИИ
 ЗАПРЕЩАЕТСЯ ПОДЪЕЗЖАТЬ

СОЕДИНЕНИЕ УСТАНОВЛЕНО...

В ИГРЕ

Персонаж, фигурка или компонент находится «в игре», пока присутствует в каком-либо районе на поле.

УБРАТЬ ИЗ ИГРЫ

Убирая из игры персонажа или компонент, возвращайте его в коробку. Он перестает быть частью резерва игрока и больше не используется до конца партии.

РЕСУРСЫ

В игре используются 3 вида ресурсов:

- ЕВРОДОЛЛАРЫ** – официальная валюта Найт-Сити.
 - КОНТРАБАНДА** – незаконные предметы (киберимпланты, оружие, брейндансы и так далее).
 - КОРПОРАТИВНЫЕ СЕКРЕТЫ** – файлы с конфиденциальной информацией. Это ресурс-джокер, который можно тратить вместо других ресурсов: 1 заменяет 1 или 1 .
- ! ПРИМЕЧАНИЕ.** В некоторых сценариях корпоративные секреты можно тратить другими способами.

Количество ресурсов считается бесконечным, и потраченные ресурсы возвращаются в общий запас. В редком случае, если вам не хватает каких-либо ресурсов, используйте любую подходящую замену.

БОЕВЫЕ КАРТЫ

Боевые карты используются во время перестрелок (см. с. 012 «Перестрелка»). На них изображено оружие, киберимпланты и скрипты, дающие персонажам преимущество в схватке. На боевых картах указана огневая мощь и условие получения репутации .

Каждый игрок начинает партию с 4 одинаковыми боевыми картами. Во время игры их можно будет заменить на более сильные карты (см. с. 016 «Действие. Улучшение боевой карты»). Также большинство улучшенных боевых карт обладает особыми эффектами.



← Огневая мощь «Регулятора боли» равна 3. Его особый эффект применяется на этапе потерь во время перестрелки, а его условие получения репутации проверяется в конце перестрелки.

КАРТЫ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Карты возможностей – это подпольные сделки, заключаемые бандами. Для получения возможностей необходимо тратить контрабанду (см. с. 013 «Получение возможности») и, как правило, удовлетворять определённому требованию.

Эффекты этих карт приносят репутацию и обычно дополнительные награды. Всего в игре 3 вида карт возможностей:

- СДЕЛКИ С БРЕЙНДАНСАМИ.** Глубоко реалистичные погружения в виртуальную реальность.
- СДЕЛКИ С КИБЕРИМПЛАНТАМИ.** Искусственные имплантаты с чёрного рынка.
- СДЕЛКИ С ОРУЖИЕМ.** Незаконное и модифицированное оружие.



← «Умное оружие „Милитеха“» – это карта возможности вида . Её стоимость – 1 , а требование – доминирование в Уэстбруке. Карта приносит игроку 1 репутацию за каждую его возможность (включая саму эту карту), а также 1 или 1 .

КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

Ключевая точка – это локация внутри района, которую может занимать либо 1 обычный персонаж, либо 1 эджраннер. Игрок может занять любую ключевую точку персонажем любого типа (кроме дрона), получая контроль над её локацией.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Дроны не могут занимать ключевые точки.

На игровом поле встречается 3 вида ключевых точек:



ФИКСЕР. Помогает нанимать эджраннеров.



БИЗНЕС. Помогает получать криминальные возможности.



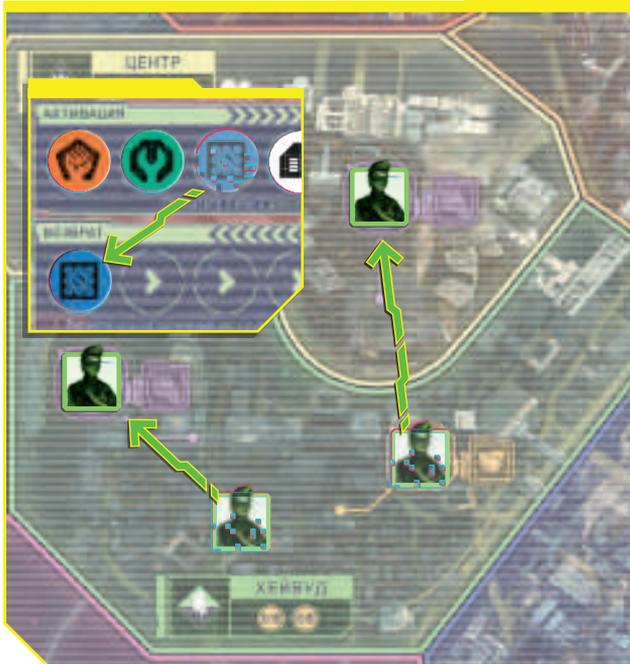
ЦИФРОВАЯ КРЕПОСТЬ. Приносит корпоративные секреты в начале нетранов.

Перемещаясь, персонаж может занять ключевую точку:

- + в своём районе, не переходя в соседний район;
- + в соседнем районе, в который он сейчас перемещается.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Персонаж не может занять ключевую точку, которую уже занимает **какой-либо** другой персонаж, в том числе дружественный.

ЗАГРУЗКА ДАННЫХ...



↑ **Дмитрий** активирует нетраннеров диском действия. Он перемещает одного нетраннера из ключевой точки в Хейвуде напрямую в ключевую точку соседнего района, Центра. Другой его нетраннер перемещается из Хейвуда в ключевую точку того же района. Наконец, **Дмитрий** начинает нетран, контролируя 2 ключевые точки.

ПРИСУТВИЕ И ДОМИНИРОВАНИЕ

Присутствие и доминирование определяют, какие награды получает игрок во время **ВОЗВРАТА** (см. с. 016 «Тип хода. Возврат»). Также некоторые карты возможностей требуют присутствия или доминирования в определённых районах.

Игрок **ПРИСУТСТВУЕТ** в районе, если там есть хотя бы 1 его персонаж. Убежища без персонажей игрока не дают ему присутствие в районе или доминирование в нём.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Дроны учитываются при подсчёте суммарного числа персонажей в районе.

Игрок **ДОМИНИРУЕТ** в районе, если у его банды в нём:

- + есть убежище;
- + и наибольшее количество персонажей (суммарное число всех его обычных персонажей, дронов и эджраннеров).

! ПРИМЕЧАНИЕ. В случае ничьей за наибольшее количество персонажей в районе в нём никто не доминирует; все претенденты в нём лишь присутствуют.

ОЖИДАНИЕ СЕРВЕРА...



- ↑** В Центре сложилась следующая ситуация:
- у **Дмитрия** 3 персонажа (2 обычных и 1 дрон) и убежище;
 - у **Алисы** нет персонажей, но есть убежище;
 - у **Марата** 3 персонажа, но нет убежища.

В этом случае никто не доминирует в районе. **Марат** лишь присутствует в нём, поскольку у него нет убежища. **Дмитрий** тоже лишь присутствует в районе, так как у него не больше персонажей, чем у **Марата**, пусть даже у него построено убежище. **Алиса** не присутствует в районе, так как сами по себе убежища не дают присутствия.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

! ПРИМЕЧАНИЕ. Если вы играете в одиночку, перейдите к соответствующим правилам подготовки (см. с. 018 «Одиночная игра»).

01 ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Поместите игровое поле посередине стола стороной, соответствующей текущему числу участников, вверх.

02 СОЗДАЙТЕ ЗАПАС ЖЕТОНОВ И КУБИКОВ

Сделайте отдельные запасы и возле игрового поля там, где до них дотянется каждый. Поместите рядом 2 кубика «Сетевого дозора».

03 ВЫБЕРИТЕ БАНДУ И ВОЗЬМИТЕ КОМПОНЕНТЫ

Каждый участник выбирает банду и получает все её компоненты, 4 начальные боевые карты («Киберпсихоз», «Короткое замыкание», «Подкожная броня» и «Крашер»), а также памятку по игровому ходу.

04 ВЫБЕРИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Первым игроком становится тот, кто провёл больше часов в видеоигре Cyberpunk 2077. Либо выберите первого игрока случайным образом.

05 РАСПРЕДЕЛИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

В зависимости от своей очередности хода игроки по часовой стрелке получают определённые ресурсы.

	НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ
1-Й ИГРОК	
2-Й ИГРОК	
3-Й ИГРОК	
4-Й ИГРОК	
5-Й ИГРОК*	

* Необходимо дополнение «Изгои и семья».





06 РАЗМЕЩЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ БАНД

Каждый игрок помещает:

- + жетон репутации и жетон Сети на соответствующие начальные деления на игровом поле;
- + в **начальный район**, указанный на его планшете банды: 1 жетон убежища, 1 персонажа-соло, 1 персонажа-техника, 1 персонажа-нетраннера и 1 жетон дрона. Персонажи размещаются за пределами ключевых точек;
- + в соответствующие ячейки своего планшета банды: 3 оставшихся жетона убежищ и 6 дисков действий;
- + в личный резерв перед собой: всех оставшихся персонажей (2 соло, 2 техников, 2 нетраннеров и 3 дрона).

ЗАГРУЗКА ДАННЫХ...



07 ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДЫ КАРТ

По отдельности перемешайте колоды карт возможностей, эджраннеров и боевых улучшений. Положите их лицевой стороной вниз в предназначенные для них ячейки на игровом поле. Заполните ячейки возможностей и эджраннеров лицевой стороной вверх картами из соответствующих колод.

УСПЕШНОЕ СОЕДИНЕНИЕ...



08 ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ

Выберите сценарий и поместите все его компоненты лицевой стороной вниз возле игрового поля. Откройте вступительную карту сценария и выполните её возможные дополнительные указания по подготовке.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Советуем выбрать для первой партии сценарий «Обучение». Это лучший вариант для новичков, лишённый изменений в обычных правилах. Поместите карту «Обучение» в первую ячейку для карт сценария – и всё!

ХОД ИГРОКА

Игроки делают ходы друг за другом. Начиная с первого игрока, каждый делает 1 ход, а затем передаёт право хода следующему игроку по часовой стрелке. Так продолжается, пока не выполнится условие окончания игры. В свой ход активный игрок выбирает один из двух вариантов:

АКТИВАЦИЯ. Тратьте диски действий, чтобы активировать персонажей, применять эффекты, строить убежища и улучшать боевые карты.

ИЛИ

ВОЗВРАТ. Верните потраченные диски действий, получите ресурсы и разместите персонажей.

ТИП ХОДА. АКТИВАЦИЯ

Действия – это основа игры. На своём ходу игрок может выполнить 1 **или** 2 действия. Всего в игре 6 действий, представленных соответствующими дисками действий; каждое из них выполняется по-своему.

Игрок выполняет действие, сдвигая нужный диск действия из зоны **АКТИВАЦИИ** в зону **ВОЗВРАТА**, а затем применяя его эффекты. На планшете банды лежат 6 дисков действий.

ДИСКИ ДЕЙСТВИЙ



АКТИВАЦИЯ СОЛО



АКТИВАЦИЯ ТЕХНИКОВ



АКТИВАЦИЯ НЕТРАННЕРОВ



ПОСТРОЙКА УБЕЖИЩА



УЛУЧШЕНИЕ БОЕВОЙ КАРТЫ



УНИВЕРСАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ
(ВЫПОЛНИТЕ ЛЮБОЕ ДЕЙСТВИЕ)

! ПРИМЕЧАНИЕ. Выполняйте действия друг за другом. Вы должны целиком выполнить текущее действие, прежде чем начать новое.



ДЕЙСТВИЕ. АКТИВАЦИЯ СОЛО

ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ ЭТОТ ДИСК ДЕЙСТВИЯ, ТОЛЬКО ЕСЛИ В ИГРЕ ЕСТЬ ВАШ ПЕРСОНАЖ-СОЛО.

Активный игрок может переместить любое количество своих соло (включая эджраннеров-соло), находящихся в игре. Затем он может начать перестрелку в 1 районе, если там находится дружественный соло и вражеский персонаж.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Активный игрок может начать лишь 1 перестрелку за диск действия, даже если подходящих районов несколько.

ПЕРЕСТРЕЛКА

В Найт-Сити в перестрелке побеждает не тот, кто привёл больше людей, а тот, у кого круче оружие, киберимпланты и скрипты! Кроме того, перестрелка – дело громкое, мгновенно привлекающее внимание. Когда в районе начинается перестрелка, в ней участвуют все игроки с персонажами в этом районе.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Если не сказано иное, у обычных и особых персонажей нет боевой мощи ; они не увеличивают боевую мощь своей банды в перестрелках.

Перестрелка состоит из нескольких этапов.

01 Инициатор перестрелки может поменять местами своих соло в текущем районе с любыми вражескими персонажами, занимающими в нём ключевые точки.

02 Каждый участник перестрелки выбирает 1 боевую карту с руки и кладёт её лицевой стороной вниз перед собой.

03 **РАСКРЫТИЕ** . Все игроки одновременно открывают выбранные боевые карты. **ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ «РАСКРЫТИЕ** » применяются на этом этапе.

04 **СРАВНЕНИЕ** . Игроки сравнивают свою суммарную огневую мощь на боевой карте, от способностей банды/эджраннеров и возможных модификаторов сценария). **ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ «СРАВНЕНИЕ** » применяются на этом этапе.

05 **ПОТЕРИ** . Игрок(и) с наибольшим значением не теряет(-ют) персонажей (даже при ничьей). Все остальные участники перестрелки должны потерять по 1 дружественному персонажу в текущем районе, вернув их в свои резервы, если не сказано иное. **ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ «ПОТЕРИ** » применяются на этом этапе.

06 Участники перестрелки проверяют, выполнилось ли у них условие получения репутации, указанное на их разыгранных боевых картах. Они могут получить репутацию, даже если проиграли в перестрелке и потеряли всех персонажей в районе.

07 Все участники перестрелки кладут разыгранные боевые карты лицевой стороной вверх в личные стопки сброса рядом со своими планшетами банд. **Сброшенные карты – открытая информация.**

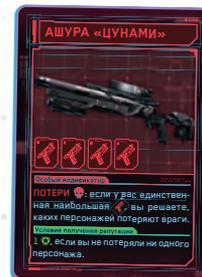
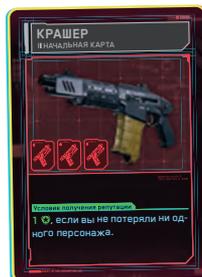
! ПРИМЕЧАНИЕ. Если у игрока не осталось боевых карт на руке (после перестрелки или в любой другой момент), он возвращает на руку все карты из личной стопки сброса.

ЗАГРУЗКА ДАННЫХ...



↑ Алиса начинает перестрелку в Уэстбруке своим соло. Она меняет местами этого соло и техника **Натальи**, занимавшего ключевую точку . В районе присутствуют персонажи **Натальи** и **Марата**, а значит, в перестрелке участвуют трое игроков. **Дмитрий** не участвует в перестрелке, поскольку в Уэстбруке у него одно лишь убежище, но убежище не персонаж.

Каждый участник перестрелки выбирает 1 боевую карту. Затем все одновременно открывают карты. **Алиса** выбрала «Крasher», **Наталья** – «Сбой имплантов», а **Марат** – «Ашуру „Цунами“».



Огневая мощь  Алисы равна 3, у Натальи 2 , а у Марата 4 . Поскольку у Марата наибольшая  в перестрелке, он не теряет персонажа. Алиса и Наталья теряют по персонажу, так как не обладают наибольшей . «Ашура „Цунами“» позволяет Марату выбрать, каких персонажей теряют Алиса и Наталья, однако «Сбой имплантов» отменяет этот эффект. Наталья решает потерять дрона, а Алиса – соло.

Наконец, игроки проверяют условия получения репутации. Марат получает 1 репутацию. Наталья получает 3 репутации за потерянного Алисой соло. Сама Алиса не получает репутацию, поскольку потеряла персонажа в этой перестрелке. Теперь перестрелка окончена.



ДЕЙСТВИЕ. АКТИВАЦИЯ ТЕХНИКОВ

ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ ЭТОТ ДИСК ДЕЙСТВИЯ, ТОЛЬКО ЕСЛИ В ИГРЕ ЕСТЬ ВАШ ПЕРСОНАЖ-ТЕХНИК.

