

ГОРОД ВЕЛИКОЙ МАШИНЫ



Правила игры



конце XIX века величайшие умы человечества объединили усилия, чтобы основать идеальный город. Они применили наиболее передовые технологии, в которых использовались энергия пара и механика.

Результат превзошёл самые смелые ожидания! Город раскинулся на гигантских воздушных платформах. Он парил над миром, словно победоносное олицетворение науки!

Сердцем города стала Великая машина — искусственный интеллект, созданный во благо человечества. Она была призвана управлять городом и помогать Человеку в реализации его потенциала на пути к прогрессу.

Со временем Великая машина разработала план для выполнения своего главного предназначения — сделать город совершенным, улучшить самого Человека, сделать его стандартизированным и надёжным, как шестерёнки в её механизмах.

Сначала Великая машина подчинила обслуживавших её техников и операторов. Это оказалось лёгкой задачей, поскольку они были ослеплены идеей совершенного общества. Они охотно установили механические импланты, предложенные Великой машиной, и восхищались своей растущей эффективностью! Однако чем больше в них становилось механического, тем меньше они оставались людьми. В конце концов они забыли себя и лишились свободы воли. Теперь они — верные слуги Великой машины.

Следующим шагом Великая машина взяла под контроль все аспекты городской жизни. И снова это не составило труда. Возможности Великой машины многократно превосходили возможности Человека. Люди были счастливы перепоручить ей ежедневную рутину. В самом деле, ведь так удобно, когда сложные решения принимает за тебя тот, кто способен просчитать, как сделать лучше всего!

Так Великая машина превратилась из исполнителя в господина. Для обеспечения мира и порядка город наводнили механические стражи. Но люди не придавали этому значения. Пока они следовали правилам и выполняли предписания, у них не было проблем.

Раньше его называли городом Разума. Со временем прежнее название стёрлось из памяти. Теперь все зовут его городом Великой машины.

Однако всегда находятся те немногие, кто видит самую суть вещей. Несколько человек осознают, какая судьба уготована городу и его жителям. Они восстают против режима Великой машины. В будущем их назовут героями... или же заклеят как преступников, если им не удастся преуспеть. Они — последний шанс переломить ситуацию... пока ещё не стало слишком поздно.





Небесный город

В игре разворачивается противостояние между Великой машиной и альянсом героев.

Один из игроков становится Великой машиной (в кооперативном и одиночном режиме Великой машиной управляет игровой ИИ). Он руководит усовершенствованными слугами и механическими стражами. Цель Великой машины — воплотить Великий план, который принесёт счастье человечеству. Но ей также приходится бороться с нарастающими беспорядками в городе.

Остальные игроки выступают в качестве героев. Они действуют сообща против Великой машины. Их цель — организовать восстание и свергнуть деспотический режим Великой машины. Однако что горстка обычных людей может противопоставить городской полиции и судам, зловещим слугам и, на первый взгляд, неуязвимым стражам?

Вопреки всему, герои стремятся заручиться поддержкой влиятельных жителей города и разжигают недовольство среди населения. При этом они пытаются сорвать план Великой машины по улучшению человечества.

Город состоит из нескольких районов, каждый из которых расположен на гигантской парящей платформе. Платформы соединены между собой переходами.

Во время игры герои и слуги Великой машины передвигаются между районами. В каждом районе героям и слугам доступны как стандартные действия, так и уникальные. Герои также вынуждены принимать в расчёт механических стражей и использовать карты доступа в районы, поскольку перемещение по городу жёстко регламентировано.

Главным оружием героев является недовольство населения — Великая машина же полагается на подавление. Великая машина публикует директивы — герои находят способы их отменять. Герои убеждают, в то время как Великая машина по-велевает. Ресурс героев — доверие, а Великой машины — предписания и законы.

