



ПАХ Illuminati

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Автор: Оливер Райну

ION
GAME DESIGN

БЛАГОДАРНОСТИ

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



РАЗРАБОТКА И ТЕСТИРОВАНИЕ

Джефф Гэмбилл, Коула Верль, Джозел Эдди, П. Д. Магнус, Сэм Данкан, Мэтт Гиттлсон, Матиас (Нерики-ру) Эстергрен, Эдисон МакГоверн, Огаст МакГоверн, Алесксандр Хенриксон, Альбин Амелин, Гаррет Данн, Гислен Левек, Эллиот Ропэф и Роберт Лавлане. **Спасибо вам всем!**

Оливер Кайли особенно благодарит свою невероятную жену и чудесных детей за поддержку!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редактор: Владислава Орешонок.

Переводчики: Алла Зайцева, Полина Ли, Лайла Сатирова.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик и дизайнер шрифтов: Михаила Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, компактности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



ПЛАТИТЕ ИНТРИГИ С СОПЕРНИКАМИ ВО ИМЯ ПРОСВЕЩЕНИЯ

Для 1—4 игроков, 20—30 минут на игрока

1776 год. Европа объединилась под флагом Просвещения, что знаменовало переход к Новому времени. И только Бавария осталась оплотом Священной Римской империи, жёстко пресекая революционные идеи. Те, кто желали подтолкнуть просветительские реформы, вынуждены были делать это из тени.

Профессор Ингольштадтского университета Адам Вейсгаупт создал тайное общество, чтобы с его помощью направить Баварию по пути прогресса. Это

общество получило название «Орден иллюминатов».

В игре «Pax Illuminaten. Русское издание» участникам предстоит возглавить ареопаги — группы высокопоставленных последователей тайного общества Адама Вейсгаупта. Их задача — вербовать новых последователей и расширять тайную сеть. Соревнуйтесь друг с другом за влияние над новыми адептами. Тот, кто воплотит замыслы Вейсгаупта раньше всех, приведёт свой ареопаг к власти.

КАК ЧИТАТЬ ЭТИ ПРАВИЛА

В тексте вы встретите слова, набранные ЗАГЛАВНЫМИ буквами. Они отсылают к некоторым терминам и названиям действий в игре. Все термины подробно описаны в разделах «**Ключевые понятия и термины**» и «**Тер-**

мины карт просвещённых» (см. с. 8—13).

Последовательность из чисел, разделённых косой чертой (например, 6/8/10), обозначает разное количество компонентов в партии с 2/3/4 игроками.

СОСТАВ ИГРЫ

Карты



57 карт просвещённых



13 карт замыслов



6 карт фракций



15 карт событий

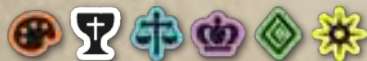


20 карт связей

С номерами от IV до XXIII



Двусторонняя карта
первого игрока

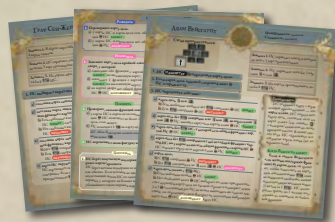


60 жетонов поддержки
по 10 каждого типа

Планишеты



4 планшета ареопагов
Двусторонние



3 планшета искусственных соперников
Двусторонние

Деревянные компоненты



4 маркера наград



Фигурка искусственного
соперника (ИС)



80 фишек влияния
по 20 каждого цвета



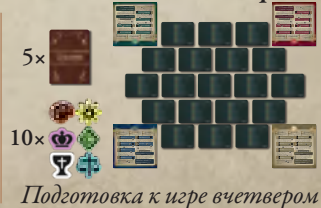
Фигурка
распорядителя

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ

Пример
подготовки
к игре втроем



Схема игрового поля и ограничения на число компонентов зависят от количества игроков



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. **Перемешайте карты просвещённых** и положите получившуюся колоду на стол лицевой стороной вниз.
2. **Сформируйте игровое поле.** Возьмите 14/14/19 карт из колоды просвещённых и выложите лицевой стороной вниз в центр стола, как показано на схеме подготовки к игре (см. с. 5).
3. **Сформируйте двор.** Возьмите 5 карт из колоды просвещённых и выложите их в ряд лицевой стороной вверх рядом с колодой.
4. **Поставьте фигурку распорядителя** в область над крайней левой картой двора.
5. **Подготовьте запас поддержки.** Поместите 6/8/10 жетонов поддержки каждого типа рядом с игровым полем. Оставшиеся жетоны поддержки (если есть) уберите в коробку.
6. **Каждый игрок берёт планшет ареопага и фишки влияния соответствующего цвета.** Выложите планшеты ареопагов, как показано на схеме подготовки к игре (см. с. 5). Каждый участник располагает свой ареопаг как можно ближе к себе.
7. **Каждый игрок берёт в руку 4 карты просвещённых из колоды.**
8. **Раздайте игрокам по 1 случайной карте связей.** Каждый участник кладёт карту связей под свой планшет ареопага так, чтобы были видны символы фракций.
9. **Каждый игрок берёт из запаса по 1 жетону поддержки,** соответствующему каждому из 3 символов фракций на его карте связей.
10. **Первый игрок.** Карту первого игрока получает тот, у кого карта связей с наименьшим номером. *Этот участник останется первым игроком до конца партии.*
11. **Поместите 4 маркера наград** рядом с запасом поддержки.
12. **Выложите карты фракций.** Перемешайте карты фракций и выложите 3/4/5 карт в ряд лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Оставшиеся карты фракций уберите в коробку (они не участвуют в игре).
13. **Выложите общие карты замыслов.** Перемешайте карты замыслов и выложите 2 из них лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

14. Раздайте игрокам по 1 случайной личной карте замысла. Игроки держат эти карты лицевой стороной вниз перед собой, не показывая соперникам. Оставшиеся карты замыслов положите стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

15. Соберите колоду событий следующим образом:

- Разделите карты событий на 2 стопки: события-эдикты и особые события. Перемешайте каждую стопку по отдельности.
- Возьмите 6 случайных карт: 3 события-эдикта и 3 особых события. Перемешайте их вместе.
- Возьмите оставшиеся 3 события-эдикта и ещё 3 случайных особых события. Перемешайте их вместе, а затем положите одну получившуюся стопку на другую — это **колода событий**.
- Оставшиеся карты особых событий уберите в коробку.
- Положите колоду событий над двором (как напоминание взять 2 карты событий до этапа пополнения руки).