Активный игрок может переместить любое количество своих техников (включая эджраннеров-техников) и дронов, находящихся в игре. Затем в зависимости от того, какие ключевые точки он контролирует, активный игрок может сделать одно из следующего:

+ Получить 1 возможность, если он контролирует хотя бы 1 бизнес .

ИЛИ

+ Нанять 1 эджраннера, если он контролирует хотя бы 1 фиксера .



ПРИМЕЧАНИЕ. Если игрок не контролирует нужные ключевые точки, он не может ни получить возможность, ни нанять эджраннера. Если он контролирует и , и , он по-прежнему выбирает лишь 1 карту с одного из двух рынков.

ПОЛУЧЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Чтобы получить возможность, игрок должен контролировать ключевую точку с бизнесом . Получая возможность, активный игрок делает следующее:

01 Выберите 1 карту возможности с рынка и заплатите указанную на ней стоимость.

02 Положите выбранную карту возможности лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом банды.

03 Получите награды, указанные в области «При получении» карты возможности.

ПРИМЕЧАНИЕ. Игрок может получить возможность, только если удовлетворяет её условиям, указанным в области «Требование».

Марат контролирует ключевую точку с бизнесом , и в его резерве 2 . Он не контролирует никакие другие ключевые точки.

Марат может получить возможность, выполнив действие техников. На рынке лежат карты «Синткок на продажу», «Кибермодные улучшения» и «Модификации „Бодишоппов“».

Марат не может получить «Модификации „Бодишоппов“», поскольку ему не хватает . То же касается и «Кибермодных улучшений»: у него достаточно , но он не контролирует ключевую точку . **Марат** может получить лишь «Синткок на продажу», что он и делает, помещая эту карту рядом с планшетом банды.

«Синткок на продажу» приносит **Марату** 2 репутации: 1 за саму эту карту и ещё 1 за «Брейн „Органицкой“», которую он получил на прошлом ходу. «Синткок на продажу» также позволяет ему переместить не более 3 дружественных персонажей.



СОЕДИНЕНИЕ УСТАНОВЛЕНО...

НАЁМ ЭДЖРАННЕРА

Чтобы нанять эджраннера, игрок должен контролировать ключевую точку с фиксером 📱. В каждой банде может быть не более 3 эджраннеров. Если у банды их уже 3, она не может нанимать новых. Нанимая эджраннера, активный игрок делает следующее:

01 Выберите 1 карту эджраннера с рынка и заплатите указанную на ней стоимость.

02 Положите выбранную карту эджраннера лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом банды. Прикрепите подставку своего цвета к соответствующей фигурке и поместите её в любой район с убежищем вашей банды (но не в ключевую точку). Также, если вы наняли эджраннера-техника, он создаёт дрона.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Рынки карт эджраннеров и возможностей пополняются только в конце хода активного игрока.



ДЕЙСТВИЕ. АКТИВАЦИЯ НЕТРАННЕРОВ

ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ ЭТОТ ДИСК ДЕЙСТВИЯ, ТОЛЬКО ЕСЛИ В ИГРЕ ЕСТЬ ВАШ ПЕРСОНАЖ-НЕТРАННЕР.

Активный игрок может переместить любое количество своих нетраннеров (включая эджраннеров-нетраннеров), находящихся в игре. Затем он может начать нетран.

НЕТРАН

! ПРИМЕЧАНИЕ. Игрок не обязан занимать ключевую точку с цифровой крепостью 🏰, чтобы начать нетран.

Начав нетран, игрок делает следующее:

01 Получите 1 📱 за каждую контролируемую вами цифровую крепость 🏰.

02 Продвиньтесь на столько делений по шкале Сети, сколько дружественных нетраннеров находится в игре (включая эджраннеров-нетраннеров), или меньше (но не меньше 1). Например, если у вас 3 нетраннера в игре, продвиньте жетон Сети на 1, 2 или 3 деления. Вы не можете оставить жетон Сети на месте.

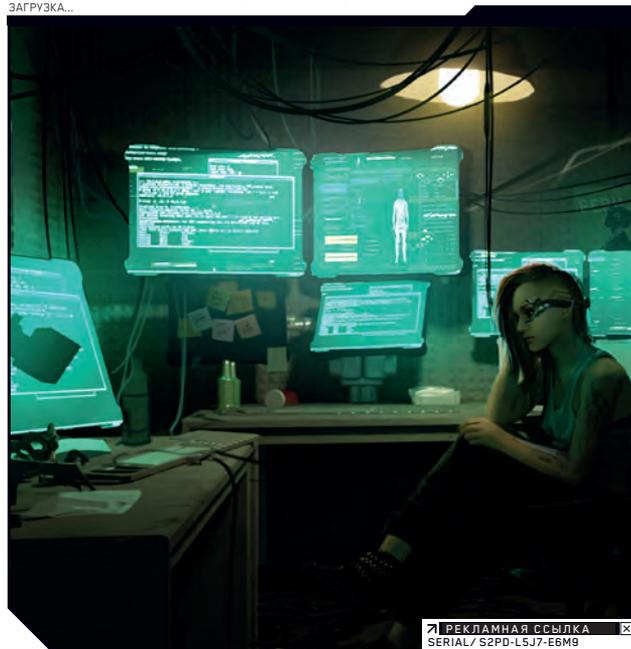
! ПРИМЕЧАНИЕ. Достигнув последнего деления на шкале Сети, игрок остаётся на нём, даже если мог бы продвинуться дальше.

03 Вы можете применить эффект деления, на котором остановился ваш жетон Сети.

04 Бросьте оба кубика «Сетевого дозора». Если общий результат равен текущему уровню опасности или меньше него, немедленно примените указанные последствия.

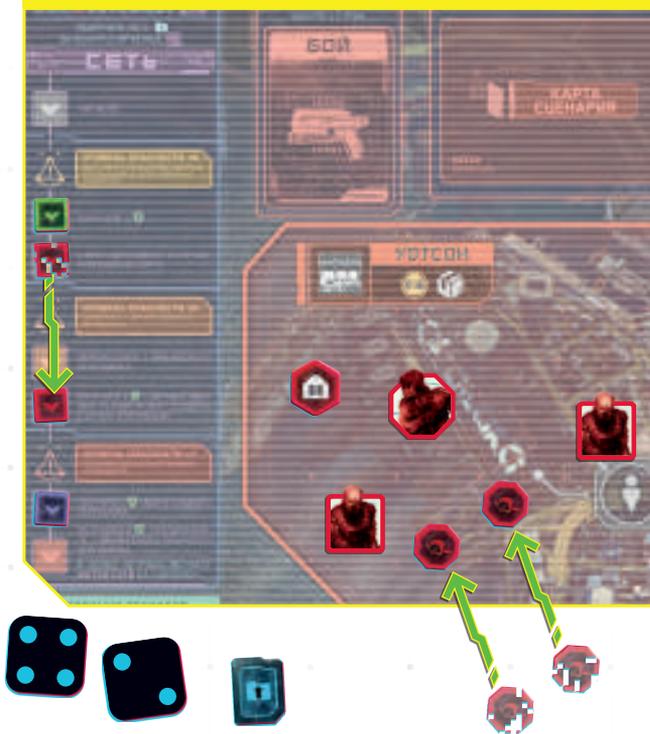
05 Если вы достигли последнего деления на шкале Сети, верните жетон Сети на деление «Начало».

ЗАГРУЗКА...



РЕКЛАМНАЯ ССЫЛКА
 SERIAL/S2PD-L5J7-E6M9

ЗАГРУЗКА ДАННЫХ...



↑ **Наталья** начинает нетран. Она контролирует цифровую крепость в Уотсоне и получает за это 1 . У **Натальи** 2 нетраннера в игре, поэтому она может продвинуться на 1 или 2 деления. Она продвигается на 2 и применяет эффект нового деления: получает 1 репутацию и, поскольку у неё есть техник в Уотсоне, помещает туда 2 новых дронов. **Наталья** бросает кубики «Сетевого дозора», и на них выпадает 6. Так как последствия на этом уровне опасности применяются при результате броска 5 или меньше, пока что ничего не происходит.