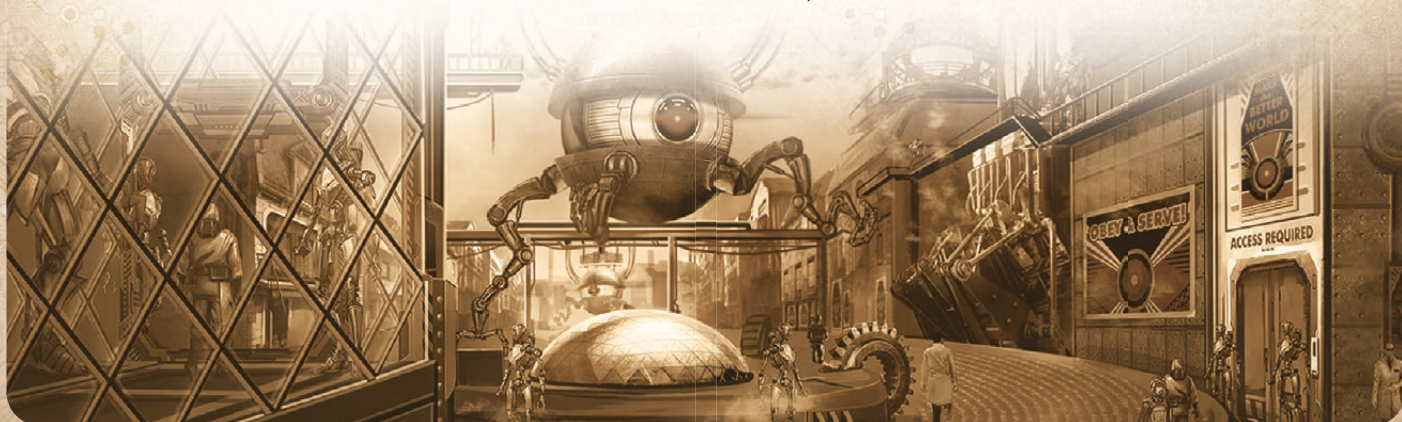
Каждая из сторон конфликта твёрдо убеждена, что её путь — единственно правильный.

Цель игры

Цель героев — начать всеобщее восстание. Для этого необходимо организовать 3 успешных мятежа против режима Великой машины.

Цель Великой машины — привести в действие Великий план. Это произойдёт, когда его указатель достигнет последнего деления шкалы.

Победителем в игре становится сторона, первой достигшая своей цели.



Состав игры

Компоненты для кооперативного и одиночного режима перечислены отдельно. См. с. 17 приложения.

Город



30 жетонов
влиятельных жителей
(по 5 каждого типа)



Двусторонние
жетоны трамвов
и бондов:

- «1» – 30 жетонов
- «4» – 15 жетонов

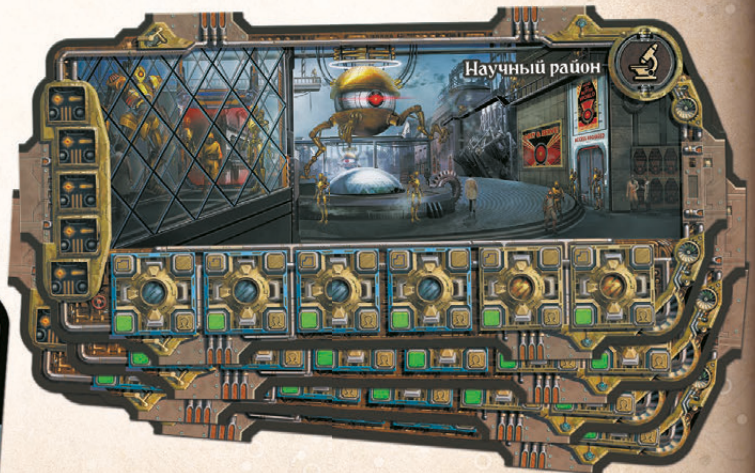


21 карта городских
событий

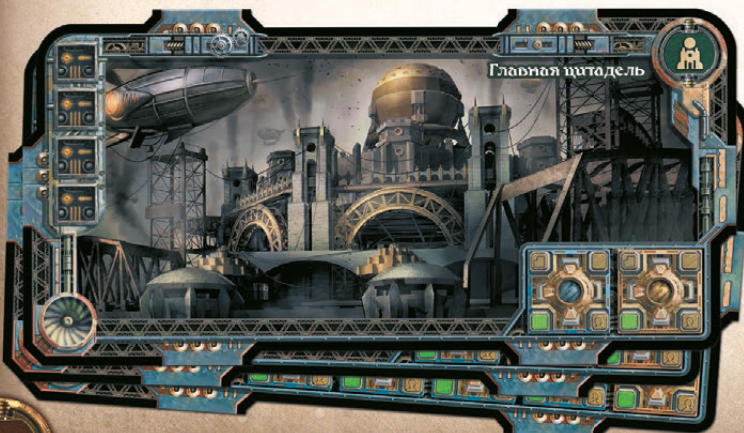
1 планшет
развития



5 тайлов обычных районов



4 тайла особых районов



Великая машина

3 жетона слуг



3 фигурки слуг



18 деревянных фишек стражей



9 карт директив



2 памяти



3 жетона облав

Герои

6 карт героев



54 карты доступа (по 9 для каждого героя)



6 памяток (по 2 для каждого игрока)



6 фигурок героев



1 кубик атаки
1 кубик побега



3 жетона мятежей



Подготовка к игре

Кооперативный и одиночный режим. Процесс подготовки и правила представлены во второй части приложения (см. с. 17).