Уберите 3 оставшиеся карты в коробку



ОБЩИЕ ТЕРМИНЫ

- **Влияние:**     У каждого игрока есть свой запас фишек влияния одного цвета. Участники помещают фишки влияния на карты просвещённых, чтобы управлять ими и тем самым выполнять условия карт замыслов.
- **Игровое поле** — карты просвещённых, выложенные по схеме в центр стола. Расположение карт игрового поля зависит от количества игроков (*см. схемы на с. 5*).
- **Соседство.** Две карты игрового поля считаются соседними, если они соприкасаются краями. Карта также считается соседней по отношению к самой себе. Фишки влияния считаются соседними, если они лежат на соседних картах.
- **Внешние и внутренние карты.** Если хотя бы один край карты игрового поля не соприкасается с другой картой, такая карта считается внешней. Внутренняя карта — это карта, со всех сторон окружённая другими картами.
- **Фракции.** В игре 6 фракций — аристократия , знатоки , магистраты ,

творцы , учёные  и духовенство . *Каждый просвещённый принадлежит к 1 или 2 фракциям.*

- **Поддержка** — важнейший ресурс в игре. Есть 6 типов жетонов поддержки, каждый тип соответствует одной из 6 фракций.
 - ♦ **«Получить» и «потратить» жетоны поддержки.** Когда игрок должен получить любое количество жетонов поддержки, он берёт их из запаса поддержки. Когда игрок должен потратить любое количество жетонов поддержки, он возвращает их в этот запас (если не указано другое).
 - ♦ **Совпадающая поддержка** — жетон поддержки, тип которого соответствует одной из фракций действующей карты (*см. «Действующая карта, с. 13*).
 - ♦ **Важно! Замена поддержки.** Когда в свой ход игрок тратит жетоны поддержки на действие или способность, он может потратить 3 жетона поддержки одного типа вместо 1 жетона

Ключевые понятия и термины

поддержки другого типа. Он не берёт этот жетон из запаса, а немедленно тратит его на действие или способность.

- ♦ **Важно! Перехват поддержки.** Если игрок должен получить жетон поддержки, но его нет в запасе, он забирает недостающий жетон у соперника по своему выбору. Если и у соперников его нет, игрок не получает недостающий жетон. Жетоны поддержки нельзя забирать с карт событий-эдиктов, если другое не указано в тексте способности.
- **Управление картой просвещённого.** Если на карте просвещённого больше фишек влияния одного игрока, чем любого из его соперников, считается, что такой участник управляет этой картой. При ничьей никто не управляет картой.
- **Ложь** — последовательность из 3 или более соседних карт игрового поля, принадлежащих хотя бы к одной общей фракции. Просвещённые, принадлежащие к 2 фракциям, могут состоять в 2 разных ложях одновременно. Ложь

формируются из карт просвещённых независимо от того, есть ли на них фишки влияния.

- **Управление ложей.** Чтобы управлять ложей, у одного игрока должно быть хотя бы 3 фишки влияния в этой ложе (на любых её картах) и больше таких фишек, чем у любого из его соперников. При ничьей никто не управляет ложей.



ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

- **ЛЮБОЙ.** Термин «ЛЮБОЙ» (во всех формах склонения), набранный заглавными буквами, означает, что для действия или способности в качестве цели можно выбрать карту, фишку или ячейку влияния в любом месте игрового поля, а не только соседнюю с действующей картой.
- **Предел карт в руке.** Игрок может держать в руке не более 4 карт просвещённых (если в тексте способности не указано другое). Это ограничение распространяется только на карты просвещённых. *Личные карты замыслов и событий не считаются частью руки.*
- **Стопки сброса.** Кладите карты в стопки сброса лицевой стороной вверх. Игроки не могут просматривать эти стопки.
- **Закончилась колода.** Если в колоде просвещённых закончились карты, немедленно перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. *Никогда не перемешивайте стопку сброса карт событий.*
- **Нумерация 2/3/4.** Последовательность из 3 чисел, разделённых косой чертой,

обозначает разное количество компонентов. Левое число используется при игре вдвоём, среднее — втроём, правое — вчетвером.

- **Планшеты ареопагов.** Каждый игрок начинает партию с одной фишкой влияния на игровом поле — она напечатана на его планшете ареопага. Считается, что на этом планшете всегда есть фишка влияния этого игрока.
 - ♦ Для действий и способностей считается, что планшет ареопага соседствует с 2 картами игрового поля, с которыми он соприкасается краями.
 - ♦ Планшеты ареопагов не могут состоять в ложе и не считаются картами для условий карт замыслов.
 - ♦ Фишку влияния, напечатанную на планшете ареопага, нельзя выбрать влиянием-целью.
 - ♦ Во время подготовки каждый участник кладёт под свой планшет ареопага карту связей. Считается, что на ней указана получаемая поддержка ареопага — 1 жетон за **каждую** из 3 указанных фракций (см. «Получаемая поддержка», с. 12).

СТРУКТУРА КАРТЫ ПРОСВЕЩЁННОГО

Главный компонент игры — это карты просвещённых. Из них состоит игровое поле, участники держат их в руке и разыгрывают, чтобы плести заговоры. С картами просвещённых связаны следующие важные термины:



ТЕРМИНЫ КАРТ ПРОСВЕЩЁННЫХ

1. Символы фракций. Обозначают фракции, к которым принадлежит просвещённый.

2. Степень. У каждого просвещённого есть степень его посвящения в дела Ордена: первая степень (I), вторая степень (II), третья степень (III), великий мастер (Λ) или королевская арка (Ж). Просвещённые со степенью I, II и III принадлежат к двум фракциям, а с Λ или Ж — к одной.

3. Получаемая поддержка. Жетоны поддержки, которые игрок может получить при выполнении определённых действий. Сколько и какие жетоны можно получить, определяется степенью карты.

I: 1 жетон, соответствующий любой фракции на карте (по выбору игрока).

II: 2 жетона — по одному жетону, соответствующему каждой фракции на карте.

III: 3 жетона — по одному, соответствующему каждой фракции на карте, и третий, соответствующий любой фракции на карте (по выбору игрока).

Λ: 3 жетона, соответствующих фракции на карте.

Ж: 2 жетона, соответствующих фракции на карте, или по 2 таких жетона за каждую фишку влияния на карте, когда этот игрок ДОПРАШИВАЕТ.

4. Ячейки влияния. Круглые ячейки на картах просвещённых, в которые можно помещать фишки влияния. Количество таких ячеек зависит от степени просвещённого. Каждая ячейка вмещает только одну фишку влияния.

5. Стоимость влияния. Символы поддержки обозначают, сколько и какие жетоны поддержки нужно потратить, чтобы поместить в эту ячейку фишку влияния.

6. А. Способность.

Б. Тип способности.

У каждой карты просвещённого есть способность. Её можно использовать при плетении заговора (см. «Плетение заговора», с. 26).

7. Принадлежность к организации. Просвещённый может принадлежать к масонам (✠), розенкрейцерам (✠) или ни к одной из этих организаций. *Используется при выполнении определённых действий и условий карт замыслов.*

ТЕРМИНЫ КАРТ ПРОСВЕЩЁННЫХ

8.  **Сила.** Обозначается цифрой от 2 до 6, символом кинжала (†) или символом двух молотов (⚡). Используется во время спора (см. «Вытеснить», с. 23).
9. **Действующая карта.** Для некоторых действий и способностей игрок должен выбрать действующую карту — карту просвещённого со своей фишкой влияния. С её помощью он будет выполнять действие (обычно направленное на соседнюю карту-цель). *В качестве действующей карты можно выбрать свой планшет ареопага, поскольку на нём всегда есть фишка влияния.*
10. **Карта-цель** или **влияние-цель** — это карта или фишка влияния, на которую направлено то или иное действие (т. е. игрок выбрал эту карту или фишку в качестве цели).



ОПИСАНИЕ ИГРЫ И ЕЁ ЦЕЛЬ

Цель игры — первым выполнить условия хотя бы 2 карт замыслов и поместить на эти карты свои фишки влияния.

