

ЛЕГЕНДЫ

ГОРОДА ГАНГСТЕРОВ

от 18
ЛЕТ

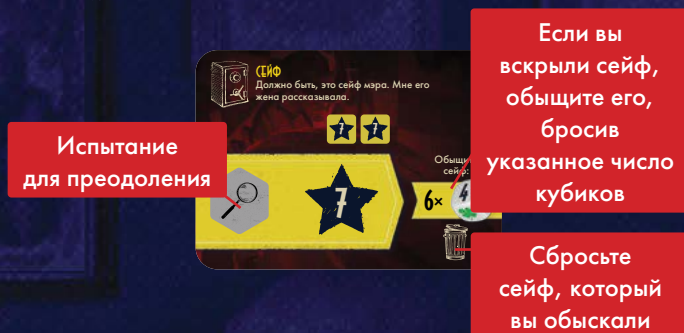
КНИГА СЦЕНАРИЕВ



ЦЕЛЬ СЦЕНАРИЯ

Вскройте как можно больше сейфов, пока полиция не окружила банк и не отрезала вам все пути к отступлению. Следите за сигнализациями и другими проблемами, иначе выполнение задания может опасно затянуться. К несчастью, узнать содержимое каждого сейфа можно, только вскрыв его.

СЕЙФЫ



Чтобы вскрыть активный сейф, вам нужно преодолеть испытание на карте, как обычно используя действие «Взаимодействовать». Если вы преодолели испытание, активный сейф становится вскрытым и вы должны немедленно провести обыск.

Чтобы обыскать его, вы должны бросить столько белых кубиков, сколько указано на карте сейфа. Если полученный результат вас не устраивает, вы можете обыскать сейф снова, т. е. перебросить все кубики **без сохранения предыдущих результатов**. Вы можете повторять обыск последовательно столько раз, сколько захотите, но имейте в виду, что повторный обыск изматывает приспешников. Каждый новый обыск игроки совместно должны сделать измотанными столько приспешников с рук, сколько обысков в этом сейфе они провели до этого. Таким образом, второй обыск в одном и том же сейфе делает измотанным одного приспешника с руки, третий обыск — ещё двоих, четвёртый обыск — ещё троих и т. д.

Важно! Вы не можете использовать способности приспешников для изменения бросков при обыске сейфов.

Как только вы решите закончить обыск сейфа, вы должны применить результат последнего броска, поскольку только он является решающим: каждый полученный значок или приносит мешок денег. Игнорируйте обычные эффекты этих значков и значения от 1 до 4.



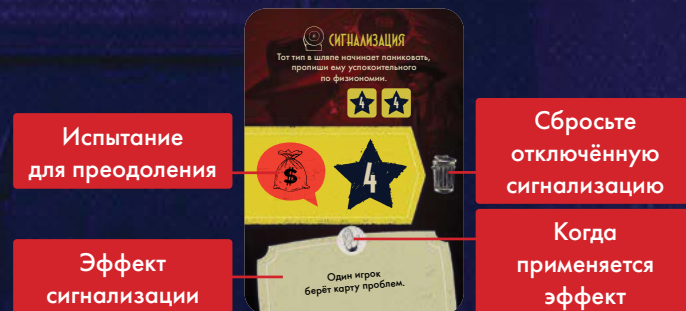
Поместите полученный мешок денег на ячейку «Куш»: **каждый мешок равен одному очку репутации в конце сценария**.

Наконец, сбросьте активный сейф.

СИГНАЛИЗАЦИИ



Сигнализации связаны с ходом времени: каждый раз, когда вы продвигаете часы по счётчику времени, вы должны раскрыть новую сигнализацию, за исключением тех случаев, когда часы достигают деления — в этом случае вы должны раскрыть 2 новые сигнализации. Если вы должны раскрыть сигнализацию, а колода закончилась, перемешайте колоду сброса и сформируйте новую колоду.



Помещайте раскрытые сигнализации на ячейку «Активные сигнализации». Пока вы не отключите их, они будут накапливаться, а их эффекты — применяться **вместе**. Чтобы отключить (сбросить) сигнализацию, вы должны преодолеть испытание на карте, как обычно используя действие «Взаимодействовать».

Сигнализации со значком влияют на сейф, а именно на обыск сейфа, а со значком — на конец раунда, так что их эффект применяется только в этот момент.

Эффект →, применяемый в конце раунда, предписывает продвинуть часы на деление вперёд.

Эта сигнализация добавляет отпечаток.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ

Вдобавок к обычным в этом сценарии вы можете совершать следующие действия.

Сбросить активный сейф

Потратьте одно из своих действий, чтобы сбросить активный сейф.

Раскрыть новый активный сейф (C)

Раскройте верхнюю карту сейфа в колоде и поместите её на ячейку «Активный сейф». Затем раскройте новую сигнализацию. Вам не требуется тратить действие, но вы должны добавлять новую сигнализацию каждый раз, когда совершаете это действие.

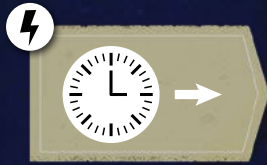
Если в игре уже есть активный сейф, вам придётся вскрыть или сбросить его, перед тем как поместить в игру новый.

Если вы хотите раскрыть новый сейф, а колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Сбежать

Это действие позволяет вам сбежать из банка до прибытия полиции. Потратьте одно из своих действий, чтобы выйти из сценария: сбросьте всех приспешников с руки в колоду измотанных приспешников, а также сбросьте все свои карты проблем — вы более не участвуете в этом сценарии.

СПЛОТИТЬ КЛАН



В этом сценарии вы можете сплотить клан, продвинув часы на одно деление вперёд. Помните, что вам не требуется тратить действие или преодолевать какие-либо испытания, чтобы это сделать.

ПОЛИЦИЯ

В этом сценарии, если полиция активна, в конце раунда один приспешник на руке одного из игроков должен выбыть из строя. Игроки должны решить между собой, кто это будет. Если вы не можете прийти к соглашению, последнее слово остаётся за активным игроком.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда последний игрок завершает свой ход, выполните следующие шаги в указанном порядке:

- 1. Активные сигнализации:** примените эффекты всех сигнализаций со значком ⚡. Некоторые эффекты подразумевают раскрытие новых сигнализаций: если вы раскрываете сигнализации со значком ⚡, их эффект не применяется до конца следующего раунда.
- 2. Улики:** проверьте число видимых отпечатков в игре, как указано в основной книге правил.
- 3. Полиция:** проверьте, контролируется ли полиция, как указано в основной книге правил. Если полиция уже активна, примените её эффект.
- 4. Время:** продвиньте часы на одно деление вперёд. Когда часы достигнут деления 🕒, прибудет группа захвата и сценарий немедленно закончится.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий немедленно заканчивается в следующих случаях.

Как только все игроки сбежали из банка до прибытия полиции. Используйте собранный куш, чтобы завербовать новых приспешников во время перерыва между сценариями.

ИЛИ

Как только часы достигают деления 🕒, но не все игроки сбежали из банка. Оставшиеся игроки должны сбросить всех приспешников с руки в колоду выбывших приспешников. Затем используйте собранный куш, чтобы завербовать новых приспешников во время перерыва между сценариями.

ИЛИ

Если полиция собрала достаточно улик, чтобы предъявить вам обвинение. Весь клан арестован — заканчиваются и сценарий, и игра.



ГОТКА ВО СПАСЕНИИ

- Газуй, за нами! Если они доедут до тюрьмы, то мы уже ничего не поделаем!
- Да как объехать этот чёртов мусоровоз!
- Давай по тротуару — там меньше машин.
- Отлично, а теперь подберись поближе, чтобы я мог прострелить им колёса...
- Так и держи!.. Чёрт, впереди женщина с коляской... и дерево!