1. Город

Расположите тайлы районов, следуя правилам ниже:

- Каждый район можно поместить горизонтально или вертикально.
- Каждый район должен быть соединён не менее чем с 2 другими районами.
- Не допускается ситуация, при которой, если убрать один район, город окажется разделён на две части, не связанные между собой.

Принимая во внимание эти правила, располагайте районы как пожелаете. Вы можете создать свой собственный город или использовать один из готовых **вариантов**, которые также служат в качестве примеров (см. с. 9–10 приложения). Там же вы найдёте советы по созданию случайного города.

Город
составляется
из тайлов
районов.



Каждый район должен быть соединён не менее чем с 2 районами.

2. Влиятельные жители

Перемешайте жетоны жителей лицевой стороной вниз. Случайным образом поместите по 1 жетону жителя на каждую ячейку с синей рамкой в нижней части тайлов районов, как показано на иллюстрации. Синяя рамка помогает при подготовке и не имеет значения в процессе игры.

Всего в городе должно быть 27 жетонов влиятельных жителей: по 4 жителя в каждом обычном районе и на Центральной площади, а также по 1 жителю в Главной цитадели, Башне закона и Контрольном центре.



Обращайте внимание на расположение жетонов влиятельных жителей при подготовке. В прорези в углу жетона должно быть видно схематичное очертание жетона, в то время как зелёный квадрат и силуэт жителя должны быть закрыты.



Поместите 3 оставшиеся жетона жителей лицевой стороной вниз рядом с планшетом развития (см. «5. Планшет развития» на с. 7). Это **арестованные** жители.

Для упрощения «влиятельные жители» в игре обычно называются просто «жителями». Это наиболее уважаемые в городе люди, к мнению которых многие прислушиваются.

3. Стражи

Поставьте по 2 фишки стражей в малые ячейки, расположенные в левой части каждого тайла района. Так все 18 стражей должны оказаться в городе.



В итоге так может выглядеть ваш город.




Размещение жителей и стражей — самая долгая часть подготовки. Игрокам рекомендуется выполнять её совместно.

4. Выберите роли

В партии всегда участвуют 3 слуги, контролируемые Великой машиной, и 3 героя, управляемые остальными игроками.

Один игрок принимает на себя роль Великой машины. В первой партии мы рекомендуем выбрать для этого наиболее опытного игрока (или того, кто лучше знает правила).

Остальные игроки выступают в качестве героев.

-  **1 игрок:** управляет сразу 3 героями.
-  **2 игрока:** один из них управляет 2 героями, второй — 1 героем.
-  **3 игрока:** каждый управляет 1 героем.

Когда Великой машине противостоят 2 игрока, они могут договориться вместе управлять одним из 3 героев — сообща принимать решения относительно его действий и передвижения.

5. Планшет развития

Расположите **планшет развития** на свободном пространстве стола, по возможности ближе к игроку за Великую машину, так как именно он отвечает за управление планшетом.

В вашей первой партии установите **указатель Великого плана** на отметке III шкалы Великого плана.

В последующих партиях устанавливайте указатель на отметке II. Если у игрока за Великую машину намного больше опыта, чем у игроков-героев, устанавливайте указатель на отметке I, а в обратной ситуации — на отметке III.

Вы также можете использовать вариант с **прогрессивным Великим планом** — устанавливайте указатель в зависимости от того, кто победил в предыдущей партии (см. с. 9 приложения).

Начальное положение **указателя уровня недовольства** зависит от количества игроков, управляющих героями, и обозначено символами с 1, 2 и 3 гражданами.



1 игрок



2 игрока



3 игрока

Чем меньше игроков, тем проще договориться о том, как действовать!



Планшет развития состоит из 3 дисков и стрелки в центре. Средний диск и стрелка вращаются, другие 2 диска неподвижны.

1. Нижний диск — это шкала Великого плана с делениями от I до XII. Он неподвижен.
2. Средний диск представляет собой указатель Великого плана. При правильной сборке планшета развития этот диск вращается, не двигая остальные элементы планшета.
3. Верхний диск — это шкала уровня недовольства. Он неподвижен.
4. Стрелка является указателем уровня недовольства.

Перед первой партией соберите планшет развития, как показано справа. Благодаря особой форме пластикового фиксатора, собрать планшет можно только одним способом. В дальнейшем вам не потребуется его разбирать.



6. Колода городских событий

Возьмите карты городских событий.

1. Найдите особую карту события «Финальный отсчёт» и положите её лицевой стороной вниз рядом с планшетом развития.
2. Оставшиеся карты разделите на две стопки по 10 карт, обращая внимание на цифры I и II на рубашках. Перемешайте обе стопки по отдельности.