От партии к партии игрокам будут доступны разные комбинации замыслов. Для выполнения их условий нужно определённым образом расположить на игровом поле карты просвещённых, символы фракций и/или фишки влияния.

Побеждает игрок, фишки которого в его ход лежат хотя бы на 2 картах замыслов. Если конец партии наступил из-за того, что сброшено 5-е событие-эдикт, выигрывает участник с наибольшим влиянием во всех 6 фракциях (см. «Подсчёт очков за фракции», с. 39).

В свой ход игрок выполняет несколько действий, чтобы менять на поле положение карт и распространять своё влияние. Карты с влиянием игрока приносят ему важнейший ресурс — жетоны поддержки. Эти жетоны необходимы, чтобы оплачивать действия. Также игроки могут плести заговоры — последовательно разыгрывать из руки карты просвещённых, чтобы использовать их способности.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия состоит из нескольких раундов. В каждом из них участники, начиная с первого игрока, совершают ходы по очереди по часовой стрелке — в порядке, в котором их планшеты расположены вокруг игрового поля. Участник, который совершает ход, называется **активным игроком**. Активный игрок проходит 3 фазы — *фазу событий*, *фазу действий* и *фазу проверки*, затем передаёт право хода следующему участнику по часовой стрелке.

ФАЗА СОБЫТИЙ (с. 37)

Когда наступает ваш ход, в этой фазе вы должны сделать следующее в указанном порядке:

1. Переместить жетоны поддержки с лежащих перед вами событий-эдиктов.
2. Сбросить ранее разыгранную вами карту особого события (если есть).
3. По желанию разыграть новую карту особого события из руки (если есть).

Примечание. Все игроки пропускают эту фазу в первом раунде, поскольку никто не начнёт ход с картой события перед собой.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ (с. 17—32)

В свой ход в этой фазе вы можете в **любом порядке** выполнить действия из списка ниже.

Основные действия. Не более 2 действий в свой ход, если не указано другое (см. с. 17—25). *Вы можете выбрать разные действия, а можете одно и то же.*

- | | |
|--------------|------------------|
| • Разведать. | • Исключить. |
| • Повалять. | • Переназначить. |
| • Допросить. | • Вытеснить. |

Свободные действия. Можете выполнять их столько раз в ход, сколько указано.

- **Плести заговор.** Сколько угодно раз (см. с. 26—28).
- **Забрать карту фракции.** Раз в ход (см. с. 29—30).
- **Воплотить замысел.** Раз в ход (см. с. 31—32).

ФАЗА ПРОВЕРКИ (с. 33—36)

В свой ход в этой фазе вы должны сделать следующее в указанном порядке:

- 1. Проверить замыслы.** Проверьте, выполняете ли вы условия какой-либо карты замысла.
- 2. Проверить события.** Если в течение хода разыграна хотя бы 1 карта **Л** или **Ж**, возьмите 2 карты с верха колоды событий и выберите одну. Если выбрали событие-эдикт, немедленно разыграйте его.
- 3. Пополнить руку.** Сбросьте все разыгранные в этот ход карты. Участники, начиная с сидящего слева от вас, в порядке хода добирают карты до предела руки. Последним добираете вы. Обновите двор.

Пройдя все 3 фазы, передайте право хода следующему игроку по часовой стрелке. Партия завершится, когда один из участников **победит по замыслам** либо запустит **подсчёт очков за фракции** (см. «Конец игры», с. 38—39).

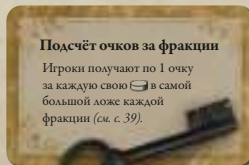
Победа по замыслам

Активный игрок побеждает, если на этапе проверки замыслов его фишки влияния лежат хотя бы на 2 картах замыслов.



Подсчёт очков за фракции

Если сброшена 5-я карта события-эдикта, игра продолжается до конца раунда, чтобы все игроки совершили равное количество ходов. После этого побеждает участник, набравший больше всего очков за управление фракциями (см. с. 39).



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В фазе действий активный игрок может выполнить не более **2 основных действий**, сколько угодно раз **плести заговор**, один раз **забрать карту фракции** и один раз **воплотить замысел**. Вы можете выполнять эти действия в любом порядке, но обязаны закончить каждое из них прежде, чем начать другое. ***Пример фазы действий:** +1 карта к заговору → 1-е основное действие → воплотить замысел → +1 карта к заговору → 2-е основное действие.*

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (с. 17—25)

РАЗВЕДАТЬ

Используйте влияние, чтобы находить просвещённых поблизости.

Назначьте действующую карту (с вашей фишкой влияния) и в качестве карты-цели выберите соседнюю с ней карту лицевой стороной вниз.

Потратьте 1 совпадающую поддержку (фракции действующей карты), чтобы забрать в руку карту-цель. На освободившееся место выложите лицевой стороной вверх любую карту из руки (это может быть карта, которую вы только что забрали).

***Пример А.** Какой жетон поддержки необходимо потратить, чтобы разведать ту или иную карту.*

***Пример Б.** Синий игрок тратит 1 жетон поддержки магистратов, чтобы разведать (1): он забирает в руку карту-цель (2) и выкладывает на её место карту из руки (3).*



ПОВЛИЯТЬ

Используйте поддержку фракций, чтобы вербовать просвещённых.

Назначьте действующую карту (с вашей фишкой влияния) и в качестве карты-цели выберите соседнюю с ней карту лицевой стороной вверх. На карте-цели должна быть хотя бы 1 свободная ячейка влияния.

Поместите от 1 до 3 фишек влияния на карту-цель, потратив на каждую фишку указанные в ячейке жетоны поддержки. Количество фишек влияния на карте не может превышать число свободных ячеек.

Всегда выкладываете фишки влияния, начиная с самой верхней свободной ячейки.

На одного просвещённого могут влиять разные игроки, поскольку на карте может быть несколько ячеек влияния. Исключение — карты королевской арки (**Ж**). Если на карте **Ж** есть влияние игрока, **его соперники не могут помещать на неё свои фишки**, даже если какое-либо свойство позволяет повлиять на ЛЮБУЮ карту.



***Пример.** Синий игрок хотел бы повлиять на карту А, но не может, поскольку это карта **Ж** с фишками соперника. На карте Б нет свободных ячеек, а для карты В требуются жетоны поддержки, которых у него нет. Остаётся карта Г: у Синего игрока как раз достаточно жетонов поддержки, чтобы поместить 2 фишки влияния.*



Синий игрок тратит 6 жетонов поддержки (1) и кладёт на карту 2 свои фишки влияния (2).

ДОПРОСИТЬ

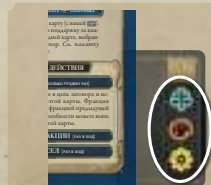
Используйте своё влияние, чтобы получить через просвещённых поддержку их фракций.

В качестве карты-цели выберите любую карту с вашей фишкой влияния. Возьмите из запаса получаемую поддержку этой карты (см. «Получаемая поддержка», с. 12). Вы всегда можете выбрать целью свой ареопаг и получить поддержку с карты связей.

Если способность позволяет вам считать фишки влияния соперников своими, вы можете получить поддержку и с таких карт по обычным правилам.



