

LA FAMIGLIA

ВЕЛИКАЯ МАФИОЗНАЯ ВОЙНА



АВТОР ИГРЫ:
МАКСИМИЛИАН МАРИЯ ТИЛЬ



BOARDGAME
ATELIER



LAVKA
GAMES

ХУДОЖНИК:
ВЕБЕРСОН САНТИАГУ

СОДЕРЖАНИЕ

Об игре и её цели	2	Конец этапа планирования: период затишья	12
Подготовка к игре	4	→ Командная работа	12
Ход игры	7	→ Нарколаборатории	12
→ Свободные действия	7	→ Структура жетонов контроля	13
1. Этап планирования	7	2. Этап событий	14
А) Использование клетки действия	8	→ Символы действий	14
• Завербовать солдат / разместить солдат	8	→ Жетоны приказов	14
• Отдать приказ	9	Приказы снабжения / приказы атаки	15
• Подготовить оборудование (автомобили, катера, нарколаборатории)	9	• Перемещение (и атака)	15
• Отмыть деньги	9	→ Карты конфликтов	16
• Оказать влияние	9	• Взрыв (бомба)	18
• Решающее действие	9	• Стукач	18
Б) Получение влияния	10	• Агитация	18
→ Открытие ячеек на планшете семьи	11	Конец этапа событий: период затишья	19
		Конец игры	19
		Приложения	20

ОБ ИГРЕ

«La Famiglia. Великая мафиозная война» — это игра для 4 игроков, каждый из которых становится главой мафиозной семьи, стремящейся установить контроль над Сицилией. Вы делитесь на 2 команды, по 2 игрока в каждой. Победа и поражение команды — ваша общая ответственность, поэтому поддерживайте своего союзника и планируйте действия сообща. Впрочем, руководство семьёй — ваше личное дело, в котором помощники не нужны.

Действие игры разворачивается в начале 1980-х, во время Второй мафиозной войны между различными сицилийскими кланами. Однако все семьи и персонажи в игре полностью вымышлены.

Посвящается Ирми Катерине Тише

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игровое поле представляет собой Сицилию, разделённую на территории, составляющие 12 мафиозных мандamenti (округов).

В начале игры каждая команда контролирует лишь несколько территорий, но ни один из округов целиком. Захватывая новые территории, вы устанавливаете контроль над округами. Нарколаборатории приносят вам деньги и обеспечивают защиту всем солдатам, находящимся там.

Каждый округ, контролируемый командой, не только даёт постоянное преимущество, но и приближает вас на шаг к победе. Команда побеждает, если один из её членов контролирует 5 округов либо если оба члена команды контролируют 6 округов на двоих. Если ни одной из команд не удаётся этого добиться, игра завершается после 4-го раунда, а победителем становится та команда, которая контролирует больше округов, чем другая.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ:

Автор игры: Максимилиан Мария Тиль

Графические дизайнеры: Луис Франциско, Кристоф Тиш

Художник: Веберсон Сантьягу

Редакторы: Франк Хеерен, Бастиан Винкельхаус, Гидеон Лохнер, Штефан Шлёссер, Инга Койтманн

Благодарим Андреаса Реша за 3d-моделирование игры. В создании «Семьи» мы вдохновлялись механиками следующих настольных игр: «Игра престолов» (Кристиана Т. Петерсена),

«Келюс» (Вильяма Атгья), «Империял» (Мака Гердтса), «Ганзейский союз» (Андреаса Штедингга), The Speicherstadt (Штефана Фельда).

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Дениса Карпенко, Ксению Хацкалёву, Романа Дженбаза, Владимира Сахно, Светлану Жолобову, Елену Даценко, Юлию Сметанникову, Илью Клеванова за помощь в подготовке игры к изданию.

Версия 1.2



Boardgame Atelier
Hanfelderstraße 56
82319 Starnberg
Germany
Email: info@boardgameatelier.de

Предупреждение! Данная настольная игра затрагивает темы насилия и производства наркотиков.

Данные упоминания служат исключительно целям раскрытия тематики игры и носят сугубо развлекательный характер.

Редакция решительно не одобряет участия в любой реальной противоправной деятельности.

СОСТАВ ИГРЫ

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

- игровое поле
- 4 таблицы действий (для 1–4 раундов)



- деньги:

50 монет номиналом 1 лира,

42 монеты номиналом 2 лиры



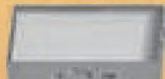
- 6 карт персонажей



- 6 таблиц приказов (по 1 на семью)



- 2 большие и 2 маленькие коробочки для хранения



ОБЩИЕ ДЕРЕВЯННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- 30 нарколабораторий



- 30 нейтральных солдат



- 8 нейтральных фишек влияния



- фишка первого игрока



КОМАНДНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- 2 набора жетонов контроля (☉ * и ♦ ♦), по одиннадцать в каждом.



- 2 памятки для команд с изображениями действий и картой острова, разделённого на округа, для использования в тайных переговорах. Памятка по розыгрышу конфликтов напечатана на обороте.



КОМПОНЕНТЫ СЕМЬИ

(для примера используются **красные**)

6 цветных наборов (чёрный, синий, зелёный, красный, белый, жёлтый), в каждом из которых:

Картонные компоненты:

- коробочка для хранения



- планшет семьи



- 13 жетонов приказов

– 5 обычных приказов

– 8 особых приказов



- ширма (штаб)



- набор из 3 карт конфликтов



Деревянные компоненты:

- 50 солдат



- 4 катера



- 5 автомобилей



- 17 + 8 круглых фишек влияния

(для семьи и таблиц действий, а также жетонов контроля)



- бюст для решающего действия



- 6 фишек контроля

(с гербом семьи на одной стороне)



Все игровые компоненты, кроме денег, ограничены.

В маловероятной ситуации, если запас денег иссякнет, используйте любую подходящую замену. Однако какие-либо игровые компоненты вашего цвета заменить нельзя.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разместите **игровое поле** в центре стола.
- 2 Поместите **таблицу действий 1** (номер указан в правом нижнем углу) на большую тёмно-синюю область под таблицей действий 0, которая напечатана в левой верхней части игрового поля. В ходе игры вам понадобятся таблицы действий 2, 3 и 4, поэтому держите их неподалёку.
- 3 Рядом с полем разместите коробочки с деньгами и нейтральными компонентами (серыми).
- 4 Разбейтесь на 2 **команды** и сядьте одна напротив другой (союзники садятся рядом). Каждый из игроков оказывается возле одного из углов игрового поля (см. «Очерёдность хода» на с. 6).
- 5 Затем каждая команда берёт набор **жетонов контроля**. Случайным образом возьмите 7 жетонов контроля из своего набора и разместите их между собой и союзником. Другая команда размещает у себя точно такие же жетоны из своего набора. Невыбранные жетоны контроля верните в коробку.
- 6 Каждая команда выбирает 3 цвета случайным образом (например, взяв по 1 солдату каждого из цветов) и берёт **планшеты** соответствующих **семей**. Затем союзники решают, кто из них какую семью возглавит (учитывая ранее выбранные жетоны контроля). Игроки кладут планшеты выбранных семей перед собой. Верните третий планшет семьи в коробку, в этой игре он не понадобится.
- 7 Каждый игрок берёт **набор компонентов** своей семьи (ширму, коробочку для хранения с жетонами приказов, деревянными компонентами и картами конфликтов) и подготавливает её планшет соответствующим образом (см. ниже). Пространство за **ширмой** — ваш **штаб** . Только союзники могут быть в курсе происходящего за ширмами друг друга.
- 8 Каждая команда берёт по **таблице приказов** обеих вражеских семей. Это даст вам представление о том, какие приказы могут отдать соперники. Также каждая команда получает **памятку**, которую можно использовать для заключения тайных соглашений с союзником.

Если вы играете впервые,
рекомендуем вернуть в коробку
чёрный и белый планшеты семей
и случайным образом распределить
между игроками 4 оставшихся
планшета.

Продолжение на с. 6

7 ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА СЕМЬИ

- А** Разместите **жетоны обычных приказов** семьи в своём штабе (за ширмой).

- Б** Разместите **жетоны особых приказов** своей семьи на соответствующих изображениях на планшете семьи. Символ в левом нижнем углу жетона должен совпадать с символом в аналогичном ряду на планшете (указаны в центре планшета). Жетоны с буквой «А» кладите в левую колонку, жетоны с буквой «Б» — в среднюю, а жетоны с буквой «В» — в правую колонку (если есть).

- В** Поместите по 1 фишке влияния своего цвета в каждую из 17 круглых ячеек в правой части планшета семьи. В ходе игры вы убираете эти фишки с планшета, чтобы улучшать свои эффекты или получать новые жетоны приказов. В любой момент игры вы можете поднять фишку влияния, чтобы посмотреть, что изображено под ней.