ПОДГОТОВКА

Ближайшие препятствия

Будущие препятствия

Подготовьте сценарий, как указано в основной книге правил, и следуйте шагам ниже, чтобы завершить подготовку:

1. Поместите фишку фургона полиции на деление «Старт полиции», отмеченное на шкале дороги белым цветом.
2. Поместите фишку машины клана на деление «Старт клана», отмеченное на шкале дороги оранжевым цветом.
3. Поместите карты вступления на ячейку «Вступление».
4. Поместите карту полиции на ячейку «Полиция», при этом жетон полиции должен лежать стороной «Не контролируется» ?

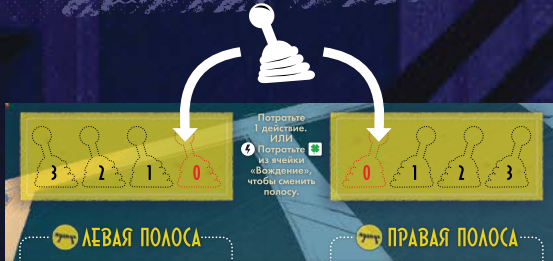
5. Поместите фишку рычага коробки передач рядом с планшетом сценария.
6. Перемешайте карты препятствий и поместите колоду лицевой стороной вниз на ячейку «Препятствия». Затем раскройте 2 верхние карты препятствий и положите их на ячейку «Левая полоса движения», одну выше другой. Повторите для ячейки «Правая полоса движения». Первое препятствие в каждой полосе движения — это ближайшее препятствие, а следующее, находящееся дальше от планшета, — это будущее препятствие.

Теперь можно начинать!

ЦЕЛЬ СЦЕНАРИЯ

Попытайтесь спасти ваших арестованных товарищей, пока перевозящий их фургон полиции не достигнет пункта назначения. Чтобы догнать фургон до того, как он скроется, вам нужно правильно выбирать полосы движения и быстро избегать возникающих препятствий.

НАЧАЛО РАУНДА



В начале каждого раунда перед выбором первого игрока вы должны выбрать полосу движения и поместить фишку рычага коробки передач на деление 0 на шкале скорости этой полосы движения, указав таким образом, что вы едете по ней.

ПРЕПЯТСТВИЯ



Избегая препятствия, вы увеличиваете скорость, чтобы попытаться догнать фургон. **Вы можете избежать только ближайшего препятствия, то есть только того, что находится на полосе движения, где лежит рычаг коробки передач.** Чтобы это сделать, вы должны преодолеть испытание на карте, как обычно используя действие «Взаимодействовать». Если вы преодолели испытание, примените эффекты, описанные в нижней части карты.

⚡ относится только к позитивным эффектам, а ⚡ — и к позитивным, и к негативным.

🚦 +1/🚦 +2 — этот позитивный эффект есть на всех препятствиях и позволяет вам продвигать фишку рычага коробки передач на 1 или 2 деления вперёд. Это основной способ увеличить скорость и приблизиться к фургону.

Важно! Максимальная скорость равна 3; если фишка рычага коробки передач достигнет деления 3, вы больше не сможете увеличивать скорость.

Разыграв эффекты пройденного препятствия, сбросьте это препятствие, а также ближайшее препятствие в другой полосе (не применяйте его эффект). Далее передвиньте будущие препятствия на ячейки ближайших препятствий (см. «А» на примере справа) и выложите 2 новых будущих препятствия, начиная с левой полосы движения (Б). Если вам нужно выложить препятствие, а колода закончилась, перемешайте карты в сбросе и сформируйте новую колоду препятствий.



ВОЖДЕНИЕ

Каждый раз, когда вы используете действие «Взаимодействовать», чтобы преодолеть испытание, после того как вы определили исход испытания, можете поместить полученные 🍀 на ячейку «Вождение». На ячейке «Вождение» может быть только 3 кубика, и они остаются там, пока какой-либо игрок не использует их, чтобы поменять полосы движения в свой ход или увеличить скорость в конце своего хода, как будет описано далее.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ

Вдобавок к обычным в этом сценарии вы можете совершать следующие действия.

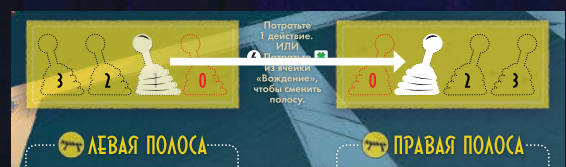
Сменить полосу движения

У вас есть на выбор 2 возможности, чтобы поменять полосу движения.

Потратьте действие.

ИЛИ

Потратьте кубик вождения (⚡), вернув его в запас. В этом случае вы не тратите действие.



Поместите фишку рычага коробки передач на другую полосу движения, сохранив скорость.

ОЖИВИТЬ

В гонке на бешеной скорости у вас нет времени на то, чтобы подбирать раненых, и поэтому в этом сценарии вы не можете оживлять приспешников, которые выбыли из строя (на планшете сценария нет соответствующего испытания). Однако способности некоторых приспешников 2-го или 3-го уровней всё ещё позволяют вам это сделать.

СПЛОТИТЬ КЛАН



В этом сценарии вы можете сплотить клан, продвинув фишку фургона полиции на одно деление вперёд. Помните, что вам не требуется тратить действие или преодолевать какие-либо испытания, чтобы это сделать.

ПОЛИЦИЯ

В этом сценарии, когда полиция активна, вы должны взять карту проблем в том случае, если после определения результата броска у вас выпало 2 или более . Не применяйте этот эффект при взбадривании.

КОНЕЦ ХОДА

В конце своего хода без траты действия вы можете увеличить скорость на 1, потратив 3 кубика вождения (верните их в запас). Далее вы **должны** передвинуть фишку машины клана на столько клеток, сколько указывает рычаг коробки передач (помните, что максимальная скорость равна 3).

Как только вы передвинули фишку машины клана, поместите фишку рычага коробки передач на деление 0 на текущей полосе движения. Если вам удалось догнать фургон полиции, сценарий немедленно заканчивается. В ином случае продвиньте фургон полиции на одно деление вперёд. Если фишка фургона достигает деления «Фургон полиции скрылся», сценарий немедленно заканчивается.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда последний игрок завершает свой ход, выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. **Улики:** проверьте число видимых отпечатков в игре, как указано в основной книге правил.
2. **Полиция:** проверьте, контролируется ли полиция, как указано в основной книге правил.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий немедленно заканчивается в следующих случаях.

Как только машина клана догоняет фургон полиции — вам удалось спасти своих товарищей. Вы получаете 15 очков репутации и приспешника 2-го уровня, которого вы берёте случайным образом из колоды. Используйте полученные очки, чтобы завербовать новых приспешников во время перерыва между сценариями.

ИЛИ

Как только фишка фургона полиции достигает деления «Фургон полиции скрылся» — им удалось оторваться. Вы получаете столько очков репутации, сколько указано на делении, на котором остановилась машина клана. Используйте полученные очки, чтобы завербовать новых приспешников во время перерыва между сценариями.

ИЛИ

Если полиция собрала достаточно улик, чтобы предъявить вам обвинение. Весь клан арестован — заканчиваются и сценарий, и игра.



ВОЗДАЙ БЛИЖНЕМУ

Мы слишком сильно доверились ему, ну и он возманил о себе невесть что. Подумаешь, провернул парочку крупных дел, пригнул четверку старичков, и теперь решил, что он Аль Капоне. Что эс, мы дадим ему понять, что в этом городе любой, кто не с нами, — против нас. Что касается тех, кто ушёл вместе с ним. Тут важно, чтобы эти крысы как можно скорее раскаялись в своём предательстве. Нужно преподать им урок, который послужит примером всем остальным, кто подумывает предать меня. Соберите парней и убедитесь, что никто из них не работает на две стороны. Мы должны быть готовы выступить против них в любое время, в любом месте.

ПОДГОТОВКА



НАЧАЛО РАУНДА

Выберите старшего игрока. Выдайте 1 карту проблемы.

ВО ВРЕМЯ РАУНДА

Каждый игрок в свой ход совершает 2 любых действия: набить прищепки, колоды карт или приспешников.

КОНЕЦ ХОДА

Ворота поставлены (т.е. невозможна) приспешников на столе себе на руку, зато приносят эффект косяк косяк своему проблем.