ПОРТ ДАННЫХ ПОЛИЦИИ

СОЕДИНЕНИЕ УСТАНОВЛЕНО...



ДЕЙСТВИЕ. ПОСТРОЙКА УБЕЖИЩА

Этим действием активный игрок строит убежище. Каждое новое убежище стоит 2 , независимо от количества уже построенных убежищ игрока. Убежища необходимы для доминирования в районе и размещения персонажей во время **ВОЗВРАТА** (см. с. 016 «Тип хода. Возврат»). Строя убежище, активный игрок делает следующее:

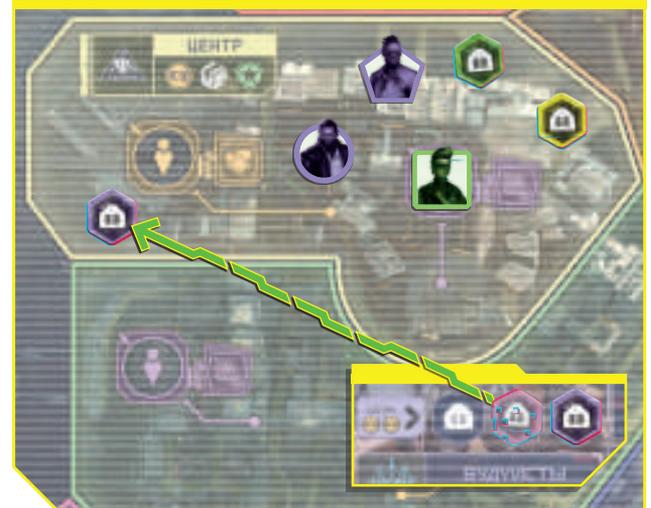
01 Заплатите 2 .

02 Возьмите крайний левый жетон убежища с вашего планшета банды и поместите его в любой район, где ещё нет вашего убежища.

03 Получите столько репутации, сколько указано в ячейке, откуда вы забрали жетон убежища.

! **ПРИМЕЧАНИЕ.** Игрок может построить убежище в районе с убежищами других банд, даже если там нет его присутствия. Для строительства убежища в районе в нём не обязан находиться дружественный персонаж.

ЗАГРУЗКА ДАННЫХ...



↑ **Марат** хочет построить убежище. Он тратит 2 и переносит крайний левый жетон убежища со своего планшета банды в Центр. Он получает 1 репутацию, как указано на открывшейся ячейке на планшете.



ДЕЙСТВИЕ. УЛУЧШЕНИЕ БОЕВОЙ КАРТЫ

Этим действием активный игрок улучшает 1 свою боевую карту. У некоторых улучшенных боевых карт есть способности, влияющие на этапы перестрелки (см. с. 012 «Перестрелка»). Улучшая боевую карту, активный игрок делает следующее:

01 Потратьте 1 .

02 Возьмите 2 карты из колоды боевых улучшений, добавьте на руку одну из них, а другую верните под низ колоды.

03 Выберите 1 боевую карту с руки (не из стопки сброса) и уберите её из игры. Ею может быть и только что взятая карта.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Улучшение боевых карт делается втайне от других. Никто не должен видеть, какие карты вы берёте, возвращаете и убираете из игры.

ЗАГРУЗКА ДАННЫХ...



01

↑ [01] Дмитрий хочет улучшить свою руку боевых карт. Он тратит 1  и берёт 2 верхние карты из колоды боевых улучшений. Ими оказываются «Второе сердце» и «Стивенсон Тех (вер. 4)».

ЗАГРУЗКА ДАННЫХ...



02

↑ [02] На руке **Дмитрия** один лишь «Крasher» (остальные его боевые карты в стопке сброса). Так как и «Крasher», и «Второе сердце» не очень хорошо сочетаются со способностью его банды, он решает оставить «Стивенсон Тех (вер. 4)». **Дмитрий** возвращает «Второе сердце» под колоду боевых улучшений и убирает из игры «Крasher».



ДЕЙСТВИЕ. УНИВЕРСАЛЬНОЕ

Этим действием активный игрок выполняет любое из вышеописанных действий независимо от того, где сейчас находится соответствующий диск действия на его планшете банды.

КОНЕЦ ХОДА-АКТИВАЦИИ

В конце **АКТИВАЦИИ**, если необходимо, пополните пустые ячейки на рынках эджраннеров и возможностей.

ТИП ХОДА. ВОЗВРАТ

ВОЗВРАТ позволяет активному игроку обновить потраченные диски действий, получить награды районов и разместить новых персонажей. Игрок не может сделать **ВОЗВРАТ**, если не потратил ни одного диска действия. Единственные исключения:

- + У него нет персонажей в игре.
- + У него нет ресурсов в резерве.

Во время **ВОЗВРАТА** игрок делает следующее:

01 Сдвиньте все диски действий из зоны **ВОЗВРАТА** в зону **АКТИВАЦИИ** на вашем планшете банды.

02 Получите ресурсы за районы.

03 Разместите новых персонажей.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Во время **ВОЗВРАТА** игрок не забирает на руку сброшенные боевые карты. Это происходит только тогда, когда он лишается последней боевой карты на руке (из-за перестрелки или эффекта).

ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Активный игрок проверяет каждый район и получает награду(-ы), если у него есть присутствие или доминирование в этом районе (см. с. 009 «Присутствие и доминирование»).

Если активный игрок лишь **ПРИСУТСТВУЕТ** в районе, он выбирает и получает **любую одну** награду этого района. Если игрок **ДОМИНИРУЕТ** в районе, он получает **все** его награды.



РАЗМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

За каждое своё построенное убежище активный игрок может перенести на поле 1 обычного персонажа или 1 эджраннера из личного резерва. Техники (включая техников-эджраннеров) при размещении создают 1 дрона в своём районе.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Определяя количество персонажей для размещения, не учитывайте дронов.

- + Размещаемые персонажи распределяются среди районов с вашими убежищами так, **как вы сами хотите**.
- + Персонажей нельзя помещать напрямую в ключевые точки.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Если у игрока не осталось персонажей в резерве, он не может разместить новых.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается в конце хода игрока, если произошло хотя бы 1 из следующего:

- + Какая-либо банда набрала 25 репутации или больше на счётчике репутации.
- + Выполнилось условие, описанное в эпилоге сценария, оканчивая текущий сценарий.

Если в эпилоге сценария не сказано иное, побеждает банда с наибольшей репутацией.

! ПРИМЕЧАНИЕ. В редком случае ничьей **победителей нет**. *Найт-Сити – не то место, которым могут мирно править несколько группировок. Определите лидерство, сыграв ещё одну партию.*

СЦЕНАРИИ

ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ ВОЗЬМИТЕ КАРТУ «ОБУЧЕНИЕ» И ПОКА ЧТО ПРОПУСТИТЕ ЭТУ ГЛАВУ.

События сценариев развиваются благодаря вашим решениям, открывая новые сюжетные линии, направляя игровой процесс и постоянно меняя ваши испытания и возможности.

КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ

Все сценарии начинаются со вступительной карты. Она описывает особые правила подготовки к игре и указывает, какие карты сценария открыть дальше. У вас может быть выложено лицевой стороной вверх и активно сразу несколько карт.

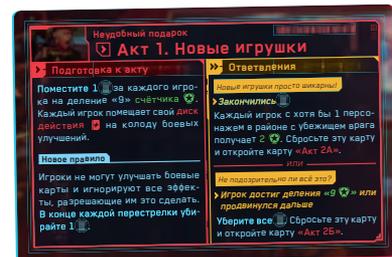
! ПРИМЕЧАНИЕ. Правила сценариев всегда приоритетнее обычных правил, текста боевых карт, карт возможностей и способностей эджраннеров.



СОЕДИНЕНИЕ УСТАНОВЛЕНО...

Открывшиеся карты сценариев кладутся в соответствующие ячейки на игровом поле. На картах указаны условия открытия следующих карт сценария. Если карта направляет игроков к новому акту, все карты текущего акта сбрасываются (если не сказано иное), а их правила перестают действовать. Открыв новую карту, игроки выполняют возможные указания по подготовке акта и начинают учитывать его правила.