- Г** Разместите коробочку с оставшимися деревянными компонентами перед своей ширмой. Эти предметы считаются вашим запасом.

ТИПЫ ЖЕТОНОВ ПРИКАЗОВ

Жетоны обычных приказов отмечены точкой (●) под значением инициативы.

Жетоны особых приказов отмечены символом (👤, 🏠, 🏭, 🏰) и буквой в той же области.





ПЛАНШЕТ СЕМЬИ

Планшет семьи разделён на 4 ряда. Каждый из них отражает ваше влияние на 1 из 4 институтов острова: **правосудие** ⚖️, **полицию** 🚔, **экономику** 🏢 и **церковь** 🏛️. За исключением экономики, каждый ряд определяет ваше базовое значение при выполнении определённого действия (подробнее о действиях см. на с. 8 и 9). Используйте только крайние правые значения из открытых. Убирая фишки влияния, вы открываете новые значения.

Ячейки в **ряду экономики** 🏢 (и некоторые из ячеек в ряду правосудия ⚖️) позволяют сразу при их открытии применить одноразовый эффект (получить деньги, построить 1 нарколабораторию или получить 1 автомобиль). В этом случае применяются обычные правила, распространяющиеся на соответствующие действия.

Кроме того, ячейки в правой части планшета разделены пунктирными линиями на несколько колонок. Каждый раз, открывая ячейку в левой части **новой колонки**, вы получаете новый **особый приказ**. Уберите жетон приказа, соответствующий открытой вами ячейке, с планшета вашей семьи и положите в штаб.

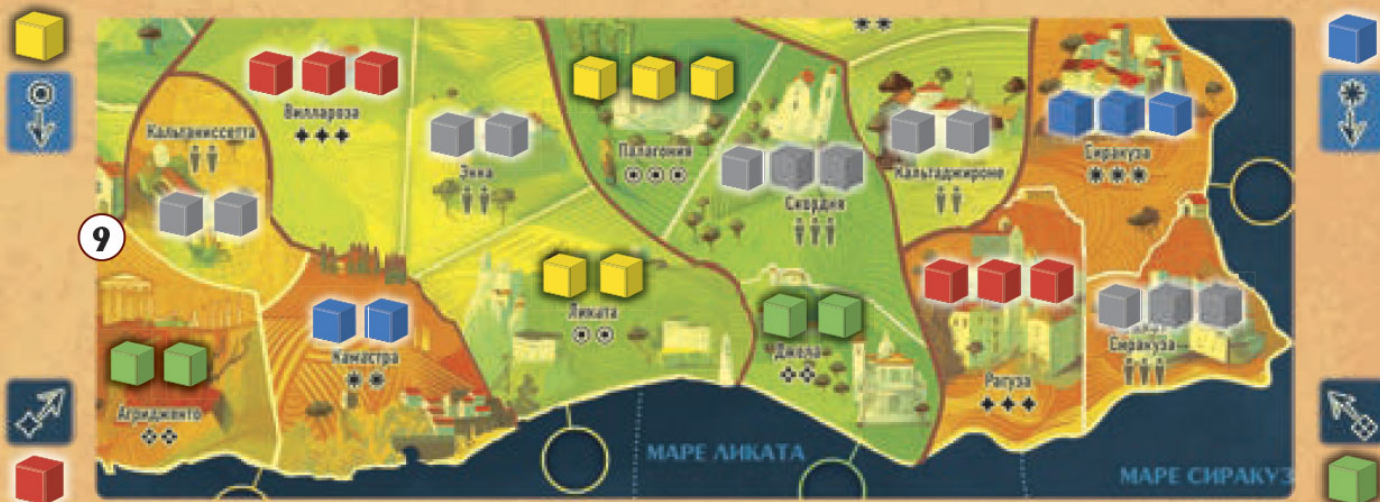
🌸 Подробнее об этом см. «Открытие ячеек на планшете семьи» на с. 11. 🌸

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

- 9 Начальная расстановка.** В ближайшем к вам углу игрового поля изображён символ, обозначающий вашу начальную расстановку. Разместите **солдат** из своего запаса на тех территориях, где изображён этот символ. За **каждый из своих символов** разместите на территории по **1 солдату**. Всего вы разместите по 2–3 солдата на **6 территориях**.

На некоторых территориях изображено 2–3 **серых символа** солдат. Эти территории считаются нейтральными. За каждый серый символ солдата на территории разместите на ней по **1 нейтральному солдату**.

В результате на каждой территории игрового поля окажется по 2–3 солдата.



*Жёлтый, красный, синий и зелёный игроки размещают своих солдат на территориях согласно соответствующим символам. Затем они размещают **нейтральных солдат**.*

- 10** Случайным образом определите того, кто начнёт игру. Он получает фишку первого игрока.

- 11** Перемешайте **карты персонажей** и выберите по одному случайным образом.

- Возьмите из запаса столько **денег** и **солдат**, сколько указано на карте вашего персонажа, и положите в свой штаб (за ширму). Если вы **первый игрок**, отдайте 1 лиру последнему по очереди игроку (одному сопернику; см. «Очередность хода» выше).
- Первый игрок берёт все дополнительные **боевые единицы**, указанные на карте своего персонажа (солдат, автомобили, катера), из запаса и размещает их на игровом поле. Затем, в порядке хода, то же самое делают остальные игроки. Вы можете размещать дополнительных солдат и автомобили на любых территориях, где уже есть ваши солдаты. Разместить катер можно на морской территории по соседству с береговой территорией, на которой есть ваши солдаты.
- В том же порядке разместите на игровом поле указанное на картах количество **нарколабораторий** (3 на карте справа). Размещайте их на любых территориях с вашими солдатами. Однако на 1 территории не может быть больше 2 нарколабораторий одновременно.



- 12** Подготовьте **таблицу действий 0** (напечатанную на игровом поле). Положите нейтральную (серую) фишку влияния на каждую клетку с **серым кружком**. Затем, начиная с первого игрока и далее в порядке хода, размещайте по 1 фишке влияния своего цвета из запаса на пустых клетках (под клетками с серыми кружками). Повторяйте, пока каждый игрок не разместит по 2 фишки влияния своего цвета.



КАРТА СИЦИЛИИ

Остров разделён на **12 округов**, каждый из которых состоит из **3 территорий**. Все территории одного округа окрашены в один цвет исключительно для наглядности.

Границы между 2 территориями обозначены белыми линиями. Коричневые линии отделяют как территории, так и округа.

Территории игрового поля считаются соседними, если они имеют общую границу любой протяжённости. Кроме того, океан, омывающий Сицилию, разделён на **9 морских территорий**. Границы между ними представлены пунктирными линиями. Морские территории считаются соседними, если они имеют общую морскую границу. Каждая **береговая территория** Сицилии является соседней с 1–2 морскими территориями.

Три территории, **Кальтаниссетта**, **Агридженто** и **Камастра**, составляют один округ.

Территории **Энны** и **Камастры** считаются соседними друг с другом, хотя граница между ними очень короткая.



Территория **Ликаты** считается соседней с морскими территориями **Море Агридженто** и **Море Ликатой**.

Ход игры

СТРУКТУРА РАУНДА

Максимальная продолжительность игры — 4 раунда. Каждый раунд состоит из 2 этапов, в течение которых вы по очереди выполняете ходы:

1. Этап планирования.

2. Этап событий.

На **ЭТАПЕ ПЛАНИРОВАНИЯ** вы можете увеличивать своё влияние на институты острова (правосудие, полицию, экономику и церковь), а также усиливать свои боевые единицы и отдавать приказы.

На **ЭТАПЕ СОБЫТИЙ** исполняются отданные вами приказы. Сначала вы перемещаете снабжение на позиции, затем задействуете боевые единицы, пытаясь установить контроль над дополнительными территориями. После каждого этапа устанавливается период **затишья**, когда определяется контроль над округами. Кроме того, в период затишья, наступающий после этапа событий, проверяется условие окончания игры.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В любой момент игры и даже в ход другого игрока вы можете выполнить следующие свободные действия, чтобы получить больше денег:

- Возьмите **1 жетон приказа** из своего штаба



(за ширмой) и **уберите**

его из игры (разместив так, чтобы он был виден всем игрокам), затем возьмите **1 лиру** из запаса и положите в свой штаб

- Отдайте **1 лиру союзнику** и верните за это **1 лиру**



в запас. Иначе говоря, потратьте 2 лиры, чтобы союзник получил 1 лиру.

Оба этих действия указаны на внутренней стороне ширмы в качестве напоминания.

1. ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ

На этапе планирования игроки по очереди делают ходы, начиная с первого игрока, пока на верхней таблице действий не закончатся фишки влияния. В свой ход вы **1 раз** переносите **фишки влияния** с **верхней таблицы действий** на **нижнюю**. Вы можете использовать **любую фишку влияния**: свою, нейтральную или фишку другого игрока. Однако, выбрав фишку **другого игрока** (союзника или соперника), вы должны заплатить ему **1 лиру**. **Пасовать нельзя**. Если вы не можете оплатить стоимость выполнения действия, возьмите деньги у союзника либо продайте жетон приказа (см. «Свободные действия» выше).

В свой ход вы можете перенести фишку влияния одним из двух основных способов:

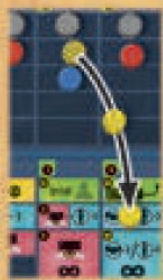
А) Используя клетку действия:

Переместите **1 фишку влияния** с верхней таблицы действий на **пустую клетку любой колонки** в нижней таблице действий и выполните её действие.

Б) Получая влияние:

Переместите **все фишки влияния** (не менее 1) из колонки верхней таблицы действий на нижнюю таблицу действий и выполните действие, указанное над колонкой.

А) ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЯ



Переместите 1 фишку влияния с верхней таблицы действий на пустую клетку действия в любой колонке нижней таблицы действий и выполните её действие. Большие клетки действий с символом ∞ всегда считаются незанятыми.

Это значит, что вы можете разместить на такой клетке фишку влияния, даже если на ней уже находится 1 или несколько фишек влияния.

Фишки влияния других игроков

Чтобы переместить фишку влияния другого игрока (не свою и не нейтральную), сначала заплатите ему 1 лиру и только потом получите деньги, которые принесёт вам это действие. Если у вас недостаточно денег, чтобы переместить фишку влияния, вы **должны** сначала получить деньги с помощью свободного действия (см. с. 7).

Клетка действия с $(X) / (X)$

Перемещая фишку влияния на клетку, в верхнем левом углу которой указано значение, вы либо получаете указанную сумму денег в дополнение к действию (X) , либо тратите указанную сумму денег, прежде чем выполнить это действие (X) .

Частичные действия

На некоторых клетках действий указано несколько частичных действий:

- Если между действиями есть символ «/», выберите одно из указанных действий и выполните только его.

- Если между действиями есть символ «+», вы можете выполнить оба действия в удобном вам порядке.

Выполняя частичное действие, вы можете решить, до какой степени хотите выполнить его или же не выполнять его совсем (например, если в вашем запасе или штабе не хватает компонентов).

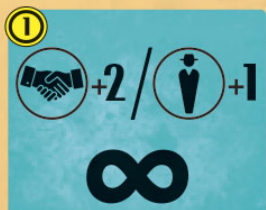
Однако **отказаться** от выполнения действия или **всех** его частичных действий (иначе говоря, выбрать не делать ничего) **нельзя**.

От раунда к раунду в игре будет появляться больше доступных действий и их улучшенных вариантов.

О наиболее важных действиях читайте ниже; подробнее об особых действиях см. «Приложения» (с. 20).



На этой клетке действия может находиться только 1 фишка влияния. Кроме того, прежде чем выполнять действие, вы должны потратить 1 лиру. Вы можете выполнить оба частичных действия.



На этой клетке действия изображён символ ∞ , поэтому на ней может находиться сколько угодно фишек влияния. Также вы получаете 1 лиру. Выберите одно из двух частичных действий и выполните его.

Разнообразные действия

ЗАВЕРБОВАТЬ СОЛДАТ



Переместите солдат из своего запаса (коробочки) в штаб (за ширму). Количество солдат подсчитывается

следующим образом:

- базовое значение, соответствующее наибольшему открытому значению (не закрытому фишкой влияния) в ряду церкви $\dagger$ (нижний ряд) на планшете вашей семьи, ПЛЮС
- бонус, указанный на клетке действия.

Проще говоря, базовое значение $\dagger$ + бонус = количество солдат.



РАЗМЕСТИТЬ СОЛДАТ



Переместите солдат из своего штаба (из-за ширмы) на игровое поле.

Разместите их всех на 1 территории:

либо на территории, где уже есть ваши солдаты, либо на территории, где ещё нет солдат.

Если вы выбрали территорию без солдат, уберите оттуда 1 нарколабораторию (если есть).

Количество солдат подсчитывается следующим образом:

- базовое значение, соответствующее наибольшему открытому значению (не закрытому фишкой влияния) в ряду полиции $\star$ (второй сверху ряд) на планшете вашей семьи, ПЛЮС
- бонус, указанный на клетке действия.

Проще говоря, базовое значение $\star$ + бонус = количество солдат.



ОТДАТЬ ПРИКАЗ



Поместите жетон приказа из вашего штаба лицом вниз на территорию, на которой находится **1 или несколько ваших солдат** и **нет жетонов приказов**.

Вы в любой момент можете смотреть свои жетоны приказов на игровом поле и показывать их союзнику. Однако перемещать или забирать их (чтобы заменить на другие жетоны приказов) нельзя.

Пример. Вы разместили фишку влияния на указанной клетке действия, заплатив за это 1 лиру.

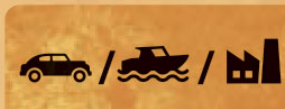
Теперь вы можете отдать приказ и разместить солдат (базовое значение $\star + 1$) в любом порядке. Базовое значение равно 2.

1 Вы размещаете 3 солдат на незанятой территории.

2 В рамках второго частичного действия вы немедленно отдаёте приказ здесь. Вы могли бы разместить жетон приказа на любой из своих территорий, не обязательно на этой.



ПОДГОТОВИТЬ ОБОРУДОВАНИЕ



Разместите на игровом поле 1 автомобиль, 1 катер или 1 нарколабораторию.

АВТОМОБИЛЬ можно разместить только на территории с **хотя бы 1 вашим солдатом**.

КАТЕР можно разместить только на **морской территории**, соседней с территорией с **1 или несколькими вашими солдатами**. Затем вы можете переместить катер на любую соседнюю морскую территорию. Если **после перемещения** (или если вы решили не перемещать катер) на любой морской территории окажется ровно 3 катера, уберите свой катер и **1 другой катер** (из оставшихся 2).

НАРКОЛАБОРАТОРИЮ можно разместить только на территории с **хотя бы 1 вашим солдатом**, если на ней не больше 1 другой нарколаборатории.

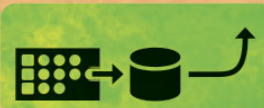
ОТМЫТЬ ДЕНЬГИ



Получите по 1 лире за каждую свою нарколабораторию на игровом поле (т. е. каждую нарколабораторию на территории с хотя бы 1 вашим солдатом).

ОКАЗАТЬ ВЛИЯНИЕ

Уберите 1 фишку влияния с планшета вашей семьи. Возьмите левую фишку влияния в выбранном ряду. Следующая манипуляция с этой фишкой влияния зависит от действия, которое вы решите выполнить.



Верните фишку влияния в запас.

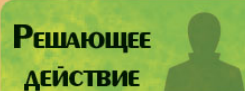


Разместите фишку влияния:

- на незанятой клетке **верхней таблицы действий**, в колонке с **хотя бы 1 другой** фишкой влияния, **ЛИБО**
- на незанятой клетке действия **нижней таблицы действий**. Выполнить связанное с ней действие нельзя.

В **обоих случаях** возникает возможность получить жетон особого приказа (см. «Открытие ячеек на планшете семьи» на с. 11).

РЕШАЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ



Поставьте бюст вашего цвета рядом с фишкой влияния на этой клетке. В **конце**

этапа планирования, когда все фишки влияния будут размещены, вы можете выполнить 1 заключительное действие планирования (решающее действие). Для этого переместите **фишку влияния с этой клетки** на другую клетку действия и выполните её действие.

Руководствуйтесь правилами размещения фишек влияния на клетках действий, но в этот раз не платите другому игроку за использование его фишки влияния. Верните бюст в запас.

Пример. **Юля** размещает катер на игровом поле, а затем перемещает его на соседнюю морскую территорию слева. Поскольку на ней уже находятся 2 катера, **Юля** должна убрать свой только что переместившийся катер и любой из 2 находящихся на территории катеров. **Юля** решает убрать жёлтый катер.



1. ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Б) ПОЛУЧЕНИЕ ВЛИЯНИЯ

Переместите **все фишки влияния** (не менее 1) из **колонки** в верхней таблице действий на нижнюю таблицу действий. Выполните **действие**, указанное **над колонкой**.

Выбор колонки и перемещение фишек.

Вы можете выбрать только ту колонку, в которой есть 1 или несколько фишек влияния. Переместите фишки влияния на любые незанятые клетки действий в нижней таблице действий. На большие клетки действий с символом ∞ можно переместить сколько угодно фишек влияния; на всех остальных клетках действий может быть только по 1 фишке влияния. Сами действия **не** выполняйте.