УЛИКИ

Вы проиграли, если в конце раунда в столе есть 2 карточки с косяком. Или у одного игрока набравших 10.

5 ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

1. Сопоставить атаку, выигравшего этого сделать, если в конце - Атака своего уха велью.

ПРОВЕРКА ПРЕДАНОСТИ

Каждый раз, когда при вильюдействии вы бросаете кубики, проверьте преданность игроков: проверьте преданность на вильюдействии и проверьте преданность на вильюдействии.

НЕДОСТАТОК ПРИСПЕШНИКОВ

Если в конце раунда нет прищепки, или, требуется для проверки преданности или розничного карты, если, проверьте преданность карты и вильюдействии преданности и преданности преданности на вильюдействии для каждого прищепки, карты, толи образом.

КОНЕЦ РАУНДА

1. Атака: проверка преданности бунтовщиков на один деление.

2. Улики: проверка преданности.

3. Бунтовщики: проверка преданности бунтовщиков на один деление.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Оба исполнителя находятся на карте и том же делении ИЛИ: Палачи собраны достаточно умов. Если клон остроты — вы проиграли.





2

ВОЗДАЙ БЛИЖНЕМУ МЕСТО

ОЖИВИТЬ

В Интерактивный раунд

ВСТУПЛЕНИЕ

ВОЗДАЙ БЛИЖНЕМУ



4

ПРОБЛЕМЫ

ВЗБОДИТЬ

В Интерактивный раунд

3

АТАКА КЛАНА

ЗАСАДА БУНТОВЩИКОВ

2

В этом месте устроена засада! Начните атаку, если раскрытый при проверке преданности приспешник соответствует этому месту.

1

ВОЗДАЙ БЛИЖНЕМУ АТАКИ

СЛОТИТЬ КЛАД

ВСЕ

2

Поместите новую карту атаки

В случае ничьей побеждают клан

ВЗЯТЬ В РАУНД

В Интерактивный раунд

ПРИСПЕШНИКИ

ВЗЯТЬ В РАУНД

В случае ничьей побеждают бунтовщики

ПРИСПЕШНИКИ

Подготовьте сценарий, как указано в основной книге правил, и следуйте шагам ниже, чтобы завершить подготовку:

1. Перемешайте карты атаки и поместите колоду лицевой стороной вниз на ячейку «Атаки».
2. Перемешайте карты мест и поместите колоду лицевой стороной вниз на ячейку «Место». Далее раскройте верхнюю карту места и поместите её на ячейку «Засада бунтовщиков», закрыв слово «Место».

3. Поместите фишку пистолета клана на деление шкалы борьбы в соответствии с числом игроков в игре: — 2 игрока; — 3 игрока; — 4 игрока.
4. Поместите фишку пистолета бунтовщиков на деление на шкале борьбы.
5. Наконец, поместите карту вступления на ячейку «Вступление».

Теперь можно начинать!

ЦЕЛЬ СЦЕНАРИЯ

Часть клана взбунтовалась, образовав новую банду. Те из вас, кто остался верен боссу, должны остановить их, пока они не отобрали у вас все дела. Каждая из фишек пистолетов символизирует влияние и господство, которыми и клан, и новая банда бунтовщиков обладают в городе. Цель клана состоит в том, чтобы продвинуть свой пистолет как можно дальше и быстрее, не позволив бунтовщикам добиться преимущества. Борьба заканчивается, как только фишки пистолетов встретятся. Чем быстрее вы перекроете дорогу предателям, тем больше репутации вы заработаете.

АТАКИ

Карты атак отображают борьбу, которая проходит между кланом и бунтовщиками, и используются как для атак клана, так и для засад бунтовщиков.



Когда вы помещаете карту атаки в игру — либо на ячейку «Атака клана», либо на ячейку «Засада бунтовщиков», — вы должны немедленно взять из колоды клана указанное на карте атаки количество приспешников и поместить их на стол ниже планшета. Специализация приспешников всегда должна оставаться на виду. Эти приспешники представляют собой бунтовщиков, против которых борется клан.



Карты атаки не указывают сложность испытания, поскольку в этом сценарии сложность определяется силой бунтовщиков, которым вы противостоите (см. подробности далее).

Чтобы определить результат борьбы при атаке клана или засаде бунтовщиков, выполните следующие шаги:

1. Совершите проверку преданности (см. раздел «Проверка преданности»).
2. Выполните действие «Взаимодействовать» и определите результат броска как обычно.
3. Далее бросьте количество кубиков в соответствии со специализациями приспешников бунтовщиков, всегда добавляя красный кубик, и определите результат броска, как описано ниже.



считается значением 3.

Поместите одного из приспешников бунтовщиков по вашему выбору на ячейку «Беглецы».

Примените множитель к самому высокому выпавшему значению (не учитывается).

Игнорируйте эти результаты: они не действуют на бунтовщиков.

Важно! Нельзя использовать способности приспешников, чтобы изменять броски бунтовщиков.


4. Тот, кто получает более высокий результат, побеждает в борьбе.


А. Если побеждает клан, вы должны:

- продвинуть фишку пистолета клана на одно деление вперёд;
- сбросить карту атаки и сделать измотанными всех приспешников бунтовщиков, связанных с ней;
- если это была засада бунтовщиков, перемешать 3 карты мест, раскрыть одну и поместить её на ячейку «Засада бунтовщиков».

Б. Если побеждают бунтовщики, ничего не происходит. И карта атаки, и любые приспешники бунтовщиков, связанные с ней, остаются на месте. Может случиться так, что после победы бунтовщиков все их приспешники сбегут: в этом случае сбросьте карту атаки.




Важно! В случае ничьей, если вы взаимодействовали с картой атаки клана, побеждает клан; если вы взаимодействовали с картой засады бунтовщиков, побеждают бунтовщики.

Все карты атаки имеют на себе негативный эффект конца раунда , который получит клан. Единственный способ его избежать — избавиться от него, начав борьбу и определив её исход.

Эффект  заставляет продвинуть фишку пистолета бунтовщиков на одно деление вперёд.

ПРОВЕРКА ПРЕДАННОСТИ

В этом сценарии каждый раз, когда при взаимодействии игроку нужно бросить кубики (это не влияет на действия «Сплотить» или «Поймать»), он должен сначала пройти проверку преданности: раскрыть приспешника из колоды клана.

Если приспешник **соответствует** месту засады, т. е. его значок места (  ) совпадает со значком на карте места засады, может случиться одно из 2 событий, описанных ниже.

- Если на ячейке «Засада бунтовщиков» нет карты атаки, раскройте карту атаки, поместите её на ячейку «Засада бунтовщиков», оставив значок карты места видимым, и раскройте соответствующее количество приспешников, как описано выше (см. раздел «Атаки»). Наконец, добавьте к этим приспешникам того приспешника, которого вы раскрыли при прохождении проверки преданности.
- Если на ячейке «Засада бунтовщиков» уже есть карта атаки, просто добавьте к ней раскрытого приспешника.

Если раскрытый приспешник **не соответствует** месту засады, поместите его в колоду измотанных приспешников.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ

Вдобавок к обычным в этом сценарии вы можете совершать следующие действия.

Спланировать атаку (⚡)

Вы можете выполнить это действие даже **перед выбором первого игрока** на раунд.

Раскройте верхнюю карту атаки в колоде, поместите её на ячейку «Атака клана» и раскройте соответствующее количество приспешников, как описано выше (см. раздел «Атаки»). Вам не требуется тратить действие.

Если на ячейке «Атака клана» уже есть карта, вы не можете выполнять это действие: сначала вам нужно определить результат этой борьбы.

Если вы хотите раскрыть карту атаки, а колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду атаки.



СПЛОТИТЬ КЛАН






В этом сценарии вы можете сплотить клан, продвинув фишку пистолета бунтовщиков на одно деление вперёд. Помните, что вам не требуется тратить действие или преодолевать какие-либо испытания, чтобы это сделать.