Получаемая поддержка карты просвещённого



Получаемая поддержка ареопага

Правило слухов

Если карта-цель соседствует с картами просвещённых той же степени (**I**, **II**, **III**, **Λ** или **Ж**) и на этих картах есть ваше влияние (или вы считаете его своим), то также получите поддержку с этих карт.

Правило стоговоров

Если вы получили жетоны поддержки с карты, где есть влияние соперников, отдайте каждому из таких соперников по 1 жетону поддержки из полученных (на ваш выбор) за каждое их влияние на этой карте.

Если в запасе поддержки недостаточно жетонов, получите сколько возможно, затем в первую очередь возьмите себе столько жетонов, сколько полагается, после этого отдайте оставшиеся жетоны соперникам (на ваш выбор).

Ограничения

Каждая карта приносит получаемую поддержку только один раз в ход. Это относится и к карте-цели, и к тем картам, которые вы использовали по правилу слухов или благодаря способности.

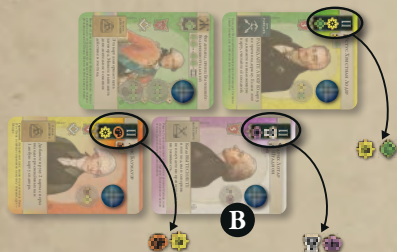
ФАЗА ДЕЙСТВИЙ



Пример А. Вы запрашиваете свой ареопаг (А) и получаете по 1 жетону поддержки учёных, магистратов и знатоков.



Пример Б. Вы запрашиваете просвещённого (Б) и получаете по 1 жетону поддержки учёных и творцов.



Пример В. Вы запрашиваете просвещённого (В) и получаете по 1 жетону поддержки духовенства и аристократии. Карта-цель соседствует с 2 другими картами просвещённых той же степени с вашим влиянием. Получите поддержку у этих карт тоже.



Пример Г. Вы Синий игрок и запрашиваете просвещённого (Г). На его карте 1 влияние Красного игрока, поэтому 1 любой из полученных жетонов поддержки вы отдаёте сопернику.

ПЕРЕНАЗНАЧИТЬ

Смените вашу благосклонность, если того требует замысел.

1. Выберите фракцию, к которой принадлежит хотя бы 1 просвещенный с вашей фишкой влияния.
2. Потратьте 1 жетон поддержки выбранной фракции.
3. Выполните не более 3 перемещений с карт, принадлежащих к выбранной фракции, как описано ниже.

Перемещения

За каждое перемещение вы можете переложить любую свою фишку влияния с карты, принадлежащей к выбранной фракции, в свободную ячейку влияния на соседней карте.

Можно переместить несколько фишек влияния и/или одну фишку несколько раз. Главное — каждое перемещение должно начинаться с карты, принадлежащей к выбранной фракции, и перемещений должно быть не более 3.



Пример. Вы тратите 1 жетон поддержки учёных (А) и перемещаете 1 фишку влияния с карты учёного на карту духовенства и творцов (Б). Вы не можете переместить это влияние дальше, поскольку новая карта не принадлежит к фракции учёных. Продолжая действие, вы перемещаете другую фишку влияния на соседнюю карту учёного, а затем ещё раз на соседнюю карту учёного (В). Фракция промежуточной карты соответствует потраченному жетону (учёные) и на ней есть свободная ячейка, поэтому через неё можно переместить влияние.

ИСКЛЮЧИТЬ

Сместите неудобного просвещённого, чтобы поставить на его место другого адепта.

Назначьте действующую карту (с вашей фишкой влияния) и в качестве карты-цели выберите соседнюю с ней карту лицевой стороной вверх. На карте-цели **не** должно быть влияния соперников (если в тексте способности не указано другое).

За каждую фишку влияния на карте-цели потратьте 1 совпадающую поддержку (фракции действующей карты). Если на карте-цели нет влияния, потратьте 1 совпадающую поддержку (минимальная стоимость этого действия). Сбросьте карту-цель и выложите на её место карту из руки.

Переместите все фишки влияния со сброшенной карты на новую. Верните свои фишки влияния, которым не хватило свободных ячеек, в свой запас.

Если вы выбрали целью карту с влиянием соперников (используя способность), вы обязаны выложить новую карту с достаточным количеством ячеек, чтобы разместить все фишки влияния соперников.



Пример. Вы тратите 1 жетон поддержки знатоков — это фракция действующей карты (А), чтобы исключить соседнего просвещённого (В). Сбросив карту, на её место вы выкладываете другую из руки (В) и перемещаете 1 фишку влияния со сброшенной карты на новую (Г).

Затейте спор с соперником, чтобы уменьшить его влияние на просвещённого.

ЭТАП 1. БРОСЬТЕ ВЫЗОВ

За каждое влияние-цель потратьте 1 со-
падающую поддержку (фракции действующей карты), затем перейдите к этапу 2.

А. Определите начальную силу

Начальная сила каждого игрока — это то, сколько его фишек влияния соседствует с влиянием-целью. Учитывайте влияние на самой карте с влиянием-целью, на всех соседних картах и на соседнем ареопаге (если есть).

Игрок, у которого начальная сила выше, получает **превосходство**, а его соперник — **уязвимость**. В случае ничьей никто не получает превосходство и уязвимость.



Пример. Синий игрок решает вытеснить влияние Красного. Он выбирает действующую карту (А) и тратит 1 поддержку знатоков (Б). Целью он выбирает 1 влияние соперника (В) на карте в центре. Начальная сила Синего игрока — 5, а Красного — 6. Таким образом, Красный игрок получает превосходство, а Синий — уязвимость.

Б. Увеличьте силу

Игроки выкладывают перед собой лицом стороной вниз по 1 карте из руки — это **карты спора**. Затем одновременно открывают их. Итоговая сила игрока определяется его картой спора (см. символ 

2—6: игрок добавляет указанное значение силы к своей начальной силе.

: если карту **А** разыграл участник с **уязвимостью**, он немедленно побеждает в споре. В противном случае он добавляет 0.

: если карту **Ж** разыграл участник с **превосходством**, он немедленно побеждает в споре. В противном случае он добавляет 0.

Если оба участника должны немедленно победить, их карты спора отменяют силу друг друга. Активный игрок выбирает: продолжить спор (участники выкладывают новые карты) или же завершить его (в этом случае выигрывает защищающийся).

Примечание. Участники обязаны разыгрывать карты спора. Если у игрока нет карт в руке, считается, что он выложил карту с силой 0.

В. Определите победителя

Спор выигрывает участник с большей итоговой силой либо тот, кто немедленно победил. В противном случае выигрывает защищающийся.

Оставьте разыгранные карты спора на столе — они понадобятся в фазе проверки (см. «Проверить события», с. 34).

Если победил защищающийся, больше ничего не происходит и действие завершается. Если победил нападающий, пройдите шаги Г и Д (см. с. 25).



Пример А. Синий игрок добавляет 6 к своей начальной силе, а Красный — 4. У Синего $5 + 6 = 11$, а у Красного $6 + 4 = 10$. Синий игрок побеждает в споре.

Пример Б. У Синего игрока уязвимость (см. пример на с. 23). Красный игрок открывает карту с силой 6, а Синий игрок — карту с кинжалом. Синий игрок немедленно побеждает в споре.