Расходы. Прежде чем выполнить действие (указанное над колонкой), потратьте деньги:

- **столько лир**, сколько указано в **левом нижнем углу под действием**, вернув деньги в запас;
- **по 1 лире за фишку влияния**, которую вы **переместили** (без учёта владельца, включая нейтральные), вернув деньги в запас;
- **по 1 лире за перемещённую фишку влияния другого игрока** (т. е. по 1 лире за фишку любого другого цвета, кроме ваших и нейтральных). Заплатите эти деньги напрямую владельцу фишки.

Пример. Юля хочет «получить влияние».



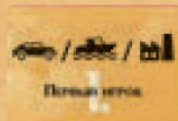
Для того чтобы выполнить действие слева, **Юля** должна потратить 4 лиры: 3 вернуть в запас (за 2 фишки влияния и -1 на символе) и 1 отдать **Алексю**.

Для того чтобы выполнить действие справа, **Юля** должна потратить 7 лир: 5 вернуть в запас (за 3 фишки влияния и -2 на символе) и 2 отдать **Даше**.

Действие посередине **Юля** выполнить не может, потому что там нет фишек влияния.

ДЕЙСТВИЯ ПОЛУЧЕНИЯ ВЛИЯНИЯ

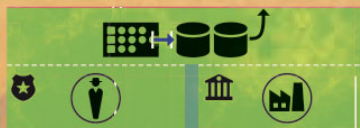
Стать первым игроком и подготовить оборудование



Выполняя это действие, возьмите **фишку первого игрока** и начните следующие **этапы**. На порядок хода на текущем этапе это не повлияет.

Также вы можете разместить на игровом поле 1 автомобиль, либо 1 катер, либо 1 нарколабораторию. Руководствуйтесь правилами использования таблицы действий (см. с. 9).

Увеличить влияние на 1 институт



Это действие в практически неизменном виде распространяется

на 4 колонки: **уберите 2 крайние левые фишки влияния с 1 ряда** на планшете вашей семьи и верните их в запас. **Ряд**, с которого можно убрать фишки, **зависит от колонки** в верхней таблице действий, откуда вы переместили фишки влияния. Обычно это действие приносит вам жетон особого приказа (см. «Открытие ячеек на планшете семьи» на с. 11).

Если в указанном ряду осталась только 1 фишка влияния, уберите её. Если фишек не осталось, не убирайте ничего. Убрать фишки влияния с других рядов нельзя.

Увеличить влияние на 2 института



Выполняя это действие, уберите с планшета вашей семьи **2 фишки влияния**. Возьмите **крайние левые фишки с 2 разных рядов по вашему выбору**. Одну верните в запас, а вторую разместите:

- на **незанятой клетке верхней таблицы действий** (в колонке с **хотя бы 1 другой фишкой влияния**) **ЛИБО**
- на **незанятой клетке нижней таблицы действий**.

Таким образом возникает возможность получить 1–2 жетона особых приказов (см. «Открытие ячеек на планшете семьи» на с. 11).



Помимо **всех 3 рассмотренных выше действий** («Стать первым игроком», «Увеличить влияние на 1 институт» и «Увеличить влияние на 2 института») вы можете отдать 1 **дополнительный приказ**. Поэтому розовая полоса охватывает все колонки. Руководствуйтесь правилами использования таблицы действий (см. с. 9). Вы можете отдать приказ до или после выполнения действия. Вы можете использовать только что полученный жетон приказа.

ОТКРЫТИЕ ЯЧЕЕК НА ПЛАНШЕТЕ СЕМЬИ

НОВЫЕ БАЗОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ И МГНОВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Каждый раз, убирая фишку влияния с планшета вашей семьи (например, выполняя действие «Увеличить влияние на 1 институт»), вы открываете новую ячейку, на которой указано новое базовое значение (на светлом фоне) или мгновенный эффект.

Мгновенные эффекты применяются **немедленно и однократно**. **Новые базовые значения** заменяют предыдущие базовые значения определённых действий **до конца игры** (или до тех пор, пока вы не откроете другое базовое значение в том же ряду).

В ряду правосудия чередуются базовые значения для действия «Атака/Взрыв из автомобиля» и **мгновенные эффекты автомобиля**. Этот мгновенный эффект позволяет вам немедленно разместить 1 автомобиль на территории с хотя бы 1 вашим солдатом.



В ряду полиции вы открываете новое базовое значение для действия «Разместить солдат».

В ряду экономики можно открыть только **мгновенные эффекты**,



позволяющие немедленно получить указанное количество лир,

или, если возможно, разместить 1 **нарколабораторию** на одной из ваших

территорий, на которой находится не больше 1 нарколаборатории, либо немедленно получить по 1 лире за каждую вашу нарколабораторию (действие «Отмыть деньги»).

В ряду церкви вы открываете новое базовое значение для действия «Завербовать солдат».

ЖЕТОНЫ ОСОБЫХ ПРИКАЗОВ

Каждый раз, убирая первую фишку влияния в ряду из одной из трёх колонок «А» / «Б» / «В» на планшете своей семьи, вы получаете новый жетон особого приказа. Возьмите жетон приказа с той же **буквой** в **соответствующем ряду** и **поместите** в штаб



Пример.

1 **Алексей** использует клетку действия «Оказать влияние».

2 **Алексей** решает убрать левую фишку влияния из колонки «Б» в ряду правосудия .



3 За это **Алексей** получает жетон приказа Б. В ряду правосудия это второй слева жетон приказа. **Алексей** кладёт новый жетон приказа в свой штаб.

4 Открывшийся мгновенный эффект также позволяет **Алексю** немедленно и однократно разместить на игровом поле 1 автомобиль.

Пример. Юля выполняет действие «Увеличить влияние на 1 институт». Оплатив все расходы, связанные с этим действием, **Юля** перемещает фишки влияния под действием «Увеличить влияние на 1 институт» из колонки полиции . Затем **Юля** может убрать 2 крайние левые фишки влияния в ряду полиции с планшета её семьи и получить жетон особого приказа. Помимо этого, **Юля** может отдать приказ.



Пример. 1 Юля выполняет действие «Увеличить влияние на 2 института». Оплатив все расходы, связанные с этим действием, **Юля** перемещает фишки влияния под этим действием. Затем **Юля** может убрать 2 фишки влияния с разных рядов планшета своей семьи и разместить одну из них на верхней или нижней таблице действий.

2 **Юля** убирает 1 фишку влияния из ряда экономики и возвращает в запас. **Юля** немедленно получает 1 лиру за убранный фишку.

3 В качестве второй фишки влияния **Юля** убирает крайнюю левую фишку из ряда церкви и размещает на нижней таблице действий. Сделав это, **Юля** блокирует клетку действия — она не может выполнить её действие. Помимо этого, **Юля** может отдать приказ.



КОНЕЦ ЭТАПА ПЛАНИРОВАНИЯ: ПЕРИОД ЗАТИШЬЯ

После того как вы переместите все фишки влияния с верхней таблицы действий на нижнюю и выполните решающее действие (если возможно), этап планирования завершается и наступает **период затишья**.

Период затишья также наступает после окончания этапа событий. Период затишья одинаков в обоих случаях, однако проверить условие окончания игры можно **только** в период затишья, наступивший после этапа событий (см. с. 19). Период затишья сводится к проверке **контроля** игроков **над округом**.

КОНТРОЛЬ НАД ОКРУГАМИ

Для того чтобы установить контроль над округом, вы должны контролировать не менее **2 территорий** этого округа. Это значит, что на каждой из не менее чем 2 территорий в составе 1 округа у вас должен быть хотя бы 1 солдат.

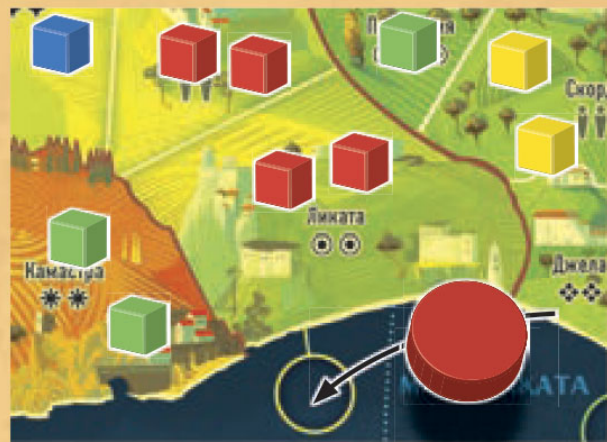
Примечание. Обе территории должна контролировать исключительно одна и та же семья (солдаты одного цвета). Контролировать округ совместно с союзником нельзя.