БЕГЛЕЦЫ

Бесхребетных бунтовщиков, которые сбежали в результате борьбы, можно привлечь обратно на свою сторону и вернуть в колоду клана следующим образом.

- **Взять в плен.** Взаимодействуйте с испытанием, указанным на планшете. За каждый полученный успех вы можете переместить 1 карту из колоды беглецов в колоду клана  → . Вы можете выбрать, каких приспешников переместить из одной колоды в другую.

Важно! Значки , получаемые при действии «Взять в плен», блокируют кубики как обычно, но не причиняют урон приспешникам.

- **Поймать (⚡).** Это действие работает так же, как действие «Сплотить клан», но с колодой беглецов  → .

Важно возвращать беглецов, поскольку те из них, кто останется в игре в конце сценария, **отправятся в колоду бывших приспешников.**

НЕДОСТАТОК ПРИСПЕШНИКОВ

В этом сценарии колода клана закончится гораздо раньше, чем обычно, и это может иметь негативные последствия.

Если в колоде клана осталось меньше приспешников, чем требуется для проверки преданности или помещения карты атаки в игру, вы должны:


1. Перемешать колоду измотанных приспешников лицевой стороной вниз и взять из неё то количество приспешников, которого не хватает.
2. Продвинуть фишку пистолета бунтовщиков на одно деление вперёд за каждого приспешника, которого вы взяли таким образом.
3. Вернуть колоду измотанных приспешников на место лицевой стороной вверх.

ПОЛИЦИЯ

В этом сценарии нет карты полиции. Копы решили занять выжидательную позицию и наблюдать со стороны, как вы сражаетесь между собой.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда последний игрок завершает свой ход, выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. **Атаки:** примените эффекты с карт атаки в игре (на всех есть значок ).
2. **Улики:** проверьте число видимых отпечатков в игре, как указано в основной книге правил.
3. **Бунтовщики:** продвиньте фишку пистолета бунтовщиков на одно деление вперёд. Если пистолет бунтовщиков достигает пистолета клана, борьба заканчивается, а сценарий немедленно завершается.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий немедленно заканчивается в следующих случаях.

Как только обе фишки пистолетов оказались на одном и том же делении (игнорируйте все оставшиеся деления, на которые требовалось продвинуть фишку), борьба заканчивается. Вы получаете столько очков репутации, сколько указано на делении, где встретились пистолеты. Используйте полученные очки, чтобы завербовать новых приспешников во время перерыва между сценариями. Поместите карты приспешников с ячейки «Беглецы» в колоду выбывших приспешников, а те, что находятся на ячейках «Атака клана» или «Засада бунтовщиков», — в колоду измотанных приспешников.

ИЛИ

Если полиция собрала достаточно улик, чтобы предъявить вам обвинение. Весь клан арестован — заканчиваются и сценарий, и игра.



СТАВOK БОЛЬШЕ НЕТ!

— Босс, всё, что мы смогли из него выудить, — это что налоговая заявится к нам уже в эту пятницу.
 — Хочешь сказать, что их визит уже никак не предотвратит? Дай подумать... Казино! Нам нужно собрать все лишние деньги и отвезти в наше казино, затем мы поставим их на кон и проиграем! Это самый быстрый и надёжный способ их отмыть! Скольким из наших парней мы можем доверять? Нужно, чтобы они делали ставки и проигрывали, а если они вдруг начнут выигрывать, мы не дадим им смыться с выигрышем. Сколько у нас таких?.. Не смотрите друг на друга!

ПОДГОТОВКА

НАЧАЛО РАУНДА

Выберите первого игрока. Выберите 2 карты пробылки.

ВО ВРЕМЯ РАУНДА

Каждый игрок в свой ход совершает 2 любых действия: либо ходит фишкой, либо кладёт фишку на стол.

КОНЕЦ ХОДА

Верните фишки на стол себе на руку, чтобы применить эффект фишки. Если ход со своей карты пробылки.

УЛИКИ

Вы проиграли, если в конце раунда на столе нет 2 фишек с фишкой пробылки.

НАЧАЛО ХОДА

Бросайте фишку. Собирайте на фишке игровые карты. Сделайте ставку. Игнорируйте фишки пробылки и фишки пробылки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сделайте ставку. Собирайте на фишке игровые карты. Сделайте ставку. Игнорируйте фишки пробылки и фишки пробылки.

КОНЕЦ ХОДА

Проиграйте крупье на одно деление.

КОНЕЦ РАУНДА

Улики: проигравший блокируется на позицию.

Положите фишку пробылки на позицию.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Вы обанкротились в своём собственном казино. Вы должны расширить игровой стол, а колесо закончилось.

ИТИ

Положите фишку пробылки на позицию. Если колесо проиграло — вы проиграли.

ПОЛИЦИЯ АКТИВНА

Поместите жетон X на позицию деления шкалы крупье. С этого момента игнорируйте это деление.

СТАВOK БОЛЬШЕ НЕТ!

5x2: [иконка]

ОЖИВЬТЕ

Игнорируйте урон

ВСТУПЛЕНИЕ

ПОЛИЦИЯ

Игнорируйте урон

ПРОБЛЕМЫ

ВЗБОДРИТЬ

Игнорируйте урон

ИГРОВЫЕ СТОЛЫ

СТАВOK БОЛЬШЕ НЕТ! ИГРОВЫЕ СТОЛЫ

ИГРОВЫЕ СТОЛЫ

СТАВOK БОЛЬШЕ НЕТ! ИГРОВЫЕ СТОЛЫ

ПРОБЛЕМЫ

СПЛОТИТЬ КЛАД

ВСЕ

ИГРОВЫЙ СТОЛ

Бридж

АЖЕКПОТ

ИГРОВЫЕ СТОЛЫ

СТАВOK БОЛЬШЕ НЕТ! ИГРОВЫЕ СТОЛЫ

ЗРИТЕЛИ

СТАВOK БОЛЬШЕ НЕТ! ЗРИТЕЛИ

АКТИВНЫЕ ЗРИТЕЛИ



Подготовьте сценарий, как указано в основной книге правил, и следуйте шагам ниже, чтобы завершить подготовку:

1. Перемешайте карты игровых столов и случайным образом уберите 2 карты из игры, не смотря на них. Сформируйте колоду из остальных и поместите её лицевой стороной вниз на ячейку «Игровые столы». Затем раскройте верхнюю карту игровых столов и поместите её на ячейку «Активный игровой стол».
2. Перемешайте карты зрителей и поместите колоду лицевой стороной вниз на ячейку «Зрители».
3. Поместите фишку сейфа на деление [иконка] на шкале сейфа.

4. Поместите фишку крупье на деление [иконка] на шкале крупье.
5. Поместите карту вступления на ячейку «Вступление».
6. Поместите карту полиции на ячейку «Полиция», при этом жетон полиции должен лежать стороной «Не контролируется» [иконка].
7. Наконец, поместите фишки казино и блокирующий жетон рядом с полем.

Теперь можно начинать!

ЦЕЛЬ СЦЕНАРИЯ

Попытайтесь отмыть как можно больше денег клана, прежде чем прибудет налоговый инспектор. Для этого вам нужно делать ставки на различных игорных столах вашего казино и играть, чтобы проигрывать! Так вы отмоете деньги и вернёте их в клан. Чтобы не вызвать подозрений, вам придётся менять игорные столы и не собирать слишком много зрителей. И постарайтесь не выигрывать джекпот — такая большая сумма станет слишком серьёзным искушением для парней.

НАЧАЛО ХОДА

В начале своего хода вы должны заполнить ячейку «Активный игорный стол», если она пуста, раскрыв новый игорный стол. Если вам нужно раскрыть игорный стол, а в колоде не осталось карт, сценарий немедленно заканчивается.