ПЛЕТЕНИЕ ЗАГОВОРА

Плетение заговора позволяет вам в качестве свободных действий разыгрывать карты просвещённых из руки, чтобы использовать их способности. Выложив в свой ход первую такую карту перед собой, вы начинаете **цепь заговора** и немедленно используете способность этой карты.

В свой ход вы можете плести заговор сколько угодно раз. Выполняя это свободное действие, вы добавляете в цепь заговора дополнительную карту. Такая карта должна соответствовать определённым условиям (см. «Продолжение цепи заговора», с. 27).

Использование способностей

Выложив карту, чтобы начать или продолжить цепь заговора, используйте указанную на карте способность. Тип способности определяет, как её использовать.

Дополнительное основное действие



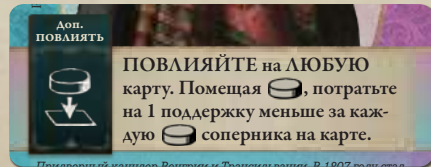
Способности в сине-зелёной рамке позволяют выполнить дополнительное основное действие.

Выполните его немедленно — оно не идёт в счёт 2 основных

действий, которые можно выполнить в свой ход по обычным правилам.

Важно! Выполняя дополнительное действие, вы должны соблюсти все правила и оплатить стоимость, как при обычном выполнении этого действия (если в тексте способности не указано другое).

Выполните дополнительное действие сразу, как только разыграли карту в цепь заговора — это нельзя сделать позже в течение хода. **Вы можете проигнорировать дополнительное действие.**



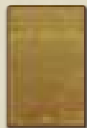
Усиление основного действия



Усиление применяется немедленно и **действует до конца вашего хода**. Оно позволяет выполнять определённое основное действие по продвинутым правилам. **Вы обязаны применять усиление основного действия.**

Все усиления продолжают действовать, даже если вы добавили в цепь заговора новые карты. Свойства усилений складываются друг с другом, и такие свойства приоритетнее остальных свойств.

Особое действие



Способности в золотой рамке позволяют выполнить особое действие. Выполните его **немедленно**, как только разыграли карту в цепь заговора, — его нельзя выполнить позже в течение хода. **Вы можете проигнорировать особое действие.**

Быстрая поддержка

Раз в ход, добавив карту в цепь заговора, вы можете вместо использования способности взять из запаса получаемую поддержку этой карты (см. «Получаемая

поддержка», с. 12). Поверните такую карту набок как напоминание, что вы уже получили быструю поддержку. Можете продолжать цепь по обычным правилам.

Продолжение цепи заговора

Вы можете разыграть в цепь сколько угодно карт из руки, чтобы использовать способности. Однако фракция каждой следующей карты должна совпадать хотя бы с одной фракцией предыдущей карты. Исключения — карты **Л** и **Ж**.

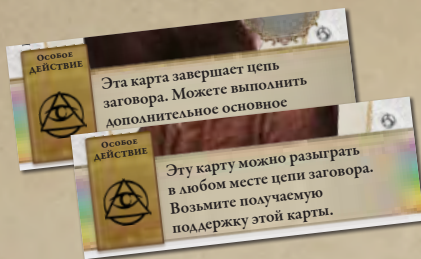
Л Великий мастер

Карту великого мастера можно разыграть в любом месте цепи, даже после любой карты и перед любой картой. Когда вы получаете поддержку с таких карт, это не считается быстрой поддержкой. Великие мастера помогают соединять в цепи заговора карты разных фракций.

Ж Королевская арка

Карту королевской арки можно разыграть после любой карты, но это **завершит заговор** (после карты **Ж** нельзя выкладывать карты в цепь). Карта **Ж** может быть единственной картой в цепи.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ



Примечание. Карты великих мастеров (Λ) и королевских арок (Ж) отмечены радугой по краям как напоминание, что их можно соединять с картами любого цвета (принадлежащих к любым фракциям).



Пример. Вы разыграли первую карту в цепь заговора и решили получить быструю поддержку (1). Вторая карта принадлежит к фракции магистратов, как и первая, и до конца вашего хода усиливает основное действие (2). Третья карта — королевская арка, и её можно соединить с любой картой (3). Такая карта всегда позволяет выполнить дополнительное основное действие, но сразу завершает цепь.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

ЗАБРАТЬ КАРТУ ФРАКЦИИ

Один раз в свой ход в качестве свободного действия вы можете **забрать карту фракции из ряда карт фракций или у соперника**, если вы управляете самой большой ложей этой фракции (см. «Управление ложей», с. 9). Забрав карту фракции, положите её перед собой лицевой стороной вверх.

В случае ничьей по ложам все самые большие ложи этой фракции считаются одной ложей. Определите, у кого в ней больше всего фишек влияния (но не менее 1). В случае ничьей по влиянию никто не управляет ложей и не может забрать карту соответствующей фракции.

СПОСОБНОСТИ КАРТ ФРАКЦИЙ

У каждой карты фракции есть одна способность «Раз в ход» и одна способность с постоянным свойством.

Способность «Раз в ход»

Способностью с карты фракции может пользоваться её владелец 1 раз в свой ход. Такая способность позволяет выполнить дополнительное основное действие по продвинутым правилам. **Оно не идёт в счёт 2 основных действий и не считается частью цепи заговора.** Использував способность, поверните карту набок. В конце своего хода снова поверните карту вертикально.

Постоянное свойство

Постоянное свойство карты фракции всегда применяется только к её владельцу.



Пример. У Синего игрока 4 фишки влияния в ложе знатоков — это больше, чем у любого другого участника. Синий игрок управляет этой ложей, поэтому в свой ход в качестве свободного действия может забрать карту фракции знатоков.

Красный игрок управляет ложей магистратов и в свой ход может забрать карту фракции магистратов.



Перехват карты фракции

Вы можете потерять карту фракции только в одном случае — если в свой ход её заберёт ваш соперник действием «Забрать карту фракции» (если в тексте способности не указано другое). Даже если

вы больше не управляете самой большой ложей этой фракции, соответствующая карта останется лежать перед вами до конца партии, если её не заберёт любой другой игрок.

ВОПЛОТИТЬ ЗАМЫСЕЛ

Если в свой ход вы выполняете все условия, указанные на общей или личной карте замысла, то в качестве свободного действия вы можете **воплотить замысел** — поместить 1 фишку влияния на соответствующую карту.

Вы можете воплотить замысел только один раз в ход, даже если выполняете условия нескольких карт замыслов.

Если вы хотите поместить фишку на свою личную карту замысла, сначала переверните эту карту лицевой стороной вверх. На вашу личную карту замысла поместить фишку влияния можете только вы. На общую карту замысла помещать фишки могут любые игроки.

Выполнение условий замыслов

Проверяя, выполняете ли вы условия карт замыслов, учитывайте 2 ограничения.

Ограничение 1

Набор карт, выполняющий условия одного замысла, не может целиком совпадать или целиком быть частью набора карт, выполняющего условия другого за-

мысла. Допускается частичное совпадение между двумя наборами карт.

Ограничение 2

При выполнении условий замыслов, связанных с ложами, каждую ложу можно учитывать только 1 раз. Таким образом, если вы хотите воплотить 2 разных замысла, связанных с ложами, это должны быть 2 разные ложи.