Установление контроля над округом

Установив контроль над округом, разместите на нём свою **фишку контроля** — поместите её в круглую ячейку на соседней морской территории, относящейся к этому округу.

Совет. Установив контроль над новым округом на **этапе планирования** или **событий**, **немедленно** поместите на него свою фишку контроля **стороной с гербом вниз**. Это позволит вам отслеживать как контролируемые игроками округа, так и смену контролирующих игроков. Контроль над этим округом всё ещё может смениться на этапе событий, но не на этапе планирования.

Пример. Разместив солдат в Ликате, **Юля** установила контроль над 2 территориями одного округа. Теперь **Юля** контролирует этот округ: она кладёт свою фишку контроля в соответствующую круглую ячейку.



Если вы удерживаете контроль над округом в **период затишья** (в конце этапа планирования или событий), переверните фишку контроля стороной с гербом вверх.

Примечание. Установить контроль над округом сразу после этапа планирования в 1-м раунде невозможно. В дальнейшем у вас появятся возможности захватывать незанятые территории на этапе планирования и тем самым устанавливать контроль над округами.

Утрата контроля над округом

Утратив контроль над округом, уберите фишку контроля из соответствующей ячейки.

Совет. Убирайте фишку контроля **немедленно** после произошедших изменений на этапе планирования или событий.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Совместная работа — это ключевой аспект игры. Тем не менее каждый из союзников руководит своей семьёй независимо от другого.

Союзники могут:

- **договариваться** и показывать друг другу спрятанные компоненты;
- **передавать друг другу деньги**, но не бесплатно: за каждую лиру, отданную союзнику, сбросьте ещё 1 лиру (см. «Свободные действия» на с. 7);
- использовать **катера** друг друга.

Во всём остальном каждый игрок действует самостоятельно.

Например, союзники не могут:

- размещать своих солдат на территории союзника;
- перемещаться на территории союзника или устанавливать над ними контроль;
- отдавать приказы на территориях союзника;
- контролировать округ, если каждый из союзников контролирует по 1 территории в его составе.

НАРКОЛАБОРАТОРИИ

- Нарколаборатории принадлежат той семье, на чьей территории они находятся.
- Если на территории разыгрываются приказы «Перемещение (и атака)» и/или «Взрыв», **каждая** нарколаборатория на ней приносит **бонус обороны +1**.
- Если солдаты **новой** семьи (или сагитированные нейтральные солдаты) устанавливают **контроль** над территорией, **уберите 1 нарколабораторию**. Это может произойти в результате «Перемещения (и атаки)» или размещения солдат на незанятой территории.

Жетоны контроля

Жетоны контроля, отмеченные вашими фишками влияния, дают вам **преимущества** на обоих этапах раунда. За **каждый** контролируемый вами округ отметьте жетон контроля вашей команды, поместив на него фишку влияния из своего запаса.

На каждом жетоне контроля может быть **только 1 фишка влияния**. Это значит, что только один из союзников может воспользоваться этим преимуществом. Поэтому решите, кому из вас двоих это преимущество будет нужнее.

Закончив проверку контроля округов, а также разместив, убрав или перевернув фишки контроля в период затишья, подсчитайте, сколько округов вы контролируете (количество ваших фишек контроля на игровом поле). Затем подсчитайте фишки влияния на жетонах контроля и сравните оба значения.

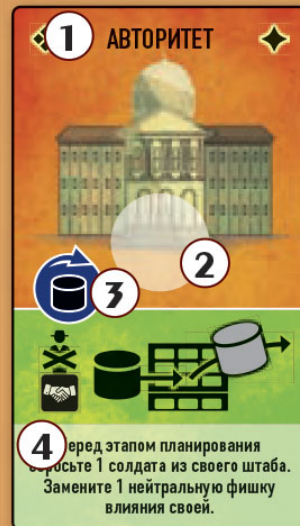
- Если фишек контроля на игровом поле у вас **больше**, чем на жетонах контроля, кладите фишки влияния из запаса на **незанятые** жетоны контроля, пока эти значения не сравняются.
- Если фишек контроля на игровом поле у вас **меньше**, чем на жетонах контроля: убирайте фишки влияния с жетонов контроля в запас, пока эти значения не сравняются.
- Если фишек контроля на игровом поле у вас **столько же**, сколько на жетонах контроля: ничего не происходит.

Перемещать фишки влияния с одного жетона контроля на другой **нельзя**. Вы можете убирать или добавлять их, только если теперь контролируете меньше или больше округов, чем прежде. Если один из союзников контролирует меньше округов, чем прежде, а другой — наоборот,

сначала уберите лишние фишки влияния первой семьи и только после этого поместите на жетоны новые фишки влияния второй семьи. Подробнее об особых жетонах контроля см. «Приложение» на с. 20.

СТРУКТУРА ЖЕТОНОВ КОНТРОЛЯ

- 1 В верхней части каждого жетона контроля указано его название и символы команды, которой он принадлежит (в игре по 2 экземпляра каждого жетона контроля, по одному на команду).
- 2 Ниже, на оранжевом фоне, находится изображение с ячейкой для фишки влияния семьи, которая использует эффект жетона.
- 3 Слева под рисунком изображён символ этапа, на котором семья может использовать эффект жетона.
- 4 Символы и текст в нижней части жетона описывают эффект жетона. Цвет фона, на котором они указаны, зависит от функции жетона.



Этап планирования



Этап событий

Пример. В период затишья, наступивший в конце этапа планирования, **Юля** контролирует 2 округа. Поскольку на жетонах контроля, принадлежащих команде, у **Юли** только 1 фишка влияния, она должна добавить ещё 1 фишку влияния. Посоветовавшись с союзницей **Дашей**, **Юля** размещает 1 фишку влияния на жетоне контроля «Новобранцы».

Юля может применить эффект жетона контроля уже на предстоящем этапе событий.



2. ЭТАП СОБЫТИЙ



На этапе событий исполняются ранее отданные вами приказы. Сначала откройте **все** жетоны приказов на игровом поле.

Примечание. Все (частичные) действия на жетонах приказов **не являются обязательными**. Это значит, что вы можете **не исполнять** приказ частично или полностью.

Приказы исполняются в следующем порядке:

1. Снабжение

2. Атака

Приказы обоих типов исполняются в порядке **возрастания их инициативы** (от наименьшего значения к наибольшему). Если значения инициативы на нескольких приказах совпадают, исполняйте их по очереди, начиная с первого игрока.

Исполнив приказы, уберите в свой **штаб** все жетоны приказов **без** бронежилетов.

После исполнения приказов символы, отличные от бронежилетов, не имеют значения. В конце этапа

событий (но до периода затишья) уберите все свои жетоны приказов, лежащие на игровом поле, включая жетоны с бронежилетами, обратно в штаб .

Утратив контроль над территорией (лишившись всех своих солдат на ней), уберите оттуда свои жетоны приказов (даже ещё не исполненные) и верните в **штаб** .

Символы действий

Исполняя приказы, обращайтесь внимание на различные символы, касающиеся размещения солдат.

3 Если изображён только символ солдата с числом, вы можете разместить **строго указанное количество** солдат (в данном случае 3).

+1 Если символ солдата обведён в **кружок** (как на клетке действия), количество солдат, которых можно разместить, определяется по формуле: **базовое значение** + **бонус** (в данном случае + 1).

Жетоны приказов

Информация на жетонах приказов

Левая часть:

- 1 Цвет фона соответствует цвету владельца жетона (в этом примере — жёлтый).
- 2 Точка внизу обозначает обычный приказ, а символ с буквой — особый приказ (на этапе событий эти сведения не учитываются).
- 3 Значение **инициативы**, указанное наверху в кружке (снабжение) или в звезде (атака), определяет момент исполнения приказа.

Типы приказов

Приказы снабжения

Приказы снабжения исполняются в **первую очередь**. Они позволяют вам размещать свои боевые единицы на игровом поле, получать деньги или перемещать солдат из запаса в штаб . Действия снабжения указаны на зелёном фоне.

Использование жетонов приказов для размещения боевых единиц/оборудования

Если приказ позволяет вам разместить **солдат, автомобили или нарколаборатории** на игровом поле, **всегда** размещайте их на территории, на которой находится этот жетон приказа.

Катера размещайте на **соседних** морских территориях (откуда их затем можно переместить на 1 территорию). Если по соседству с территорией, содержащей жетон приказа, нет морских территорий, разместить катер на игровом поле нельзя.

Завершающее частичное действие «Агитация»

1! На жетонах некоторых приказов атаки изображено это действие. Оно всегда выполняется **после** обычного действия атаки. Подробнее см. на с. 18.