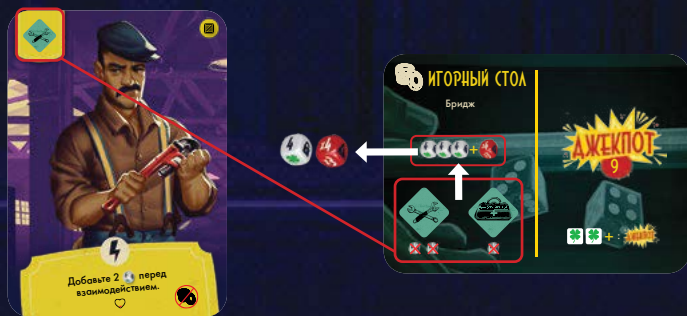
ИГОРНЫЕ СТОЛЫ



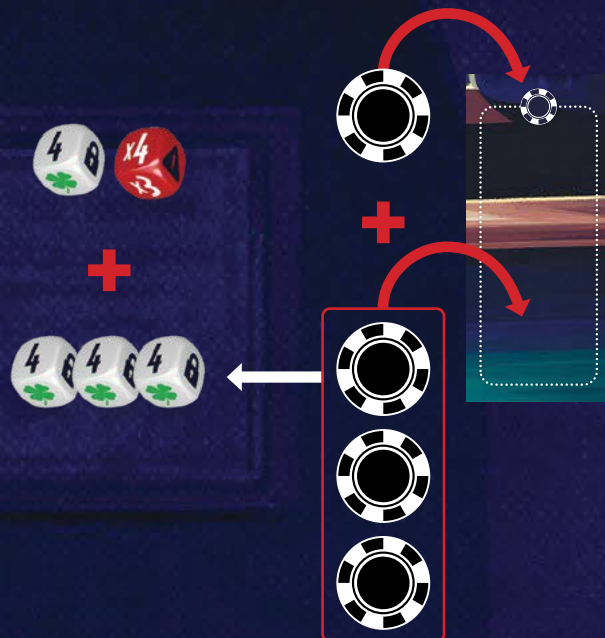
Чтобы сыграть на игорных столах, вы должны выполнить действие «Сделать ставку», которое добавляется в этом сценарии. Игорные столы, в отличие от обычных правил, указывают не сложность испытания, а количество кубиков, которое вы должны бросить. Ваша задача — уменьшить это количество настолько, насколько это возможно, чтобы не выиграть джекпот. Помните, что вы играете, чтобы проиграть.

Чтобы **сделать ставку**, нужно взаимодействовать с игорным столом, но с определёнными особенностями. Следуйте ниже указанным шагам:

1. Сыграйте **ровно одного приспешника** с руки.
2. Из броска, указанного на активном игорном столе, уберите белые кубики согласно специализации сыгранного вами приспешника, как указано на карте игорного стола; помните, что чем больше уберёте, тем лучше. Если приспешник не соответствует ни одной специализации на игорном столе, бросайте все указанные кубики.



3. После того как вы уменьшили количество кубиков на игорном столе, вы должны решить, какую сделать ставку. Вы всегда делаете начальную ставку: поместите одну фишку казино на поле . Но вы можете поставить больше фишек: добавьте один белый кубик за каждую дополнительную фишку, которую вы выбрали для ставки.



4. Далее бросьте кубики. Для изменения броска вы можете использовать способности приспешников по обычным правилам, кроме тех, что помечены значком . Также на бросок не влияют проблемы со значком .
5. Большинство игорных столов наказывают вас за излишнюю удачливость: если в итоговом броске есть 2 или более , примените указанный на игорном столе штраф.

	Бросьте ещё один белый кубик.
	Раскройте новую карту зрителей.
	Бросьте красный кубик.
	Продвиньте крупье на одно деление вперёд.
	Вы выиграли джекпот.


6. Наконец, проверьте, выиграли ли вы джекпот.
 - Если итоговый результат броска меньше, чем сумма джекпота у игорного стола, вам удалось проиграть ставку и таким образом отмыть деньги: перенесите поставленные вами фишки на ячейку «Сейф казино». Как только вы накопите там 5 или более фишек, верните 5 фишек в запас и продвиньте сейф на одно деление вперёд. Если оставшихся фишек меньше 5, они остаются на ячейке «Сейф казино», пока там снова не накопится 5 штук.
 - Если итоговый результат равен или превышает сумму джекпота у игорного стола, вы выиграли джекпот — результат, противоположный вашей цели: ваш приспешник сбежал с призовыми деньгами, поместите его в колоду выбывших приспешников. Далее верните в запас поставленные вами фишки, а также фишки, которые всё ещё лежат на ячейке «Сейф казино».

ЗРИТЕЛИ

Карты зрителей отображают любопытных людей, которые пришли понаблюдать за вашей игрой. Они помещаются на ячейку «Активные зрители». Пока вы не уберёте их, они будут накапливаться, а их эффекты — применяться **вместе**. Если вы должны раскрыть карту, а колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду зрителей.



Чтобы убрать зрителя (сбросить его карту), вы должны преодолеть испытание на карте, как обычно используя действие «Взаимодействовать».

На всех картах зрителей есть значок , указывающий, что их эффекты применяются только к активному игровому столу и ставкам, которые вы делаете на нём.

	Уменьшает значение для джекпота на 1.
Ставка: +1 	Добавьте белый кубик к своей ставке.
 Закройте игровой стол	Немедленно закройте игровой стол, если вы выиграли джекпот (см. «Крупье» в разделе «Конец хода»).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ

Вдобавок к обычным в этом сценарии вы можете совершать следующие действия.

Сделать ставку

Потратьте одно из своих действий, чтобы сделать ставку (см. раздел «Игровые столы»).

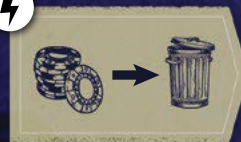
Заменить активный игровой стол

Уберите активный игровой стол из игры и поменяйте его на верхнюю карту из колоды. Также сбросьте любых активных зрителей, которые связаны с убранным игровым столом. Вам не требуется тратить на это действие.

Найти подходящего приспешника




Потратьте одно из своих действий, чтобы взять 4 карты приспешников из колоды клана: возьмите одну себе на руку и верните 3 остальные в колоду, после чего перемешайте её. Если в колоде меньше 4 приспешников, возьмите сколько можете.

СПЛОТИТЬ КЛАН







В этом сценарии вы можете сплотить клан, убрав из игры первый игровой стол в колоде, не просматривая его. Помните, что вам не требуется тратить действие или преодолевать какие-либо испытания, чтобы это сделать.

ПОЛИЦИЯ

В этом сценарии, если полиция активна, вы должны поместить блокирующий жетон  на деление  на шкале крупье. С этого момента крупье должен игнорировать это деление. Если крупье находится на этом делении, когда полиция стала активной, передвиньте его на деление  и примените его эффект (см. ниже).

КОНЕЦ ХОДА

В конце своего хода вы должны продвинуть крупье на одно деление вперёд и, если он достиг деления со значком , раскрыть новую карту зрителей. Когда крупье достигает деления , закройте активный игровой стол: уберите карту игрового стола из игры и сбросьте все связанные карты зрителей. Крупье возвращается на начальное деление .

Если полиция активна, крупье каждый раз пропускает деление , что сокращает игровое время игрового стола.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда последний игрок завершает свой ход, выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. **Улики:** проверьте число видимых отпечатков в игре, как указано в основной книге правил.
2. **Полиция:** проверьте, контролируется ли полиция, как указано в основной книге правил.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий немедленно заканчивается в следующих случаях.

Как только сейф достигает деления 15: вы обанкротились в вашем собственном казино. Вы получаете 15 очков репутации. Используйте полученные очки, чтобы завербовать новых приспешников во время перерыва между сценариями.

ИЛИ

Если вы должны раскрыть игровой стол, а колода закончилась. Вы получаете столько очков репутации, сколько указано на делении, где находится сейф. Используйте полученные очки, чтобы завербовать новых приспешников во время перерыва между сценариями.

ИЛИ

Если полиция собрала достаточно улики, чтобы предъявить вам обвинение. Весь клан арестован — заканчиваются и сценарий, и игра.