Пример. Один замысел требует, чтобы вы управляли ложей хотя бы из 4 внешних карт, а для другого требуется ложа из 5 карт, но в любых местах игрового поля.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ



Продолжение примера. Вы управляете ложей из 5 карт, и 4 из них — внешние. Вы выполняете условия обеих карт замыслов, но можете поместить фишку только на одну из них, поскольку для разных замыслов нужно учитывать разные ложки.

Продолжение примера. Так вы управляете ложей аристократии из 5 любых карт и ложей творцов из 4 внешних карт. Это 2 разные ложки, так что вы можете воплотить оба замысла (но только один замысел в ход).

См. дополнительный пример на с. 38.



ФАЗА ПРОВЕРКИ

В фазе проверки активный игрок проходит 3 этапа в указанном порядке:

1. Проверить замыслы.
2. Проверить события.
3. Пополнить руку.

1. ПРОВЕРИТЬ ЗАМЫСЛЫ

Проверьте, все ли игроки, воплотившие замыслы, по-прежнему выполняют их условия (должны ли они потерять или вернуть фишку влияния).

Потеря фишки с карты замысла

Если любой игрок больше не выполняет условия карты замысла со своей фишкой влияния, он **немедленно убирает свою фишку и помещает её у нижнего края этой карты (не возвращает в свой запас).**

Примечание. Если по любой причине карта замысла удаляется из игры, верните в запасы участников все фишки, лежащие на этой карте и у её нижнего края.

Возвращение фишки на карту замысла

Если ранее любой игрок убрал свою фишку с карты замысла (поместил у ниж-

него края карты), но теперь снова выполняет условия этого замысла, он может переместить фишку обратно на карту. **Возвращение фишки на карту не считается действием «Воплотить замысел», поэтому на него не распространяется ограничение «один раз в ход».**

Примечание. Если у какого-либо игрока лежат 2 фишки на картах замыслов, он может победить только в своей фазе проверки (см. ниже).

Проверка условия победы

Если вы **активный игрок**, проверьте, лежат ли ваши фишки влияния хотя бы на 2 картах замыслов. Если да, вы немедленно побеждаете в партии. В противном случае переходите к следующему этапу.



2. ПРОВЕРИТЬ СОБЫТИЯ

Карты событий делятся на 2 типа: события-эдикты и особые события.

Проверьте, не разыграл ли кто-либо в течение вашего хода хотя бы 1 карту великого мастера (А) или королевской арки (Ж). Такие карты считаются разграничными в следующих случаях:

- Карту А/Ж выложили лицевой стороной вверх так, что она стала частью игрового поля.
- Карту А/Ж разыграли в цепь заговора.
- Карту А/Ж разыграли в качестве карты спора.

Возьмите 2 карты событий

Если в ваш ход разыграли хотя бы 1 карту А или Ж, возьмите 2 карты с верха колоды событий. Выберите из них одну и добавьте её в руку, а другую верните лицевой стороной вниз на верх колоды событий.

Если в колоде событий осталась только одна карта, добавьте её в руку. Если колода опустела, не берите карты и не перемешивайте сброс.

Примечание. Если в ваш ход разыграли несколько карт А или Ж, вы всё равно берёте только 2 карты и выбираете одну.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ СОБЫТИЯ

В зависимости от типа добавленной в руку карты разыграйте её или оставьте в руке.

Событие-эдикт

Если вы выбрали карту эдикта, немедленно разыграйте её — выложите перед собой лицевой стороной вверх. На эдикте изображён символ фракции. Все участники возвращают все свои жетоны поддержки этой фракции в соответствующий запас. Затем поместите 6 таких жетонов на самую карту эдикта. Считается, что жетоны поддержки на этой карте недоступны, пока их не переместят с неё (см. «Фаза событий», с. 37).

Особое событие

Если вы выбрали карту особого события, оставьте её в руке. Вы сможете разыграть особое событие в начале своего следующего хода (см. «Фаза событий», с. 37). При подсчёте предела руки не учитывайте карты событий.

3. Пополнить руку

Проведите этот этап следующим образом:

1. Активный игрок сбрасывает все карты, разыгранные в его ход: карты в цепи заговора и карты спора.
2. Все участники, кроме активного игрока, добирают карты из колоды просвещённых до предела руки, если требуется (начиная с игрока, сидящего слева от активного, и далее по часовой стрелке).
3. Активный игрок добирает карты до предела руки со двора и/или из колоды просвещённых, как описано ниже.

Вы можете забрать не более 2 карт со двора (помните про предел руки). Если вы забираете со двора 2 карты, то одна из них обязана быть картой под фигуркой распорядителя (♣). Забирая со двора вторую карту, потратьте 1 любой жетон поддержки. Если вы забираете со двора только

одну карту, это может быть любая карта и вам не нужно тратить поддержку. Из колоды просвещённых можно взять любое количество карт, не превышая предела руки.

4. Активный игрок обновляет двор (даже если не добирал карты со двора):

- Сбросьте карту под фигуркой распорядителя (если есть).
- Переместите фигурку распорядителя вправо в следующую область над картой или пустым местом. Если фигурка уже находится в крайней правой области, переместите её в крайнюю левую область.
- Восполните ряд из 5 карт: выложите слева направо новые карты из колоды просвещённых на пустые места двора.

Примечание. Никогда не сдвигайте карты двора, чтобы заполнить пустые места.

ФАЗА ПРОВЕРКИ

Закончилась колода просвещённых

Если в колоде просвещённых закончились карты, немедленно перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.



Пример. Вы активный игрок, и вам необходимо добрать 2 карты до предела руки. Сначала вы решаете забрать вторую карту со двора (А), затем берёте карту из колоды просвещённых (Б).



Пополнив руку, вы сбрасываете карту под распорядителем (В) и перемещаете его фигурку на одну область вправо (Г), хотя там нет карты.



Теперь вы восполняете ряд: выкладываете лицевой стороной вверх 2 новые карты на пустые места двора (Д и Е).

ФАЗА СОБЫТИЙ

Все игроки пропускают эту фазу в первом раунде. Активный игрок проводит эту фазу в начале своего хода следующим образом:

1. ИСПОЛНИТЕ ЭДИКТЫ

Если перед вами лежат карты событий-эдиктов, то с каждой такой карты верните 1 жетон в запас поддержки и 1 жетон переместите в свой запас. Если на карте эдикта не осталось жетонов поддержки, сбросьте её.

Важно! Как только сброшен 5-й эдикт, текущий раунд объявляется завершающим раундом игры (см. «Подсчёт очков», с. 38).

2. СБРОСЬТЕ ОСОБОЕ СОБЫТИЕ

Если перед вами выложена карта особого события, сбросьте её.

3. РАЗЫГРАЙТЕ ОСОБОЕ СОБЫТИЕ

Если у вас в руке есть карты особых событий, вы можете разыграть одну из них — выложить перед собой лицевой стороной вверх. На протяжении партии перед каждым участником может лежать не больше одной карты особого события. Свойствами открытых карт особых событий могут пользоваться все игроки, а не только тот, кто разыграл это событие.

1 жетон в запас поддержки



1 жетон активному игроку



Пример фазы событий.