Пассивная способность «Оборона»

2 Эта **пассивная способность** встречается на жетонах приказов обоих типов: снабжения и атаки. Она обеспечивает вашим солдатам на этой территории **бонус обороны**. Эта способность **не** является частичным действием, позволяющим вам активно влиять на игру. Она только защищает ваших солдат в ходе всех атак на данном этапе. Подробнее см. на с. 16.

Другие части:

- 4 Справа от базовой информации расположены 1 или больше частичных действий, которые вы можете разыграть, используя этот приказ. Эти действия выполняются по обычным правилам (см. «*Этап планирования*» на с. 7), за исключением размещения боевых единиц (см. ниже).



Приказы атаки

Приказы атаки исполняются в **вторую очередь**. Они позволяют вам атаковать соседние территории. На них также могут быть действия снабжения с зелёным фоном. В отличие от приказов снабжения, приказы атаки могут быть отменены. Это происходит, когда вы теряете всех солдат на соответствующей территории до того, как вам удаётся исполнить приказ.

ПРИКАЗЫ СНАБЖЕНИЯ

В большинстве случаев все приказы снабжения можно исполнять одновременно, поскольку на этом шаге практически отсутствует взаимодействие или обмен тайной информацией. Частичные действия можно выполнять **в произвольном порядке**.

ЧАСТИЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ: ПОЛУЧЕНИЕ ДЕНЕГ

 Если на жетоне приказа изображён символ **монеты**, получите указанное количество денег за выполнение частичного действия. Это же частичное действие может встречаться на приказах атаки.

ПРИКАЗЫ АТАКИ

Исполнив все приказы снабжения, перейдите к исполнению приказов атаки.

Примечание. Утратив контроль над территорией (потеряв всех солдат на ней), на которой остаётся один из ваших приказов, верните этот приказ в свой штаб . В этом случае приказ не исполняется даже частично.

Перемещение (и атака)

 Символ дробовика встречается на приказах атаки чаще всего. Это **единственный тип атаки**, позволяющий вам **установить контроль** над территорией! Все прочие типы атаки нацелены на устранение солдат соперника, поэтому использовать их для захвата территорий нельзя. Выполняя «Перемещение (и атаку)», разыграйте следующие шаги (см. также на обороте памятки).

 **о. Сбор.** Если на жетоне приказа изображён этот символ, вы можете сначала переместить сколько угодно своих солдат и автомобилей **с соседних территорий на территорию с этим приказом**. Иначе игнорируйте этот шаг. Однако этот приказ **не** позволяет вам переместить солдат или автомобили на эту территорию **с помощью катеров** либо переместить солдат **с этой территории** на другую.

Переместив всех своих солдат с одной территории на территорию с приказом, вы утратите контроль над первой территорией. Если это произошло, верните все жетоны приказов с первой территории в ваш штаб . Вы также потеряете все свои автомобили на первой территории (поэтому их, разумеется, стоит собрать на территории с приказом).

1. Перемещение

Затем вы можете переместить **сколько угодно** солдат

(не менее 1) с территории с приказом на **соседнюю** территорию.

Исключение: перемещать солдат на территорию под контролем союзника **нельзя**.



Если территория с приказом соседствует с морской территорией, на которой есть 1 или несколько катеров вашей команды, вы можете выполнить «Перемещение (и атаку)» **по воде**. В этом случае вы можете переместиться на любую территорию, соседнюю с той, на которой находится этот катер. Если у вашей команды есть катера на нескольких морских территориях, соседних между собой, вы даже можете переместиться на территорию, соединённую с территорией с приказом цепочкой катеров (см. пример в конце с. 17).

Выполняя «Перемещение (и атаку)» **по суше**, вы можете взять **1 автомобиль** с территории с приказом. Если при атаке задействуются **катера**, эта опция **недоступна**.

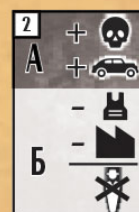
В любом случае **сначала** определитесь с количеством солдат, которых хотите переместить, и только потом приступайте к следующему шагу. То же самое касается решения о перемещении 1 автомобиля. В зависимости от статуса целевой территории, происходит следующее:

- а) Целевая территория не занята (без солдат)**
«Перемещение (и атака)» завершается.
Если на территории есть 1 или 2 нарколаборатории, уберите 1 из них.
- б) Вы контролируете территорию**
«Перемещение (и атака)» завершается.
- в) Территорию контролируют нейтральные солдаты или соперники**
Завершив перемещение, атакуйте.
Переходите к шагу 2.

2. Бонусы атаки и обороны

Атака

-  Если на жетоне приказа изображён символ **череп**, получите бонус атаки, равный значению возле символа.
- Атакуя с помощью **автомобиля**, вы также получаете бонус атаки. Его значение зависит от количества фишек влияния, которое вы убрали с **ряда правосудия**  (верхний ряд) на планшете вашей семьи. Используйте **наибольшее открытое значение** возле символа черепа в **верхней половине** ряда (не сумму всех открытых значений возле черепов). Использование **автомобиля** помогает **только** при атаке, но не в обороне.



Пример. Атакуя с помощью 1 дробовика, получите за свой автомобиль бонус атаки +2.



Продолжение на следующей странице

Оборона

- Каждая **нарколаборатория** на целевой территории приносит бонус обороны +1.
-  Если на целевой территории находятся жетоны приказов с символами **бронежилетов**, обороняющаяся семья получает бонус обороны со значением, указанным возле бронежилета. Отнимите бонусы обороны от бонусов атаки.

а) Если бонусы атаки больше бонусов обороны.

Согласно результату, уберите оборонявшихся солдат с территории в запас. Если, **атакуя**, вы убираете **нейтральных** солдат, поместите в штаб  столько же собственных солдат из запаса.

Если на территории остались только ваши солдаты, немедленно **установите над ней контроль** и сразу же уберите **1 нарколабораторию** (если есть). Также уберите все автомобили оборонявшейся семьи. Атака считается завершённой.

Если нет, перейдите к шагу 3.

б) Бонусы обороны больше или равны бонусам атаки.

Ничего не происходит; перейдите к шагу 3.

3. Конфликт

Атакуя, выберите вариант атаки: а) хитрый план или б) грубую силу.

а) **Хитрый план.** Атакующая и обороняющаяся семья берут по 3 свои **карты конфликтов**. Если атака происходит на территории с нейтральными солдатами, ваши соперники решают, кто из их команды будет оборонять их.

Соперники **одновременно выбирают** по 1 из своих карт и кладут **лицом вниз** перед собой. **Первой ходит атакующая семья**, решая, взять или оставить на столе карту соперника. **Второй**

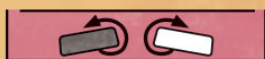
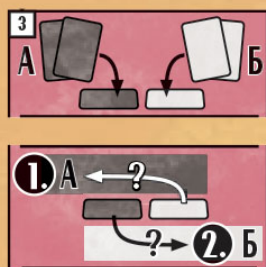
ходит **обороняющаяся семья**, точно так же определяясь с картой соперника.

Примечание. Вы можете принять решение только в отношении карты соперника.

Таким образом, теперь перед каждым из участников конфликта лежит по 1 карте, либо перед одним из них лежат 2 карты, а перед вторым — ни одной.

Откройте обе карты и примените **эффекты**

карты, лежащей перед вами, к вашей стороне в этом конфликте.



Сначала разыграйте карту(-ы) «**Перебежчик**» , затем «**Трус**» . **Всегда** применяйте эффекты обеих карт, даже если после розыгрыша первой карты у одной из сторон не осталось солдат. Затем перейдите к шагу 4.

Примечание. Если вы сражаетесь с нейтральными солдатами, которых убирает эффект карт «Трус», возьмите такое же количество собственных солдат из запаса и поместите в штаб .

Вариант. Чтобы конфликты были более предсказуемыми, в последующих играх можете воспользоваться необязательным правилом: если перед одним из соперников оказалось 2 идентичные карты, разыгрывайте только одну из них.

б) **Грубая сила.** Уберите 2 атакующих солдат из конфликта, вернув в свой запас. Перейдите к шагу 4.

4. Вытеснение

По очереди убирайте по паре из 1 атакующего и 1 обороняющегося солдата из конфликта, пока (по крайней мере) у одной из сторон не закончатся солдаты. Верните убранных солдат в запас. Если вы, **атакуя**, убираете **нейтральных** солдат, поместите столько же солдат из своего запаса в штаб .

Последствия. Если в ходе конфликта вы потеряете всех своих солдат, вы также лишитесь всех своих автомобилей на спорной территории (не имеет значения, какую из сторон конфликта вы представляете).

- Если **атакующая семья теряет** всех своих солдат, атака завершается.
- Если **обороняющаяся семья теряет** последнего солдата, а 1 или несколько солдат атакующей семьи продолжает участвовать в конфликте, атакующая семья устанавливает контроль над территорией. Установив контроль, немедленно уберите **1 нарколабораторию** (если есть).