ДЕЛА СЕМЕЙНЫЕ

Все думают, что я только и делаю, что курю сигары у себя в офисе, а деньги валяются на меня с неба... Проклять! Вот сегодня утром полиция арестовала старину Тони: тот додумался продать пару бутылок горького фабричным рабочим. Бедняга, скорее всего, проведёт Рождество в каталажке, но, к счастью, он умеет держать язык за зубами. Ну и кто теперь будет искать ему замену, а?.. Поддай пальто и отмени встречу с главой администрации губернатора.

ПОДГОТОВКА

НАЧАЛО РАУНДА

Выберите игрока из колоды. В начале 1 раунда выберите 2 случайных карты из колоды. Если вы выбрали карту с эффектом, выберите карту с эффектом, которая отменяет эффект этой карты.

ВО ВРЕМЯ РАУНДА

Каждый игрок в свой ход совершает 2 любых действия: выбрать предприятие, взаимодействовать или приспешивать кого-либо.

КОНЕЦ ХОДА

Верните выбранную 1-ю неиспользованную карту себе на руку, затем примените эффект карты лица со своих карт проблемы.

УАЖИ

Вы проиграли, если в конце раунда на столе есть 2 карточки сменщика или ни у одного игрока нет карточек.

НАЧАЛО РАУНДА

Перед началом раунда игроки должны вернуть карты с эффектом, использованные в предыдущем раунде, в колоду карт предприятия (или их замену).

КОНЕЦ РАУНДА

- Уажики проверяют;
- Активные предприятия проверяют статус и возвращают;
- Полиция проверяет, контролируется ли полиция;
- Кроты если вы сыграли кротом из колоды много раз, верните его в колоду карт предприятия.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Вы утратили все дела во время предприятия. ИЛИ! Вы должны вернуть предприятие в колоду карт, а колода закончилась. ИЛИ! Палачи забрали все деньги у вас. Выигрывает игрок, который...

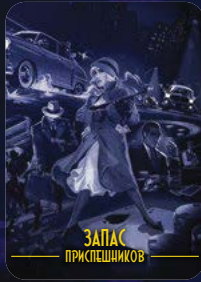


ПОЛИЦИЯ АКТИВНА

Добавьте карту в колоду карт и перемешайте её.

6

Если вы сыграли эту карту, добавьте карту простоя к тому предприятию, где вы играли всего. В конце раунда добавьте эту карту в колоду карт и перемешайте её.



ДЕЛА СЕМЕЙНЫЕ

ВСТУПЛЕНИЕ

ПОЛИЦИЯ

КОНТРОЛЬ

Игнорируйте урон

ОЖИВИТЬ

Игнорируйте урон

ВЗБОДИТЬ

Игнорируйте урон

СПАСТИТЬ КЛАНА

ВСЕ

1

2

3

4

5

7

9

12

15

УАЖИКИ И ДЕЛА

1

2

3

4

5

7

9

12

15

УАЖИКИ И ДЕЛА

1

2

3

4

5

7

9

12

15

УАЖИКИ И ДЕЛА

1

2

3

4

5

7

9

12

15

УАЖИКИ И ДЕЛА



Подготовьте сценарий, как указано в основной книге правил, и следуйте шагам ниже, чтобы завершить подготовку:

1. Перемешайте карты предприятий и уберите 2 случайные карты из игры, не просматривая их. Сформируйте из остальных колоду и поместите её лицевой стороной вниз на ячейку «Предприятия». Затем раскройте 2 верхние карты и поместите по одной на каждую ячейку «Активное предприятие».
2. Перемешайте карты простоев и поместите колоду лицевой стороной вниз на ячейку «Простои».
3. Поместите жетон дохода на деление счётчика в соответствии с числом игроков в игре:
 / — 2/3 игрока; — 4 игрока.

4. Поместите карту вступления на ячейку «Вступление».
5. Поместите карту полиции на ячейку «Полиция», при этом жетон полиции должен лежать стороной «Не контролируется».
6. Поместите карту крота лицевой стороной вверх рядом с картой полиции.
7. Добавьте карту бухгалтера в колоду клана и перемешайте её.

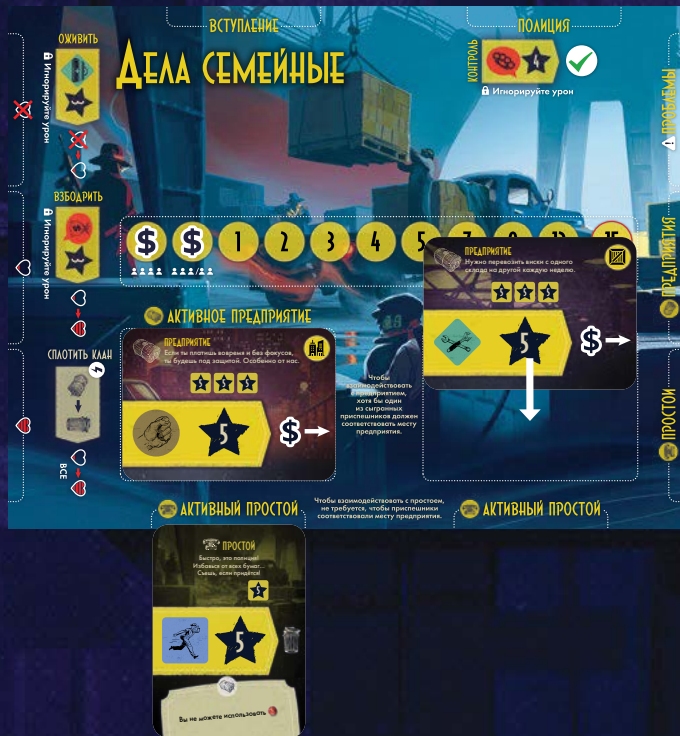
Теперь можно начинать!

ЦЕЛЬ СЦЕНАРИЯ

Решайте проблемы и преодолевайте простои, возникающие на предприятиях, используя арсенал методов различной законности. Чем дольше вы поддерживаете работоспособность своих предприятий, тем больше денег заработает клан.

НАЧАЛО РАУНДА

В начале каждого раунда перед выбором первого игрока вы должны сделать следующее.



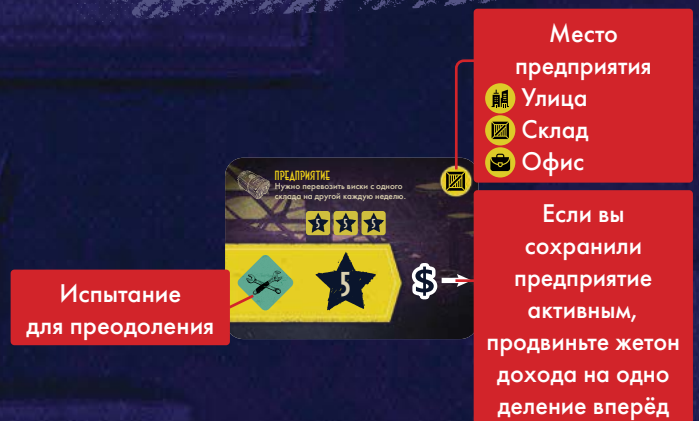
Заполните пустые ячейки «Активное предприятие», раскрывая карты из колоды предприятий. Если вы должны раскрыть предприятие, а колода закончилась, сценарий немедленно заканчивается.



Затем раскройте 2 карты простоев и добавьте по одной на каждую ячейку «Активный простой», начиная с левой стороны (А). Если на ячейке уже есть карта простоя, поместите новую поверх имеющейся, оставив видимым только эффект (Б). Если вы должны раскрыть простой, а колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду простоев.

Внимание! В игре на 4 игроков, после того как вы выполнили предыдущие шаги, раскройте третью карту простоя и добавьте её к предприятию, где их меньше всего. При равном счёте выберите сами, куда её добавить.

ПРЕДПРИЯТИЯ



Сохранение ваших предприятий активными позволяет вам увеличить доход. Для этого вы должны преодолевать испытания на картах предприятий, как обычно используя действие «Взаимодействовать», но при условии, что один из сыгранных вами для взаимодействия приспешников должен **соответствовать месту предприятия**. То есть его значок места (☞ ☞ ☞) должен совпадать со значком на карте этого предприятия. Если это не так, то для взаимодействия с предприятием вы или другой игрок можете сделать измотанным приспешника с руки, который соответствует месту предприятия, не применяя его способность. Если не происходит ни того ни другого, вы не можете взаимодействовать с этим предприятием.