Условия ответвлений сценариев проверяются **после хода активного игрока и до начала хода следующего игрока** (если не сказано иное). Если за ход выполнены условия нескольких ответвлений, вступает в силу то, которое произошло раньше: примените его эффекты, игнорируя остальные ответвления.



↑ У карты сценария на примере (акт 1 «Неудобного подарка») два ответвления: закончились жетоны (⌚), репутация какого-либо игрока стала равна 9 или больше. **Дмитрий** начинает перестрелку и выполняет условие получения репутации своей боевой карты. У него становится 9 (🌟). Следуя правилу акта 1, он также убирает 1 (⌚) в конце перестрелки, и это последний жетон (⌚). За ход **Дмитрия** выполнены оба условия ответвлений, однако сценарий продолжается актом 2Б, поскольку сначала выполнилось условие накопления 9 (🌟).

ЭПИЛОГИ СЦЕНАРИЕВ

У некоторых карт сценариев есть условия эпилога, при выполнении которых эти сценарии заканчиваются, а вместе с ними и игра. Некоторые эпилоги награждают игроков репутацией по особым правилам.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Если вы не открыли карту с эпилогом, партия заканчивается, когда один из игроков набрал 25 репутации.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА



ПОРТ ДАННЫХ ПОЛИЦИИ
 ЗАГРУЗКА ДАННЫХ...

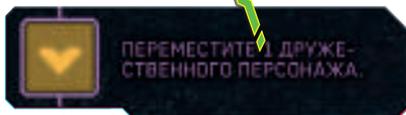
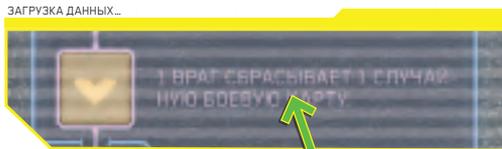
СОЕДИНЕНИЕ УСТАНОВЛЕНО...

ПОДГОТОВКА К СЦЕНАРИЮ «ДО ТЕБЯ ВСЁ БЫЛО ХОРОШО»

01 ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Поместите игровое поле посередине стола стороной, предназначенной для 1–3 участников, вверх. Положите жетон замены деления на второе **жёлтое** деление шкалы Сети. Эффект жетона заменяет эффект поля до конца игры.

ЗАГРУЗКА ДАННЫХ...



ЖЕТОН ЗАМЕНЫ ДЕЛЕНИЯ

02 СОЗДАЙТЕ ЗАПАС ЖЕТОНОВ И КУБИКОВ

Сделайте отдельные запасы и возле игрового поля. Поместите рядом 2 кубика «Сетевого дозора».

03 ВЫБЕРИТЕ БАНДУ

Выберите себе банду и возьмите все её компоненты, один набор из 4 начальных боевых карт («Киберпсихоз», «Короткое замыкание», «Подкожная броня» и «Крашер»), а также памятку по игровому ходу и памятку по одиночной игре.

04 ПОДГОТОВЬТЕ ЛИЧНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- + Поместите жетон репутации и жетон Сети на соответствующие начальные деления на игровом поле.
- + Поместите в начальный район, указанный на вашем планшете банды: 1 жетон убежища, 1 персонажа-соло, 1 персонажа-техника, 1 персонажа-нетраннера и 1 жетон дрона. Персонажи размещаются за пределами ключевых точек.
- + Поместите в соответствующие ячейки своего планшета банды: 3 оставшихся жетона убежищ и 6 дисков действий.
- + Возьмите 1 и 2 .
- + Поместите в личный резерв перед собой оставшиеся фигурки персонажей и жетоны дронов.

05 ПОДГОТОВЬТЕ ВРАЖЕСКУЮ БАНДУ

- + Выберите 1 банду, которая станет для вас вражеской, и положите рядом с собой её карту поведения.
- + Поместите жетон репутации этой банды в начало счётчика.
- + Разместите в начальном районе вражеской банды, указанном на её карте: 1 жетон убежища, 1 персонажа-соло, 1 персонажа-техника в **ключевой точке района**, 1 персонажа-нетраннера и 1 жетон дрона.
- + Поместите оставшиеся фигурки и жетоны дронов банды в её личный резерв рядом с её картой.

! ПРИМЕЧАНИЕ. В одиночной игре вражеская банда не использует планшет, жетон Сети, оставшиеся убежища и возможные уникальные компоненты банды.



КАРТА ПОВЕДЕНИЯ БАНДЫ

06 ПОДГОТОВЬТЕ ВРАЖЕСКОГО ЭДЖРАННЕРА

- + Положите перед собой карту профиля эджраннера.
- + Поместите жетон репутации эджраннера в начало счётчика.
- + Поместите фигурку Джонни Сильверхенда в ключевую точку Центра.



КАРТА ПРОФИЛЯ ЭДЖРАННЕРА

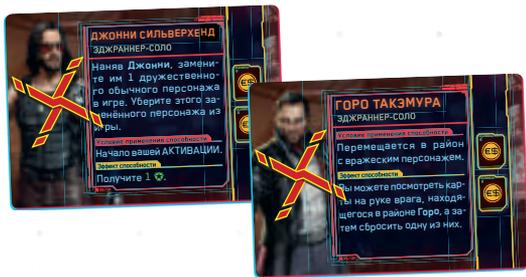


ЖЕТОН РЕПУТАЦИИ ЭДЖРАННЕРА



07 ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДЫ КАРТ

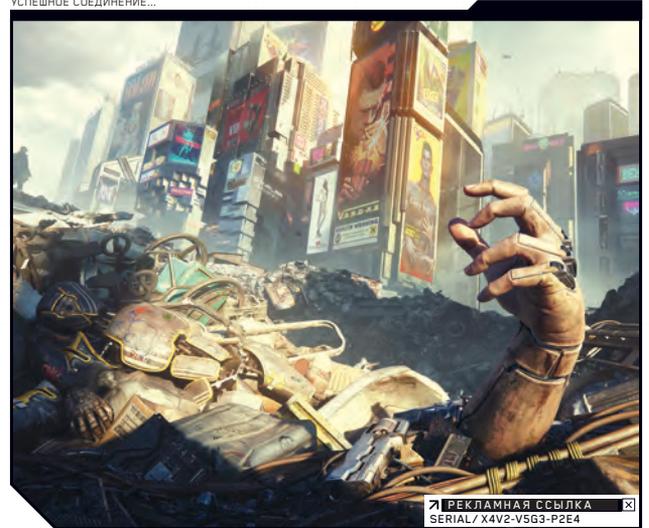
Уберите из игры карты эджраннеров «Горо Такэмура» и «Джонни Сильверхенд». По отдельности перемешайте колоды карт возможностей, эджраннеров и боевых улучшений. Положите их лицевой стороной вниз в предназначенные для них ячейки на игровом поле. Заполните ячейки возможностей и эджраннеров на игровом поле лицевой стороной вверх картами из соответствующих колод. Перемешайте колоду случайных районов и положите её рядом с собой лицевой стороной вниз.



08 ПОДГОТОВЬТЕ СЦЕНАРИЙ

Положите карту «До тебя всё было хорошо» лицевой стороной вверх в любую ячейку для карты сценария.

УСПЕШНОЕ СОЕДИНЕНИЕ...



F805.78H3.9794.5L8T.385U.6778.28819.388291.3488.L9H7.4V3N.KS98.L102.G4L7.UOP1
 ...GANGS_OF_NIGHT_CITY-THE_BOARD_GAME.exe



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Вы и враги делаете ходы по очереди. Сначала ходит ваша банда, а затем вражеская банда или вражеский эджраннер в зависимости от типа вашего хода.

**ВРАЖЕСКИЙ ЭДЖРАННЕР (ДЖОННИ СИЛЬВЕРХЕНД) ХОДИТ ПОСЛЕ ВАШЕЙ АКТИВАЦИИ.
 ВРАЖЕСКАЯ БАНДА ХОДИТ ПОСЛЕ ВАШЕГО ВОЗВРАТА.**

После хода вражеской банды или вражеского эджраннера замешайте взятые карты случайных районов в их колоду и при необходимости пополните рынки карт возможностей и эджраннеров.