КАРТЫ КОНФЛИКТОВ

На картах конфликтов встречаются следующие символы:

❶ Перебежчик



Верните 1 солдата соперника со спорной территории в запас и переместите 1 из своих солдат из запаса на спорную территорию.

❷ Трус



Верните 1–2 своих солдат со спорной территории в штаб . Если вы сражаетесь с нейтральными солдатами и убираете их, поместите

столько же солдат из своего запаса в штаб .

ПРИМЕР: КОНФЛИКТ

1. У атакующего приказа **Юли** 4 инициативы — наименьшее значение на игровом поле. Поэтому первую атаку в этом раунде проводит **Юля**.

Юля посылает 5 солдат на соседнюю территорию, чтобы сразиться с **Алексеем**. Также **Юля** берёт с собой автомобиль, чтобы получить дополнительный бонус атаки. **Юля** оставляет на территории 1 солдата, чтобы не утратить контроль над исходной территорией.



2. Автомобиль приносит **Юле** бонус атаки +2. Приказ приносит ей дополнительный бонус атаки +2.

2 нарколаборатории **Алексея** дают ему бонус обороны +2.

Бронезилет на его жетоне приказа обеспечивает

дополнительный бонус обороны +1.

Сумма **бонусов**

атаки Юли

составляет:

$2 + 2 = 4$.

Это больше

суммы **бонусов**

обороны Алексея

$(2 + 1 = 3)$,

поэтому **Алексей**

теряет 1 солдата.



3. **Юля** решает использовать хитрый план. **Юля** и **Алексей** выбирают по 1 из своих карт конфликтов и кладут перед собой лицом вниз.

Атакуя, **Юля** первой выбирает, что сделать, и решает

не брать карту соперника. **Алексей**, наоборот, решает взять

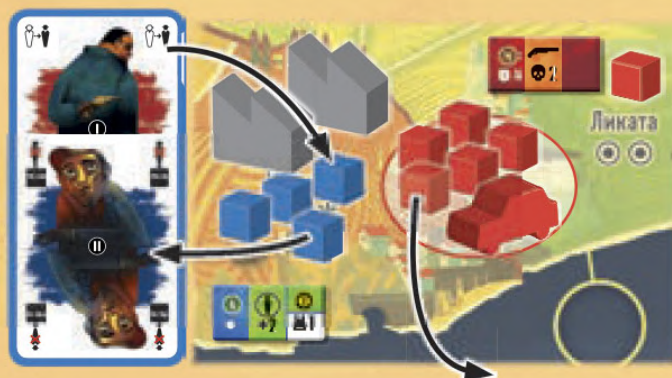
карту **Юли**. Теперь у него 2 карты. **Алексей** открывает их

и применяет их эффекты к своей семье: он убирает 1 солдата

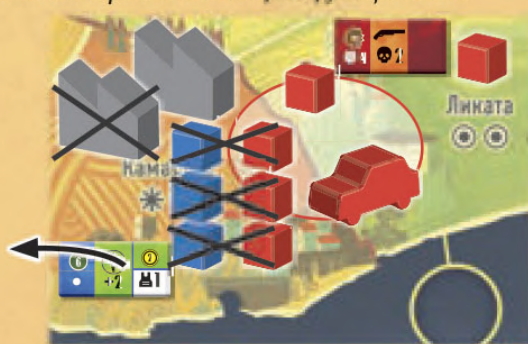
Юли из конфликта и заменяет его 1 своим солдатом

(«Перебежчик»). Однако **Алексей** также должен вернуть

1 из **своих солдат** в штаб («Трус»).



4. Теперь **Юля** и **Алексей** оба трижды возвращают по 1 из своих солдат в запас. В результате **Алексей** лишается всех своих солдат на этой территории. Конфликт завершается. **Алексей** убирает свой жетон приказа с территории в штаб. При смене контролирующей семьи на территории уничтожается 1 нарколаборатория.



5. На территории остаётся только **Юля**, которая устанавливает над ней контроль. Теперь она контролирует остающуюся нарколабораторию на территории.



ПРИМЕР: АТАКА С ПОМОЩЬЮ КАТЕРОВ



Юля в команде с **Дашей**. **Юля** исполняет приказ атаки и может переместиться на **своём катере** и на **катере Дашин** из Камастры, чтобы атаковать **Алексея** в Рагузе. **Юля** берёт с собой 4 солдат, но автомобиль на катер взять не может.



Если на жетоне приказа изображено 2 символа дробовика, выполнив действие «Перемещение (и атака)», вы можете **немедленно** выполнить его **повторно** (однако переместить можно всё равно только 1 автомобиль).

Вы можете выполнить его как на территории с приказом, так и там, где вы оказались после первого розыгрыша этого действия.

Правила выполнения «Перемещения (и атаки)» неизменны оба раза. Автомобиль и черепа на жетоне приказа (если есть) приносят бонусы в обеих атаках.

Взрыв (бомба)



Этот символ позволяет вам взорвать солдат соперника. Данный вид атаки используется **исключительно с целью нанести урон** сопернику и тем самым, возможно, освободить территорию от контроля соперников (и не позволить им впоследствии исполнить приказ атаки). С помощью этой атаки установить контроль над территорией **нельзя**.

Разыгрывая «Взрыв», выполните следующие шаги (см. также на обороте памятки):

1. Цель взрыва — территория непосредственно **по соседству** с территорией, содержащей ваш приказ. Произвести «Взрыв» с катера **нельзя**.
2. Если на территории с приказом у вас 1 или несколько автомобилей, вы можете произвести «Взрыв», **заминировав автомобиль**. В этом случае прибавьте наибольшее открытое значение возле символа черепа (не сумму всех открытых значений) в нижней половине **ряда правосудия**  к значению возле символа черепа на жетоне приказа. После «Взрыва» **уберите этот автомобиль**.

Пример. При «Взрыве» автомобиль приносит вам дополнительный бонус атаки +3 (нижнее значение).



3. Определите **бонусы атаки и обороны**, как при выполнении «Перемещения (и атаки)» (см. с. 15, шаг 2). Бронежилеты и нарколаборатории также защищают от взрывов.

Если значение атаки больше, **уберите** соответствующее количество **солдат** с целевой территории (игнорируя превышающие значения).

Убирая **нейтральных** солдат, поместите столько же солдат из своего запаса в штаб . Если на целевой территории не осталось солдат, **уберите** с неё оставшиеся **автомобили и жетоны приказов**.



Если на жетоне приказа 2 символа бомб, вы можете **немедленно** произвести **ещё один «Взрыв»**.

Целью может быть **та же самая** или **другая территория**. Правила розыгрыша «Взрыва» не меняются. Если вы хотите использовать автомобили оба раза, то на территории с приказом у вас должно быть 2 автомобиля (поскольку первый будет уничтожен во время первого «Взрыва»). Черепа на жетоне приказа приносят полные бонусы при обоих «Взрывах». Если целью остаётся та же территория, это справедливо и для бронежилетов и нарколабораторий.

Стукач



Если на жетоне изображён этот символ, уберите **1 из своих солдат** с территории с приказом (в качестве стукача). Затем можете убрать указанное количество **солдат соперника с соседних территорий** (в данном случае уберите по 2 солдата с 2 территорий и ещё 1 солдата с другой территории).

Бонусы обороны **не** применяются.

Убирать можно только нейтральных солдат или солдат соперников. Вы не обязаны убирать всех изображённых солдат.

Убирая **нейтральных** солдат, поместите столько же солдат из своего запаса в штаб .

Агитация



Этот символ обозначает **завершающее действие** приказа (которое происходит только **после** атаки). Агитировать можно **нейтральных** солдат. Выберите территорию с нейтральными солдатами поблизости от территории с вашим приказом. Значение возле символа означает максимальную удалённость территории с нейтральными солдатами от вашей территории:

1 = соседняя;

2 = в 1 территории от вашей;

3 = в 2 территориях от вашей.

Вы можете использовать **сколько угодно** нейтральных солдат с этой территории, чтобы выполнить «Перемещение (и атаку)» на соседнюю территорию. Выбрать территорию своей команды в качестве целевой **нельзя**. Разыгрывайте «Агитацию» как 1 дробовик без прочих символов.

За **каждого нейтрального** солдата, убранного в результате этой атаки, **обороняющаяся семья** может положить 1 солдата из запаса в свой штаб .

Если нейтральные солдаты установят контроль над целевой территорией, **уберите** оттуда **1 нарколабораторию** (если есть).

См. пример «Агитации» в начале с. 19.

Подробнее о прочих символах, не рассмотренных в этом разделе, см. «Приложение» на с. 20.