Сначала вы выполняете лежащий перед вами эдикт (1). Теперь сбрасываете особое событие, которое разыграли в прошлом раунде (2), и решаете разыграть новое особое событие (3).

Конец игры

Партия завершается в одном из двух случаев: любой игрок одержал победу по замыслам либо запустил подсчёт очков.

Победа по замыслам

Если в фазе проверки к концу этапа «Проверить замыслы» фишки влияния активного игрока лежат хотя бы на 2 картах замыслов, он немедленно побеждает в партии. Это правило приоритетнее, чем запуск подсчёта очков (см. ниже).



Подсчёт очков

Если в конце раунда, когда все игроки совершили равное количество ходов, в стопке сброса событий 5 или больше карт эдиктов, то определите победителя по очкам за управление фракциями (см. «Подсчёт очков за фракции», с. 39).



Пример. Один замысел требует, чтобы у вас были фишки влияния на 4 внутренних картах, а для другого требуются 4 соседние карты одной степени.



Вы выполняете условия обеих карт замыслов, но можете поместить фишку только на одну из них, поскольку наборы карт для разных замыслов не должны целиком совпадать.



Теперь в каждом наборе карт хотя бы 1 карта не входит в набор карт для другого замысла. Это разные наборы, так что вы можете воплотить оба замысла (но только один замысел в ход).

Подсчёт очков за фракции

Если вы должны определить победителя по очкам за управление фракциями (потому что в конце раунда в стопке сброса 5 или больше карт эдиктов), то пройдите следующие этапы:

1. Определите самую большую ложу каждой из 6 фракций — такая ложа станет главной ложей этой фракции.

Помните! Одна или две карты не образуют ложу и не учитываются при подсчёте очков (см. «Ложа», с. 9). В случае ничьей по ложам все самые большие ложи этой фракции считаются одной главной ложей.

2. Посчитайте фишки влияния в каждой из 6 главных лож.

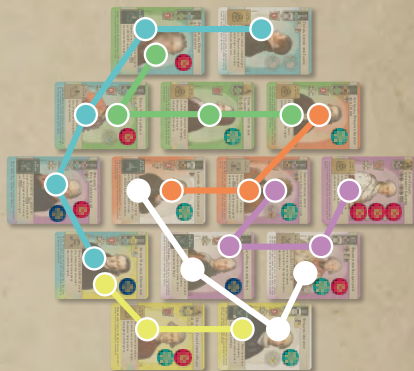
Каждый игрок получает по 1 очку за каждую свою фишку влияния в главной ложе. Если фишка влияния входит в 2 разные главные ложи, такая фишка учитывается дважды (по одному разу для каждой главной ложи).

3. Определите победителя партии.

Побеждает игрок, набравший больше всего очков. При ничьей побеждает

претендент, перед которым лежит больше карт фракций. Если снова ничья, все претенденты делят победу.

Пример подсчёта очков за фракции



Фракция Игрок							ИТОГ
	3	4	0	1	2	1	11
	2	1	0	1	0	1	5
	0	2	3	3	2	2	12

ИГРА С ИСКУССТВЕННЫМ СОПЕРНИКОМ

Авторы: Робин Спатон Эк, Оливер Кайли и Матиас (Нерикиру) Эстергерен

Искусственного соперника (ИС) можно добавить в партию с 1—3 игроками, чтобы у вас был ещё один соперник, усиливающий взаимодействие на поле. Четыре разных искусственных соперника отличаются изощрённостью механики и уровнем сложности. *Не рекомендуется добавлять в партию больше одного ИС.*

ПОДГОТОВКА ИСКУССТВЕННОГО СОПЕРНИКА

Подготовьте игру как обычно, считая искусственного соперника (ИС) игроком, но с некоторыми изменениями.

Выберите одного ИС и найдите его планшет ареопага, а также двусторонний общий планшет ИС (с «Памяткой ИС» на одной стороне и с «Общими действиями ИС» на обороте).

1. Выложите планшет ареопага ИС по обычным правилам подготовки. Поверните ареопаг ИС так, чтобы текст на нём мог читать хотя бы один игрок. *Ареопаг графа Сен-Жермена или Иосифа II рекомендуем выложить в определённое место, чтобы было удобнее использовать схему приоритетности (см. ареопаги этих ИС).*
2. Поместите двусторонний общий планшет ИС (стороной с «Общими действиями ИС» вверх) так, чтобы текст на нём мог читать хотя бы один игрок.

3. Положите под ареопаг ИС случайную карту связей и поместите в его запас 3 жетона поддержки соответствующих типов. Если у ИС карта связей с наименьшим номером, он получает карту первого игрока.
4. Положите все фишки влияния одного цвета в запас ИС. Одну из них поместите в ячейку в верхней части его ареопага.
5. Поместите фигурку ИС на его ареопаг.
6. ИС не получает личную карту замысла и карты просвещённых.

Пример подготовки к игре вдвоём с ИС



ИГРА С ИСКУССТВЕННЫМ СОПЕРНИКОМ

Для правил игры ИС считается соперником других участников.

СЦЕНАРИИ ИС

На каждом планшете ареопага ИС прописан особый **сценарий**, которому следует этот ИС при выполнении действий.

В свой ход ИС **по порядку** проходит этапы, обозначенные цифрами (1, 2, 3...). Совершая то, что предполагает этап, он проверяет, соблюдается ли условие пункта, обозначенного буквой (а/б/в/г...). Если условие **а** не соблюдается, он проверяет **б** и так далее, пока не найдёт **один** подходящий пункт, чтобы выполнить указанные в нём действия.

В некоторых пунктах встречаются подпункты, отмеченные символами . Если условие в подпункте соблюдается, ИС выполняет указанные в нём действия. В противном случае ИС проверяет следующее условие (см. пример на с. 43). Также любой ИС использует планшет «Общие действия ИС», где описано, как все ИС выполняют то или иное основное действие. Если в сценарии определённого ИС указано выделенное цветом **ДЕЙСТВИЕ**, проверьте, есть ли на его ареопаге особые

правила для этого действия. Если нет, ИС выполняет его только так, как указано на планшете «Общие действия ИС».

Термины на планшетах ИС

Карта ИС. Карта, на которой стоит фигурка ИС. Если фигурка на своём ареопаге, считается, что фракции на карте ИС — это фракции на карте связей ИС.

Карта-цель. Карта, которую ИС выбирает целью своих действий (чаще всего соседняя).

Карта плана. Карта, с помощью которой ИС определяет цель (он открывает карту с верха колоды просвещённых и учитывает символ ).

Соперник. Игрок, соперничающий с этим ИС.

Карта спора ИС. Карта, которую ИС разыгрывает во время спора (он открывает её с верха колоды просвещённых).

Основная фракция. Верхний символ фракции на карте просвещённого.

Побочная фракция. Нижний символ фракции на карте просвещённого (если есть).

ИС и жетоны поддержки

ИС **никогда** не тратит жетоны поддержки из своего запаса, если это прямо не указано в сценарии или правилах игры.

Когда ИС участвует в споре, он **всегда** тратит из своего запаса всю совпадающую поддержку (фракций карты ИС), чтобы увеличить свою начальную силу на 1 за каждый потраченный жетон (даже если это не поможет ему победить в споре).