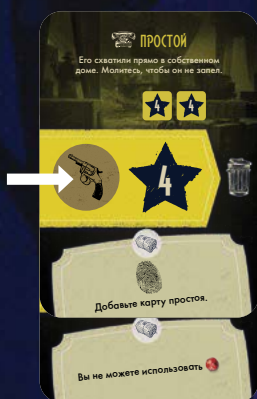
Когда вы определяете итоговый результат броска, как обычно поместите по одной фишке на карту за каждый полученный вами успех. Если вы получаете все требуемые успехи (А), продвиньте жетон дохода на одно деление вперёд (Б), но не убирайте фишки с карты или предприятие из игры: оно будет снова активно в следующем раунде.

ПРОСТОЙ


Простой влияют только на предприятие, ниже которого находятся, и их эффекты суммируются, пока вы их не сбросите.



Чтобы убрать простой (сбросить его), вы должны преодолеть испытание на карте, как обычно используя действие «Взаимодействовать», но вы можете так сделать только с верхней картой простоя, где вы видите условия испытания.



В отличие от предприятий, при взаимодействии с простым приспешники не обязаны соответствовать месту предприятия.

На всех картах простоя есть значок , указывающий, что их эффекты применяются только к предприятию, с которым они связаны.

Наиболее часто встречающиеся запреты



Итоговый результат броска не должен совпадать с любым из указанных значений, иначе бросок аннулируется. Вы теряете действие.



Итоговый результат броска не должен быть равен или превышать указанное значение, иначе бросок аннулируется. Вы теряете действие.



Итоговый результат броска не должен быть равен или быть ниже, чем указанное значение, иначе бросок аннулируется. Вы теряете действие.

Другие эффекты



Увеличивает сложность испытания предприятия на указанное значение.



Добавьте карту простоя.

Этот эффект принуждает вас немедленно добавить другой простой к связанному предприятию. К тому же он добавляет отпечаток.

БУХГАЛТЕР И КРОТ



Бухгалтер добавляется в колоду клана во время подготовки и используется почти как обычный приспешник. У бухгалтера нет специализации, так что его можно использовать только из-за его способности, позволяющей сбросить любую карту простоя или без взаимодействия поместить фишку успеха на предприятие.



«Крот» добавляется в колоду клана, когда полиция становится активной. Это лазутчик, который мешает вашей работе. Если вы вытащили «крота», вы должны раскрыть его карту и немедленно применить её эффект: добавьте карту простоя на предприятие, у которого их меньше всего (при равном счёте выберите сами, куда её добавить). Затем оставьте «крота» рядом с колодой клана: он вернётся в неё в конце раунда.

Внимание! Карта проблем «Нычка раскрыта» принуждает вас сделать измотанными 2 приспешников из колоды клана. Если применение её эффекта раскрывает «крота», замешайте его обратно в колоду клана без применения эффекта.

СПЛОТИТЬ КЛАН



В этом сценарии вы можете сплотить клан, убрав из игры первое предприятие в колоде карт предприятий, не раскрывая его. Помните, что вам не требуется тратить действие или преодолевать какие-либо испытания, чтобы это сделать.

ПОЛИЦИЯ

В этом сценарии, если полиция активна, вы должны добавить «крота» в колоду клана и перемешать её.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда последний игрок завершает свой ход, выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. **Улики:** проверьте число видимых отпечатков в игре, как указано в основной книге правил.
2. **Активные предприятия:** проверьте статус каждого предприятия.
 - Если вам удалось сохранить предприятие активным, верните все фишки на карте в запас, оставив в игре как предприятие, так и все связанные с ним простои.
 - Если вам не удалось сохранить предприятие активным, уберите его из игры и сбросьте все связанные с ним простои.
3. **Полиция:** проверьте, контролируется ли полиция, как указано в основной книге правил.
4. **«Крот»:** если вы раскрыли «крота» в этом раунде, добавьте его обратно в колоду клана и перемешайте её.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий немедленно заканчивается в следующих случаях.

Как только жетон дохода достигает деления «15»: вы смогли уладить дела на каждом вашем предприятии и получаете 15 очков репутации. Используйте полученные очки, чтобы завербовать новых приспешников во время перерыва между сценариями.

ИЛИ

Если в начале раунда вы должны раскрыть предприятие, но колода закончилась. Вы получаете столько очков репутации, сколько указано на делении, где находится жетон дохода. Используйте полученные очки, чтобы завербовать новых приспешников во время перерыва между сценариями.

ИЛИ

Если полиция собрала достаточно улики, чтобы предъявить вам обвинение. Весь клан арестован — заканчиваются и сценарий, и игра.



БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ

Политика — это, без сомнения, самое рискованное дело, за которое мы когда-либо брались. Мне знакомы все самые кровавые преступники, которые только водились в этой стране, но они не идут ни в какое сравнение с политиками, против которых мы выступаем. Это аморальные, коррумпированные мерзавцы. Но раз уж мы зашли так далеко, то закончим начатое несмотря ни на что и я стану мэром нашего города. Когда этот день наступит, я обещаю, что за все пролитые нами кровь, пот и слёзы воздастся сторицей.

ПОДГОТОВКА

Подготовьте сценарий, как указано в основной книге правил, и следуйте шагам ниже, чтобы завершить подготовку:

1. Перемешайте карты слухов и поместите колоду лицевой стороной вниз на ячейку «Слухи». Затем раскройте верхнюю карту слухов и поместите её на ячейку «Активные слухи».
2. Перемешайте карты кампании и поместите колоду лицевой стороной вниз на ячейку «Кампании». Затем каждый игрок берёт по 2 карты кампании себе в руку, никому не показывая.
3. Поместите жетон кампании на деление шкалы кампании в соответствии с числом игроков в игре:
 - 2 игрока;
 - 3 игрока;
 - 4 игрока.

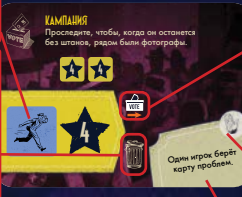
4. Поместите карту вступления на ячейку «Вступление».
5. Поместите карту полиции на ячейку «Полиция», при этом жетон полиции должен лежать стороной «Не контролируется».
6. Найдите среди карт предательства две соответствующие сценариям, которые вы ранее сыграли, случайным образом возьмите одну из двух и поместите её лицевой стороной вверх на ячейку «Предательство»; уберите другую из игры.
7. Наконец, поместите 9 жетонов поддержки на ячейку «Поддержка мэра», если в игре 2 или 3 игрока, или все 12 жетонов, если 4 игрока. Клан всегда начинается без жетонов поддержки.

Теперь можно начинать!

ЦЕЛЬ СЦЕНАРИЯ

Попытайтесь поменять мнение горожан и получить больше поддержки, чем нынешний мэр, чтобы победить на следующих выборах. Вам придётся запускать кампании, чтобы очистить образ босса в глазах общественности, противостоять очерняющим слухам и бороться с предателями в собственных рядах.

КАМПАНИИ



Испытание для преодоления


Сбросьте кампанию после перехода жетона поддержки от мэра к клану



Если вы успешно провели кампанию, переместите жетон поддержки от мэра к клану


Когда применяется эффект

Эффект кампании

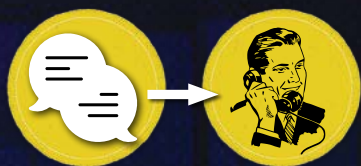
Проводя кампании, вы получаете больше поддержки для вашего босса и забираете её у нынешнего мэра. Чтобы успешно провести кампанию, вы должны преодолеть испытание на карте, как обычно используя действие «Взаимодействовать».


 Если вы преодолели испытание, переместите жетон поддержки от мэра к клану. Затем сбросьте активную кампанию.