ПОВЕДЕНИЕ ВРАЖЕСКОГО ЭДЖРАННЕРА

--- ХОД ---

После каждой вашей **АКТИВАЦИИ** берите 1 карту из колоды случайных районов. Джонни Сильверхенд перемещается в этот район и занимает там ключевую точку, если возможно. Затем:

- + если в районе есть ваши персонажи, Джонни начинает перестрелку со всеми персонажами в районе;
- + если в районе одни лишь персонажи вражеской банды, она автоматически теряет всех этих персонажей, а Джонни получает 4 🌟. Уберите из игры самую верхнюю открытую карту возможности с рынка;
- + если Джонни Сильверхенд в районе один, он получает 3 🌟. Уберите из игры все открытые карты возможностей с рынка.

ЗАГРУЗКА ДАННЫХ...



↑ Вы завершили свою **АКТИВАЦИЮ**, и наступает ход Джонни. Какая удача – вы открываете карту Хейвуда! Джонни перемещается в этот район, но не занимает ключевую точку, поскольку она уже занята техником из «Валентино». Так как вы не присутствуете в Хейвуде, Джонни автоматически убивает в нём всех вражеских персонажей и получает 4 🌟. Он также убирает из игры самую верхнюю открытую карту возможности. Затем снова настанёт ваш ход.

ЕСЛИ ДЖОННИ СИЛЬВЕРХЕНД УЧАСТВУЕТ В ПЕРЕСТРЕЛКЕ

Выбрав свою боевую карту, возьмите 3 карты из колоды боевых улучшений для Джонни. Его **?** – это наибольшая **?** из всех взятых карт (карты с **?** дают 0 **?**). Возможные особые эффекты и условия получения репутации на этих картах не действуют.

Затем, если у Джонни **единственная наибольшая ?** в перестрелке, он убивает всех остальных персонажей в районе.

После перестрелки Джонни начисляет себе **?** по своему **личному условию получения репутации** (на карте профиля эджраннера). Перемешайте все карты боевых улучшений, использованные Джонни, и поместите их под колоду боевых улучшений.

! ПРИМЕЧАНИЕ. Джонни Сильверхенда нельзя убить. Когда он проигрывает в перестрелке, он просто остаётся в районе и с ним ничего не происходит.

ПОВЕДЕНИЕ ВРАЖЕСКОЙ БАНДЫ

СВЕРЯЙТЕСЬ С КАРТОЙ ПОВЕДЕНИЯ ВРАЖЕСКОЙ БАНДЫ, ГДЕ УКАЗАНЫ ЕЁ МОДИФИКАТОРЫ И СПОСОБНОСТИ.

--- ХОД ---

После каждого вашего **ВОЗВРАТА** берите 3 карты из колоды случайных районов. Затем применяйте описанные ниже эффекты к этим районам, к одному за другим, начиная с первой взятой карты.

01 Разместите 1 персонажа по приоритету размещения вражеской банды. Если в игре уже находятся все персонажи, не являющиеся дронами, вражеская банда вместо этого получает 1 🌟 за каждую взятую карту района, в котором нет её присутствия.

02 Затем, если в этом районе:

- + **нет вашего ПРИСУТСТВИЯ**, вражеская банда получает 2 🌟. Перемешайте все карты эджраннеров с рынка и поместите их под колоду эджраннеров. **Не** пополняйте рынок эджраннеров до конца вашей следующей **АКТИВАЦИИ**;
- + **есть ваше ПРИСУТСТВИЕ**, а также **вражеский**:
 - персонаж-техник**, сбросьте 1 ресурс **или** вражеская банда получает 3 🌟. Уберите из игры самую верхнюю открытую карту возможности с рынка;
 - персонаж-нетраннер**, сдвиньте жетон Сети на 1 деление назад. Вражеская банда получает 2 🌟;
 - персонаж-соло**, вражеская банда начинает перестрелку.

Примените **все** возможные эффекты в указанном выше порядке в каждом районе. В одном районе может примениться несколько эффектов.

ЕСЛИ ВРАЖЕСКАЯ БАНДА УЧАСТВУЕТ В ПЕРЕСТРЕЛКЕ

Выбрав свою боевую карту, возьмите 2 карты из колоды боевых улучшений для вражеской банды. Её – это наибольшая из всех взятых карт (карты с дают 0). Возможные особые эффекты и условия получения репутации на этих картах не действуют.



Затем на этапе **ПОТЕРЬ** .

- + Если у вражеской банды единственная наибольшая в перестрелке, вы теряете 1 персонажа в районе, а она получает 3 . Если в перестрелке участвовал Джонни, с ним ничего не происходит.
- + Если у вас единственная наибольшая в перестрелке, вражеская банда теряет 1 персонажа-дрона, если возможно. Если нет, вы решаете, какого персонажа убить. Если в перестрелке участвовал Джонни, с ним ничего не происходит.

После перестрелки перемешайте все карты боевых улучшений, использованные вражеской бандой, и поместите их под колоду боевых улучшений.

← [01] После вашего **ВОЗВРАТА** ходит вражеская банда «Валентино». Вы берёте 3 карты случайных районов – «Уотсон», «Уэстбрук» и «Центр». Их эффекты применяются в том же порядке.

[02] В соответствии с приоритетом размещения «Валентино» 1 техник напрямую занимает ключевую точку Уотсона, создавая дрон. Затем «Валентино» размещают нового техника и дрон в Уэстбруке. Поскольку ключевую точку Уэстбрука уже занимает ваш соло, вражеский техник появился за её пределами. В резерве «Валентино» больше нет техников, так что в Центре размещается их соло.

[03] Теперь в каждом районе применяются эффекты банды. В Уотсоне нет вашего присутствия [А], поэтому «Валентино» получают 2 и замешивают открытые карты эджраннеров под колоду. В Уэстбруке находятся техник «Валентино» [Б] и ваш соло, а значит, вы делаете выбор: либо потерять ресурс, либо позволить «Валентино» получить 3 . После вы убираете из игры верхнюю открытую карту возможности. Особая способность «Валентино» приносит им за это 2 . В Центре есть ваше присутствие. Там же находятся техник и соло «Валентино». Следовательно, вы должны по порядку применить эффекты для техника и соло. Техник [В] снова ставит вас перед вышеописанным выбором и убирает карту возможности (опять активируя особую способность «Валентино»). Потом вражеский соло [Г] начинает перестрелку, в которой также участвует Джонни. Вы берёте 2 карты боевых улучшений для «Валентино» и 3 для Джонни.



РАСПРОСТРАНЁННЫЙ СЛЕНГ СУБЕРПУНК 2077

В названиях карт и в художественном тексте игры часто используется сленг из вселенной Cyberpunk 2077. Ниже вы найдёте словарь наиболее распространённых слов.

VR-ЗАЛ – игровой зал или салон для виртуальной реальности, брейндансов и видеоигр.

БЕННИ – приезжий. (То же, что и ГАЙДЗИН.)

БИЗ – бизнес, обычно нелегальный.

БОЛЬШИЕ ЖЕЛЕЗКИ – тяжёлое оружие или транспортные средства.

БОРГ – человек с кардинальными модификациями тела.

БРЕЙНДАНС, БРЕЙН – вид интерактивного развлечения в виртуальной реальности.

БУСТЕР – член банды.

ВИДИОТ – человек с болезненной зависимостью от виртуальной реальности или видеоигр.

ГАТО – авантюрист, фиксер. Заимствовано из испанского.

ГАЙДЗИН – унижительное прозвище чужака. Заимствовано из японского. (То же, что и БЕННИ.)

ГЕВАЛЬТ – насилие. Заимствовано из немецкого.

ГОМИ – мусор, отбросы. Заимствовано из японского.

ГОНК – идиот, дурак, болван.

ДОЗОРНЫЙ – агент/нетраннер «Сетевого дозора».

ДРОН – лёгкие и манёвренные аппараты, идеально подходящие для осмотра местности.

ЕВРОДОЛЛАР – самая распространённая валюта современного мира.

ЖЕЛЕЗКИ – оружие, пушки.