ИГРА С ИСКУССТВЕННЫМ СОПЕРНИКОМ

Если ИС допрашивает и должен брать, какие жетоны получить или отдать соперникам (по правилу сговоров), он предпочитает получить или оставить у себя жетоны поддержки основной фракции.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Если ИС управляет самой большой ложей, он забирает карту соответствующей фракции, но игнорирует её способности.

В партии с ИС сохраняется правило перехвата поддержки.

ПОРЯДОК ХОДА ИС

Следуйте обычным правилам игрового процесса. ИС встраивается в порядок хода между сидящими игроками в соответствии с расположением ареопагов.

Фаза событий

Если перед ИС лежат карты событий-эдиктов, то с каждой такой карты он возвращает 1 жетон в запас поддержки и 1 жетон перемещает в свой запас. ИС никогда не использует особые события.

Фаза действий

ИС проходит этапы, перечисленные в его сценарии (см. «Сценарии ИС», с. 41).

Фаза проверки

ИС проверяет, выполнил ли он условия хотя бы одного личного замысла на своём планшете. Если да, он немедленно побеждает. Если нет — он проверяет, нужно ли разыграть событие (см. ниже).

Если в ход ИС разыграли хотя бы 1 карту **Л** или **Ж**, то ИС открывает карту с верха колоды событий. Если это эдикт, разыграйте его свойство по обычным правилам. В противном случае сбросьте открытую карту.

Этап пополнения руки

Сбросьте карту плана ИС (если есть). Затем ИС обновляет двор: сбросьте карту под фигуркой распорядителя, переместите распорядителя вправо в следующую область и восполните ряд из 5 карт. Если игрок-человек участвовал в споре, он добывает карты из колоды до предела руки.

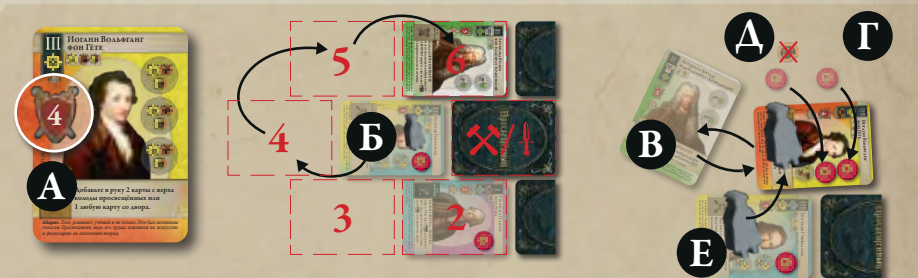
Замыслы ИС

ИС побеждает, если в свой ход выполнил условия хотя бы **одного** из 3 личных замыслов, перечисленных на его ареопаге. *ИС никогда не воплощает общие замыслы.*

КАРТА ПЛАНА И СХЕМА ПРИОРИТЕТНОСТИ

Если в тексте сценария указано, что ИС **ПЛАНИРУЕТ**, он открывает карту с верха колоды просвещённых — это **карта плана**. ИС проверяет значение силы (см. символ ) на карте плана, затем сверяется со схемой приоритетности на своём ареопаге. Так ИС определяет, какую

соседнюю карту от карты ИС он выбирает в качестве карты-цели. Соотносите схему приоритетности с игровым полем, ориентируясь на положение ареопага ИС. Если в указанном месте нет карты, ИС выбирает целью следующую карту по часовой стрелке (относительно карты ИС).



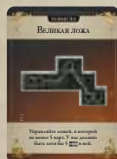
Пример. В свой ход ИС Адам Вейсгаупт открывает карту плана (А) с силой 4. В указанном месте поля нет карты (Б), поэтому ИС выбирает целью следующую соседнюю карту по часовой стрелке. ИС следует этапу 3, пункту 2, поскольку у карты-цели нет общей фракции с картой ИС, но у карты плана есть общая фракция с картой ИС (). ИС заменяет карту-цель картой плана (В), а затем влияет на новую карту-цель (Г), как указано в «Общих действиях ИС». На ареопаге Адама Вейсгаупта указано особое правило, когда он влияет. Поэтому он тратит 1 жетон поддержки фракции карты-цели (), чтобы поместить 1 дополнительную фишку (Д). Он поместил бы ещё 1 фишку, но у него больше нет подходящих жетонов поддержки ( и/или ). Наконец ИС перемещает свою фигурку на новую карту-цель (Е).

ПАМЯТКА ПО ЗАМЫСЛАМ

БРАТСТВО РОЗЕНКРЕЙЦЕРОВ

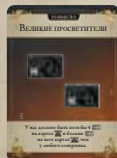


Управляйте хотя бы 3 картами розенкрейцеров (☿). У вас должно быть хотя бы 5 фишек влияния на них. Управляйте большим количеством карт розенкрейцеров (☿), чем любой соперник.



ВЕЛИКАЯ ЛОЖА

Управляйте ложей, в которой не менее 5 карт просвещённых. У вас должно быть хотя бы 5 фишек влияния на ней.



ВЕЛИКИЕ ПРОСВЕТИТЕЛИ

У вас должно быть хотя бы 4 фишки влияния на картах королевских арок (Ж) и больше фишек влияния на всех картах королевских арок (Ж), чем у любого соперника.



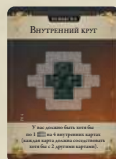
ВЕРБОВКА НА ПЕРИФЕРИИ

Управляйте ложей, в которой не менее 4 внешних карт просвещённых (в эту ложу могут входить внутренние карты). У вас должно быть хотя бы 4 фишки влияния на ней.



ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ АДЕПТЫ

Управляйте хотя бы 3/2/2 картами великих мастеров (Λ).



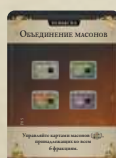
Внутренний Круг

У вас должно быть хотя бы по 1 фишке влияния на 4 внутренних картах, образующих группу (не обязательно ложу). Каждая карта группы должна состоять хотя бы с 2 другими картами группы.



Линия Обмена

Управляйте ложей, в которой не менее 3 соседних карт центрального ряда (в эту ложу могут входить карты не центрального ряда).



ОБЪЕДИНЕНИЕ МАСОНОВ

Управляйте картами масонов (☿), которые суммарно принадлежат ко всем 6 фракциям. Эти карты не обязательно должны состоять в ложе.



Путь Слухов

У вас должно быть хотя бы по 1 фишке влияния на каждой карте в ложе, соединяющей верхний ряд поля с нижним (любым узором, не обязательно как на карте замысла).



СОТРУДНИЧЕСТВО АРЕОПАГОВ

Управляйте ложей, соединяющей ваш ареопег и ареопег хотя бы одного соперника.



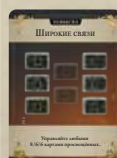
СОЮЗ РАВНЫХ

У вас должно быть хотя бы по 1 фишке влияния на карте просвещённого и на 3 соседних с ней картах просвещённых той же степени.



ТЕНЕВЫЕ СОГЛАШЕНИЯ

У вас должно быть влияние хотя бы на 3/4/5 картах просвещённых, где есть влияние соперника (-ов).



Широкие Связи

Управляют любыми 8/6/6 картами просвещённых.