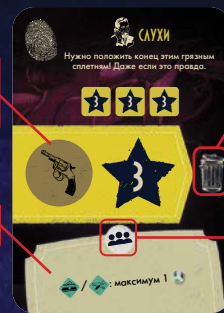
Пока вы не преодолеете испытание, на вас будет действовать эффект активной кампании. Кампании со значком  влияют на всех игроков постоянно, а эффект кампаний со значком  применяется только в конце раунда.

Эффект , применяемый в конце раунда, означает, что вам нужно переместить жетон поддержки от клана к мэру.

СЛУХИ



Слухи — это ваши скелеты в шкафу, которые враги будут использовать против вас. К сожалению, их накопилось немало, и они будут постепенно всплывать по ходу кампании. Каждый раз, когда вы продвигаете жетон по шкале кампании, вы должны раскрыть новый слух, а когда жетон достигает деления , вы должны раскрыть сразу 2 новых слуха. Если вам нужно раскрыть слух, а колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду слухов.





Испытание для преодоления


Сбросьте развеянный слух

Эффект слуха

Когда применяется эффект

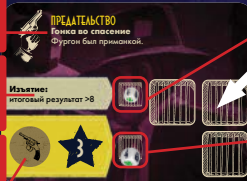
Помещайте раскрытые карты слухов на ячейку «Активные слухи». Пока вы не развеете их, они будут накапливаться, а их эффекты — применяться **вместе**. Чтобы развеять слух (сбросить его), вы должны преодолеть испытание на карте, как обычно используя действие «Взаимодействовать».

Как и в случае с кампаниями, слухи включают в себя эффекты со значком  или со значком , которые применяются таким же образом.

Эффект «один  изъят», который применяется в конце раунда, вызывает автоматическое изъятие белого кубика (см. раздел «Изъятия» ниже).

ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Карты предательства символизируют события из вашего прошлого, которые после вашего становления публичной фигурой работают против вас. Как уже говорилось в разделе «Подготовка», во время сценария будет только одна активная карта предательства.



Связанный сценарий

Условие для изъятия


Испытание для преодоления

Если условие для изъятия соблюдено, поместите 1 белый кубик в свободную ячейку

Если вы преодолели испытание, освободите 1 белый кубик за каждый полученный вами успех

Изъятие белого кубика заключается в помещении его в свободную ячейку на карте предательства и происходит только после определения результатов броска. Вы не можете использовать изъятые кубики для взаимодействий. Если изъятые кубики заняли все свободные ячейки на карте, заканчиваются и сценарий, и игра.

Чтобы избежать этого, вы можете освобождать изъятые кубики. Для этого нужно преодолеть испытание на карте, как обычно используя действие «Взаимодействовать». Каждый успех, полученный в испытании, позволяет вам освободить один кубик, который вы возвращаете в запас.

Важно! При взаимодействии с картой предательства новые кубики не изымаются (игнорируйте условие изъятия), а также вы не получаете урон от .

Наиболее часто встречающиеся условия для изъятия:

Изъятие: итоговый результат >8	Изымите белый кубик, если при взаимодействии итоговый результат броска превышает 8.
Изъятие: итоговый результат <10	Изымите белый кубик, если при взаимодействии итоговый результат броска меньше 10.
Изъятие: хотя бы 1	Изымите белый кубик, если при взаимодействии в итоговом результате броска есть хотя бы один .
Изъятие: хотя бы 1	Изымите белый кубик, если при взаимодействии в итоговом результате броска есть хотя бы один .
Изъятие: в начале раунда	Автоматически изымите белый кубик в начале раунда.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ

Вдобавок к обычным в этом сценарии вы можете совершать следующие действия.

Сбросить активную кампанию

Потратьте одно из своих действий, чтобы сбросить активную кампанию.

Раскрыть новую активную кампанию (⚡)

Раскройте новую активную кампанию с руки и поместите её на ячейку «Активная кампания». Вам не требуется тратить на это действие.

Если ячейка уже занята, вы не сможете выполнить это действие. Вам придётся сначала определить результат текущей кампании или сбросить её.

Взять карты кампании

Потратьте одно из своих действий, чтобы взять 1 или 2 карты кампании. Вы можете взять одну и затем решить, брать ли вторую. Количество кампаний у вас на руке не ограничено. Если вы хотите взять карту, а колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду кампании.

СПЛОТИТЬ КЛАН



В этом сценарии вы можете сплотить клан, переместив жетон поддержки от клана к мэру. Помните, что вам не требуется тратить действие или преодолевать какие-либо испытания, чтобы это сделать.

ПОЛИЦИЯ

В этом сценарии, если в конце раунда полиция активна, а также есть хотя бы один выбывший из строя приспешник, вы должны раскрыть новый слух и добавить его в ячейку «Активные слухи».

КОНЕЦ РАУНДА

Когда последний игрок завершает свой ход, выполните следующие шаги в указанном порядке:

- Активная кампания:** примените эффект кампании, если на карте есть значок .
- Активные слухи:** примените эффект всех слухов со значком .
- Улики:** проверьте число видимых отпечатков в игре, как указано в основной книге правил.
- Полиция:** проверьте, контролируется ли полиция, как указано в основной книге правил. Если полиция уже активна, примените её эффект.
- Время:** продвиньте жетон кампании на одно деление вперёд. Если жетон достиг деления , кампания окончена и наступает время выборов! Сценарий немедленно заканчивается.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий немедленно заканчивается в следующих случаях.

Как только жетон кампании достигает деления и вы определили результаты выборов (см. следующий раздел).

ИЛИ

Как только вы закрываете последнюю свободную ячейку на карте предательства. И сценарий, и игра заканчиваются.

ИЛИ

Если полиция собрала достаточно улики, чтобы предъявить вам обвинение. Весь клан арестован — заканчиваются и сценарий, и игра.

ВЫБОРЫ

Существует 2 способа определить результаты выборов согласно количеству поддержки, которую собрали претенденты.

- Если у одного из претендентов (босса клана или мэра) количество жетонов поддержки больше, чем у его соперника, на 3 или более, он автоматически побеждает в выборах.
- Если ни один из претендентов не смог обойти другого по количеству жетонов поддержки на 3 или более, и босс клана, и мэр бросают столько белых кубиков, сколько жетонов поддержки они получили. Игроки сами выбирают, кто будет бросать за клан, а кто за мэра. При бросках учитываются только числовые значения на кубиках (игнорируйте и). Тот, кто в сумме получил наибольший результат, побеждает в выборах. В случае ничьей повторите броски. Для этих бросков нельзя использовать способности приспешников.

Если побеждает мэр — вы проиграли. Но если вам удастся победить на выборах, вы достигли своей конечной цели и являетесь победителем. Отныне город принадлежит вам!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Фабьен Риффо и Хуан Родригес

Художник: Эрик Хиббелер

Графический дизайн и оформление: Давид Прието

Разработка и составление правил: Хуан Луке и Рафаэль Сайс

Перевод правил: Джейн Брумхед

Прежде всего, мы благодарим Кэтти и Коринн за их терпение и поддержку.

Отдельная благодарность следующим лицам и организациям: Селина, Антуан, Les Balmes, ассоциация La Maison des jeux de Touraine, ассоциации De Carte et De Dés и Ludo Ergo Sum, Режис Д., кафе le Cubrik, Бони, фестиваль DJAM du Mans, Оливье и Ludendrôme, Хишам и Фред, Крок, Нат, Тибальт и Марилин, Хесус и Сонсолес, Бруно и его фестиваль Ludopathiques, Тео и игроки с фестиваля St-Herblain Double 6.

Также благодарим всех игроков, кто храбро превозмогал наши бесчисленные игровые тесты.

И большое спасибо вам, Рафа, Хуан и Давид из компании Ludonova, за ваш энтузиазм и непоколебимость.

©Ludonova S.L., 2023. Все права защищены.

San Pablo 22 – Córdoba – Spain

www.ludonova.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Георгий Васильченко

Переводчик: Михаил Сунцов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Сергей Пузиков

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru





LUDONOVA