ИИ – искусственный интеллект, обычно находящийся под контролем мегакорпорации.

ЙОНО – негодяй, отребье. Заимствовано из корейского.

КИБЕРДЕКА, ДЕКА – устройство подключения к киберпространству.

КИБЕРИМПЛАНТЫ – кибернетические или биотические телесные имплантаты, заменяющие или модифицирующие определённые функции тела.

КИБЕРПРОСТРАНСТВО – концептуальное пространство в компьютерной сети, где происходит коммуникация (например, онлайн-сервисы и базы данных). (То же, что и СЕТЬ.)

КИБЕРПСИХОЗ – психическое расстройство, вызванное переизбытком киберимплантов.

КИБЕРСВИНЬЯ – оскорбительное прозвище агента «Сетевого дозора».

КЛЕП – вор, клептоман.

КОРПА – корпорация.

КОРПО... (в составе сложных слов) – сокращение от «корпоративный».

КОРПОКРЫСА, КОРПОРАТ – сотрудник или руководитель корпорации.

КРЕДЧИП – кредитный чип.

ЛЕДОКОЛ – программа, взламывающая или отключающая ЛЁД.

ЛЁД – электронная система противодействия вторжению, средство обеспечения безопасности в Сети. Дословный перевод аббревиатуры, образованной от английского Intrusion Countermeasures Electronics.

«МАКС-ТАК» – отряд максимальной тактической подготовки.

МЯСНОЕ ПРОСТРАНСТВО – физический мир на сленге нетраннеров.

НЕТРАН – подключение к Сети для взлома цифровой крепости.

НЕТРАННЕР – экспертный пользователь кибердеки. Специалист, тайно подключающийся к корпоративным базам данных и ворующий их информацию.

НЭ? – частица в конце предложения, означающая «верно?». Заимствовано из японского.

ОБНУЛИТЬ – убить кого-то.

«ОРГАНИЦКАЯ» – название русской мафии.

ПОЛИМЕРНЫЕ ОДНОЗАРЯДНИКИ – дешёвая линейка неперезаряжающихся пистолетов из полимерного пластика. Доступные и крайне ненадёжные, выпускаются в широкой цветовой гамме.

ПРЕМО... (в составе сложных слов) – крутой, здоровский, отпадный. Сокращение от «премиальный».

ПРОТО – прототип.

РИПЕР – хирург, специализирующийся на вживлении незаконных или незарегистрированных киберимплантов.

РОНИН – наёмный убийца, обычно не слишком надёжный.

САМУРАЙ – штатный убийца или наёмник, привлечённый корпорацией для защиты её интересов или нападения на конкурентов.

СДЕЛЬТОВАТЬ – быстро уйти или сбежать, спешить.

СЕТЬ – то же, что и КИБЕРПРОСТРАНСТВО.

СКРИПТ – программа, позволяющая пользователю управлять своим окружением и менять его. Часто называется «демоном».

СОЛО – наёмный мастер боя, наёмник.

СПИСАТЬ – убить.

СТИМ – любой стимулирующий препарат.

ТЕХНИК – технический или компьютерный специалист по кибернетике, занимающийся «неофициальной» работой.

ФИКСЕР – торговец информацией, посредник, а также укрыватель или перевозчик незаконных товаров.

ХРОМ – материал, улучшающий внешний вид вещей. (Обычно означает то же, что и КИБЕРИМПЛАНТЫ.)

ЧУМ, ЧУМБАТА, ЧУМБА – друг, приятель. Заимствовано из языков банту.

ЭДДИ – евродоллары.

ЭДЖРАННЕР – человек, живущий на задворках общества и обычно занимающийся незаконной деятельностью.



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ



ПОРТ ДАННЫХ ПОЛИЦИИ



СОЕДИНЕНИЕ УСТАНОВЛЕНО...

> Активация.....	011	> Обычные персонажи	006
_ Активация		_ Нетраннер	006
нетраннеров	014	_ Соло	006
_ Активация соло	012	_ Техник	006
_ Активация техников	013	> Особые персонажи	007
_ Постройка убежища	015	_ Дрон	007
_ Улучшение боевой		_ Эджраннер	007
карты	016	> Перемещение	007
_ Универсальное		> Перестрелка.....	012
действие	016	> Потеря персонажа	007
> Банды	006	> Преобразование	
> Боевая карта.....	008	персонажа	007
_ Карта боевого		> Присутствие и	
улучшения	016	доминирование.....	009
_ Начальные боевые		> Размещение.....	017
карты	010	> Район	005
> В игре.....	008	_ Награды района	005
> Возврат	016	> Ресурсы.....	008
> Возможность.....	008	_ Евродоллары	008
_ Сделки		_ Контрабанда	008
с брейндансами	008	_ Корпоративные	
_ Сделка с		секреты	008
киберимплантами	008	> Репутация	005
_ Сделки с оружием	008	> Специалист.....	007
> Вражеский персонаж	007	> Сценарий.....	017
> Диск действия	011	_ Эпизоды сценариев	017
> Дружественный		> Убежище	015
персонаж	007	> Убрать из игры.....	008
> Ключевая точка	009	> Уровень опасности	005
_ Бизнес	009	> Фигурка.....	003
_ Цифровая крепость	009		
_ Фиксер	009		
> Найт-Сити	005		

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ: Андреа КьярВЕЗИО, Эрик М. Ланг, Алексис ШНЕБЕРГЕР, Франческо РЮГЕРФРЕД СЕДДА

ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК: Франческо РЮГЕРФРЕД СЕДДА

РАЗРАБОТЧИКИ: Марко ЛЕГАТО, Алексис ШНЕБЕРГЕР

ГЛАВНЫЙ ПРОДЮСЕР: Кеннет ТАН

ПРОИЗВОДСТВО: Тьяго АРАНЬЯ, Марсела ФАБРЕТИ, Гильерме ГУЛАР, Ребекка ХО, Айседора ЛЕЙТЕ, Аарон ЛЮРИ, Тьяго МЕЙЕР, Шафик РИЗВАН, Грегори ВАРГИС

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ: Матье АРЛО

ИЛЛЮСТРАЦИИ: BIG CHILD CREATIVES, Саид ДЖЕЛАБИ, Стефан КОПИНСКИ, Карл КОПИНСКИ, Паоло ПАРЕНТЕ, RIRECONCEPTS, Кос КОНИОТИС, Педрам МОХАММАДИ

ВЕДУЩИЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Габриэль БУРГИ

ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ: Макс ДВАРТЕ, Маттео ЧЕРЕЗА, Юлия ФЕРРАРИ

РУКОВОДСТВО СОЗДАНИЕМ МИНИАТЮР: Майк МАКВЕЙ, Паоло ПАРЕНТЕ

СКУЛЬПТОРЫ: BIG CHILD CREATIVES, Арно БУДУАРОН, Эдгар РАМОС, Янник ХЕННЕБО, Арагорн МАРКС, Тьерри МАССОН, Ирек ЗЕЛИНСКИЙ

ТЕХНОЛОГ ПРОИЗВОДСТВА МИНИАТЮР: Винсент ФОНТЕЙН

РЕНДЕРИНГ: Эдгар РАМОС

КОРРЕКТОРЫ: Роберт ФАЛКЕРСОН, Джейсон КОЗПП, Адам КРИЕР

ИЗДАТЕЛЬ: Давид ПРЕТИ

ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ (CD PROJEKT RED): Рафал ЯКИ, Ян РОСНЕР, Кацпер УЛЛЬМАНН, Давид КОВАЛЬ, Роберт МАЛИНОВСКИЙ, Марцин ЛУКАШЕВСКИЙ, Райан БАУД, Марцин МОМОТ, Доминика БУРЗА, Кристин ФАРМЕР, Павел МЕЛЬНИЧУК, Пшемислав Юшчик, Патрик Миллс, Амир ГАРЕАГАДЖЕ, Магдалена ДРАЖЕК, Бен ЛОУ, Алёна ВАЛЬХЕВСКАЯ, Магдалена ДАРДА-ЛЕДЗИОН