Пример «Агитации». **Юля** исполняет приказ в Кальтаджироне. В качестве завершающего действия **Юля** использует «Агитацию», чтобы переместить 2 солдат с соседней Скордии в Палагонию. Там она атакует, как если бы это был приказ «Перемещение (и атака)». **Юля** может атаковать, используя всех нейтральных солдат на территории, либо оставить 1 или нескольких солдат на месте.



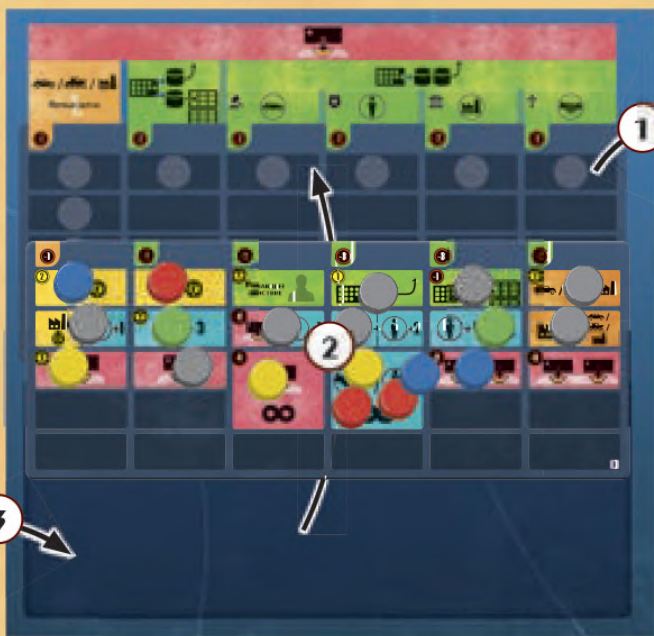
Конец этапа событий: период затишья

Период затишья в конце этапа событий проходит **точно так же**, как аналогичный период в **конце этапа планирования** (см. с. 12).

В дополнение ко всему проверьте выполнение условия окончания игры (см. «Конец игры» далее). Если игра **не** завершается, переместите **нижнюю** таблицу действий (с фишками влияния на ней) на место **верхней** таблицы действий, напечатанной на игровом поле. Если на этом месте осталась таблица действий предыдущего раунда, сначала верните её в коробку. Убедитесь, что цифры в верхней части таблицы действий закрывают напечатанные цифры. Затем подготовьте **следующую** таблицу действий (таблицу действий 2, 3 или 4 для 2-го, 3-го или 4-го раунда соответственно), чтобы использовать в качестве текущей таблицы действий.

Пример. Завершился 2-й раунд.

- 1 Верните таблицу действий 1 в коробку.
- 2 Переместите таблицу действий 2 вместе с фишками влияния наверх.
- 3 Поместите таблицу действий 3 на место нижней таблицы действий. Вы готовы начать следующий раунд!



Конец игры

Если в **период затишья** после **этапа событий** ваша семья **единственная** из всех контролирует не менее **5 округов** либо ваша **команда** контролирует не менее **6 округов**, вы победили. Если ни одна из команд не добилась этого **к концу 4-го раунда**, побеждает команда, которая контролирует **больше округов**, чем другая команда. Если ничья (либо по окончании 4-го раунда, либо если обе команды контролируют по 6 округов), побеждает команда, контролирующая **Бронте**. Если **ни одна** из команд не контролирует Бронте, игра завершается **ничьей** (если ничья происходит ранее 4-го раунда, просто продолжите игру).

Пример. В конце 4-го раунда каждая из команд контролирует по 5 округов. Однако команда **Алексея** и **Юли** контролирует Бронте, поэтому они становятся победителями в игре.



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ I. Клетки действий



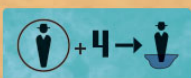
Разместите по 1 жетону приказа из штаба лицом вниз не более чем

на 2 территориях с хотя бы 1 вашим солдатом и без других жетонов приказов.



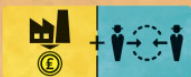
Разместите 2 жетона приказов из штаба лицом вниз на территории

с хотя бы 1 вашим солдатом и без других жетонов приказов. Иметь при этом жетон контроля «Субординация», позволяющий разместить 2 жетона приказов на одной территории, не требуется. Даже при наличии «Субординации» разместить больше 2 жетонов приказов на 1 территории нельзя.



Вы можете разместить солдат из штаба на игровом поле

в количестве, равном базовому значению +4. Размещайте их только на территории с хотя бы 1 вашим солдатом (не на незанятой территории).



Получите по 1 лире за каждую вашу нарколабораторию

и выберите территорию с хотя бы 1 вашим солдатом. Вы можете переместить сколько угодно ваших солдат и автомобилей с соседних территорий на выбранную (не используя катера).



Вы можете убрать в запас 2 крайние

левые фишки влияния с одного из рядов на планшете своей семьи. Это даст вам возможность получить жетон особого приказа.

ПРИЛОЖЕНИЕ II. Жетоны приказов



Зелёный ⚔ А. Решив, сколько солдат вы переместите и куда, вы можете заменить

1 обороняющегося солдата одним солдатом из своего запаса. Верните обороняющегося солдата в запас.



Жёлтый 🚗 Б. Разместите на игровом поле автомобиль и нарколабораторию.

Разместите по 1 солдату из вашего штаба рядом с каждой своей нарколабораторией (не только на этой территории), включая только что размещённую. Если у вас 2 нарколаборатории на одной территории, разместите там 2 солдат. Если солдат в штабе недостаточно, вы можете выбрать нарколаборатории, рядом с которыми разместите солдат.



Жёлтый 🚗 В. Решив, сколько солдат вы переместите и куда, вы можете потратить X лир, чтобы убрать X обороняющихся солдат из конфликта. Верните их в запас.



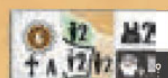
Чёрный ⚔ Б. Решив, сколько солдат

вы переместите и куда, вы можете убрать до 2 обороняющихся солдат и заменить их своими. Верните убранных солдат в запас.



Синий 🚒 Б. Вы можете произвести

«Взрыв» и атаковать с дробовиком. Выполняйте это в любом порядке. Если вы сначала установите контроль над территорией, можете произвести «Взрыв» оттуда либо с территории с жетоном приказа. Если вы дважды атакуете одну и ту же территорию, нарколаборатории и бронежилеты обеспечивают полную защиту при обеих атаках.



Белый ⚔ А. Разместите по 2 солдата из вашего

штаба на территории с приказом и не более чем на 2 соседних территориях с хотя бы 1 вашим солдатом. Эти 2 (или 1) соседние территории могут находиться под контролем нейтральных солдат или вашего союзника, и вы можете позволить вашему союзнику разместить там 2 солдата из его штаба или разместить нейтральных солдат из запаса вместо ваших.



Белый 🚒 Б. Замените до 3 солдат соперника на 1 или нескольких соседних территориях вашими солдатами из запаса, а затем переместите их на территорию с этим приказом. Верните убранных солдат в запас.

ПРИЛОЖЕНИЕ III. Жетоны контроля

Авторитет

В начале каждого этапа планирования вы должны решить, хотите ли вы сбросить солдата из вашего штаба, чтобы применить этот эффект.

Взятка

Вы можете применить этот эффект при каждом «Перемещении (и атаке)» немедленно после выбора территории для перемещения. Верните убранных солдат в запас. Если на жетоне приказа изображено 2 дробовика, вы можете воспользоваться этим эффектом дважды.

Бомба с таймером

При использовании автомобиля для «Взрыва» целевая территория не обязана быть соседней с территорией, на которой находится приказ. Между ними может быть ещё одна территория. Не имеет значения, занята ли эта территория и кто её контролирует.

Катера

Разместите катер по обычным правилам.

Новобранцы

Установление контроля над территорией подразумевает, что после атаки на территории у вас остаётся 1 или

несколько солдат. После чего вы можете применить этот эффект. Возьмите солдата из своего штаба. Если солдат у вас недостаточно, эффект применить нельзя.

Пушки

Вы можете применить этот эффект при каждом «Перемещении (и атаке)», в котором задействуете хотя бы 1 катер. Атакуя с моря, вы получаете дополнительный бонус атаки +1. Это применимо, даже если территорию, которую вы атакуете с катера, можно атаковать без использования катера.

Сообщники

Вы можете применить этот эффект при каждом «Перемещении (и атаке)», в котором не задействуется катер. Если атака позволяет вам выбрать целью незанятую территорию или территорию, на которой находятся нейтральные боевые единицы, вы можете потратить 1 лиру, чтобы вместо этого провести атаку на соседнюю с ней территорию.

Субординация

Вы можете разместить приказ на территории, на которой уже есть другой ваш приказ с предыдущего хода.