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Диего Эдоардо АНДРУЭТТО, Лоренцо АРЕТИНИ, Мария Кьяра БАГЛИ, Клаудио БАГЛИАНИ, Линн БАРАТЕЛЛА, Жакомо БАРБИНИ, Лука БАРА, Маттия БЕЛЛЕТТИ, Эрколе БЕЛЛОНИ, Марчелло БЕРТОККИ, Андреа БЬЯНКИН, Лука БОББИО, Симоне БОНЕТТИ, Франка БОРЕЛЛА, Андреа БОРЛЕРА, Лоренцо БОЦЦИ, Франческо КАЛИДЖУРИ, Лоренцо КАППЕЛЛО, Пьетро КАПУРРО, Клаудия КАРБОНАРА, Маттео КАРИОНИ, Джули КАРПИНЕЛЛИ, Осириде Лука КАШИОЛИ, Элиза КАСТЕЛЛАНО, Даниэле КАТАЛЬДО, Алессия КАВИГЛИЯ, Даниэле ЧЕККАРЕЛЛИ, Марко ЧЕРИБЕЛЛИ, Массимильяно КИЕРИЧИ, Марта КЬЯКАЗАССИ, Альфредо Маджур ЧИБРАРИО, Ренато КЬЕРВО, Сальваторе ЧИРИНА, Даниэле КОДЕБО, Андреа КОЛЛОРАФИ, Сильвио КОЛОМБИНИ, Федерико КОСТА, Кристиан КОСТАНЦО, Алессандро КУНЕО, Дамьяно Д'АГОСТИНО, Лука де КРИСТОФАРО, Алессандро ДЕЛУКА, Риккардо де СТЕФАНО, Рокко ДЕРЕВИЗИС, Марко ФАРИНА, Андреас Соёр ФЕЛЬДШТЕДТ, Лани ФЕЛЬДШТЕДТ, Уго ФЕРО, Лука ФОЛИНО, Андреа ФОЛИНО, Роберто ФРАНКО, Ивано ФРАНЦИНИ, Лука ФУОКО, Ноа ГАЛЛЕАНО, Сальваторе ГАМБУЦЦА, Эстебан ГАРБИН, Паоло ДЖАМПЕТРУЦЦИ, Фабио ДЖАННАЧЕ, Андреа ДЖОИЯ, Омар ГОЛИНЕЛЛИ, Марко ГОГЛИНО, Алекс ГРИЗАФИ, ПАОЛО ГЮЙО, Кристоффер Александр КРАКОУ, Фабио ЛАМАНККЬЯ, Маттео ЛАНА, Алессандро ЛИКЕТТА, Виола ЛОДАТО, Сальваторе ЛУКИФОРА, Паоло МАЛАКАРНЕ, Диего МАНЬЕРО, Марко МАНТОАНЕЛЛИ, Джейме Монедеро МАРК, Эмануэле Мария МАЦЦИОНИ, Марко МЕИНА, Андреа МЕЦЦОТЕРК, Мануэле МОНТИНИ, Иларио МОРЕСКО, Дарио МОРИКОНЕ, Мишель МОРОЗИНИ, Стефано МОСКАРДИНИ, Давиде НАЛИН, Франческа НЕГРИ, Джессика НИЗИ, Александру ОЛЬТЕАНУ, Стефано ПАДОВАНИ, Андреа ПАЛА, Марта ПАЛЬВАРИНИ, Пьерпаоло ПАОЛЕТТИ, Лука ПАРРИ, Никола ПАТТИ, Риккардо ПЕЛЛЕ, Давиде ПЕРУЦЦИ, Анджелика ПЕЗАРЕЗИ, Риккардо ПИННА, Джованни ПИТОККО, Лоренцо ПОНТИ, Федерико ПОНТИ, Федерико ПРОВАДЖИ, Энрико РЕБУФЕЛЛО, Андреа РОББЬЯНИ, Лукьяно РОДЖЕРО, Джованни РУБИНО, Паоло РУФФО, Валентина САККО, Джорджо САФФИРИО, Мирко САПОРТИТА, Флоренцо САРТОРЕ, Маттео САССО, Андреа СБРАДЖИЯ, Эльза СКАРАВЕЛЛИ, Беатриче СГАРАВАТТО, Мадс СЕНДЕРСТРУП, Ивано СКОППЕТТА, Джузеппе СПИССУ, Риккардо СТИНКОНЕ, Рокко Луиджи ТАРТАГЛЯ, Эмануэле ТОМАССЕТТИ, Альберто ТОНДА, Лука ТОНЕТТИ, Доната ТУМИНО, Франческо УБЬЯЛИ, Марко ВАЛЬТРИАНИ, Лука ВАССАЛЛИ, Вальтер ВЕНОЗО, Роберто ВИЛЛА, Федерико ВИТОНЕ, Франческо ДЗАНИ, Эмануэле ДЗУЛЬЯН, Андреа ДЗУЛЬЯНИ



CD PROJEKT RED®

© 2023 CMON GLOBAL LIMITED, ALL RIGHTS RESERVED. No part of this product may be reproduced without specific permission. CD PROJEKT®, Cyberpunk®, Cyberpunk 2077® are registered trademarks of CD PROJEKT S.A. © 2023 CD PROJEKT S.A.

All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited.

ПАМЯТКА

АКТИВАЦИЯ ИЛИ ВОЗВРАТ

АКТИВАЦИЯ

Потратьте 1 или 2 диска действий.



АКТИВАЦИЯ СОЛО

Переместите любое количество соло. Затем можете начать перестрелку в 1 районе:

01 В этом районе поменяйте местами своих соло и вражеских персонажей из любых ключевых точек.

02 Все участники перестрелки разыгрывают 1 боевую карту лицевой стороной вниз.

03 Все открывают боевые карты (применяются **ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ «РАСКРЫТИЕ»**).

04 Все сравнивают (применяются **ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ «СРАВНЕНИЕ»**).

05 Каждый участник без наибольшей теряет 1 персонажа в районе (применяются **ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ «ПОТЕРИ»**).

06 Каждый участник проверяет, выполнилось ли условие получения репутации на разыгранной боевой карте.

07 Каждый участник помещает разыгранную боевую карту в личную стопку сброса.

КОНЕЦ ПЕРЕСТРЕЛКИ. Если игрок использовал последнюю боевую карту, он берёт на руку все карты из своей стопки сброса.



АКТИВАЦИЯ ТЕХНИКОВ

Переместите любое количество техников и дронов. Затем:

+ Либо получите 1 возможность (если контролируете ключевую точку с бизнесом).

+ Либо наймите 1 эджраннера (если контролируете ключевую точку с фиксером).



УЛУЧШЕНИЕ БОЕВОЙ КАРТЫ

01 Потратьте 1 диск.

02 Возьмите 2 карты боевых улучшений из колоды, добавьте одну из них на руку и уберите оставшуюся под колоду.

03 Выберите любую 1 карту из обновлённой руки (не из сброса) и уберите её из игры.



УНИВЕРСАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Выполните любое другое действие.



АКТИВАЦИЯ НЕТРАННЕРОВ

Переместите любое количество нетраннеров. Затем начните нетран:

01 Получите 1 за каждую ключевую точку с цифровой крепостью, которую вы контролируете.

02 Продвиньте жетон Сети минимум на 1 деление и максимум на количество дружественных нетраннеров в игре.

03 Вы можете применить эффект нового деления.

04 Бросьте кубики «Сетевого дозора». Если их результат равен текущему уровню опасности или меньше его, примените указанные последствия.

05 Если жетон Сети достиг последнего деления, верните его в начало шкалы.



ПОСТРОЙКА УБЕЖИЩА

Потратьте 2 , чтобы построить убежище в районе, где у вас ещё нет убежища. Затем получите столько репутации, сколько указано на открывшемся делении убежища на планшете банды.

КОНЕЦ ХОДА-АКТИВАЦИИ

В конце **АКТИВАЦИИ** пополните рынки карт возможностей и эджраннеров, если необходимо.

ВОЗВРАТ

01 Сдвиньте все диски действий обратно в зону активации на планшете банды.

02 Получите все награды районов, в которых доминирует ваша банда. Получите 1 награду в районах, где ваша банда лишь присутствует.

03 Разместите 1 персонажа из резерва за каждое ваше убежище в игре.