- Возьмите 6 карт с верха стопки II и поместите лицевой стороной вниз на карту «Финальный отсчёт». Верните оставшиеся 4 карты в коробку. Прodelайте то же самое со стопкой I.

В итоге у вас должна получиться колода из 13 карт событий: карта «Финальный отсчёт» в самом низу, 6 карт событий группы II в середине колоды и 6 карт событий группы I сверху.

7. Подготовка Великой машины

- Возьмите **3 фигурки слуг** и поставьте их на тайл Главной цитадели.
- Возьмите **колоду директив**, перемешайте её и поместите на стол лицевой стороной вниз.
- Возьмите **3 жетона облав** и **памятки** для Великой машины.
- Возьмите **3 жетона слуг**, чтобы отмечать ими выполнение действий (просто переворачивайте жетон бесцветной стороной вверх). Жетоны слуг даны для удобства и используются по желанию.

Слуги утратили свои имена, став послушными инструментами Великой машины. Сейчас их называют **Лекс Гекатой, Вершителем и Фантазмом** (слева направо).



В базовой игре (это меняется в кооперативном и одиночном режиме, а также в дополнениях) у слуг нет иных различий, кроме внешнего вида (фигурки и портреты на жетонах) — это помогает отслеживать, кто именно из слуг выполнил своё действие.

Начиная с этого момента к игроку, который выступает в роли Великой машины, следует обращаться только как к «Великой машине». У него нет другого имени.

8. Подготовка героев

- Выберите героя и возьмите его **фигурку** и **карту героя**.

Поставьте фигурку героя в район с символом, указанным в нижней части его карты.

- Возьмите **все 9 карт доступа** с портретом выбранного героя на рубашке. Случайным образом сбросьте 1 карту доступа, положив её лицевой стороной вниз рядом с планшетом развития. Вы можете, как и другие игроки-герои, в любой момент смотреть лицевую сторону этой карты. Великая машина её смотреть не может.



Сброшенные карты доступа называются **изъятыми**. Изъятые карты доступа всегда сбрасываются лицевой стороной вниз. Таким образом, в начале партии от каждого героя будет по 1 изъятой карте доступа.

Повторите вышеуказанные шаги для каждого героя (см. «4. Выберите роли» на с. 7).



Карта героя

- Имя и род занятий.
- Уникальная способность.
- Начальный район.** Имеет значение только во время подготовки к партии.
- Максимальное количество трастов, которое может иметь герой.** Излишек немедленно сбрасывается.
- Инициатива, определяющая порядок ходов героев.**
- В начале партии каждый герой получает все 9 карт доступа и случайным образом сбрасывает 1 из них в качестве изъятой.



⚙️ Возьмите 2 памятки для игроков-героев.

С этого момента к тому, кто играет за героя, следует обращаться либо как к герою, либо по имени героя. Игрок и его герой – единое целое.

9. Последние приготовления

Поместите 3 жетона мятежей, кубик атаки и кубик побега, а также жетоны трастов и бондов в пределах досягаемости всех игроков. Жетоны трастов и бондов находятся в общем запасе.

ДА НАЧНЁТСЯ БОРЬБА!



Пример подготовки к партии на 4 игроков

Игровой раунд

I. Начальная фаза	10	IV. Фаза героев	19
II. Фаза доступа	13	V. Завершающая фаза	26
III. Фаза Великой машины	13	Победа и поражение	26

Общение между героями

Герои могут общаться как захотят, при условии, что это происходит в присутствии Великой машины.

- ☀ **Нельзя** разговаривать шёпотом и покидать помещение для обсуждения планов.
- ☀ **Можно** использовать жесты только в поле зрения Великой машины.
- ☀ **Можно** тайно показывать друг другу карты доступа.

☀ **Можно** смотреть лицевую сторону жетона жителя, которого идентифицировал любой из героев.

Опытные герои всегда найдут способ удивить Великую машину, пусть она и наблюдает за каждым их шагом.

Опытная Великая машина будет заманивать героев в одну ловушку за другой, на каждом шагу убеждая их, что не имеет ни малейшего представления о том, что они замышляют.

I. Начальная фаза

Новое городское событие

Великая машина открывает верхнюю карту из колоды городских событий и помещает её рядом с колодой. Начиная со второго раунда, новая карта события кладётся поверх предыдущей.

- ☀ Всегда действует только верхнее открытое событие.
- ☀ В 13-м раунде (если никто не одержал победу ранее) открывается карта «**Финальный отсчёт**», которая действует до конца партии. Новые карты событий более не открываются. Во время шага 3 каждой завершающей фазы передвигайте указатель Великого плана на 1 деление вперёд, как указано на карте «Финальный отсчёт».

Великая машина начинает обратный отсчёт до воплощения Великого плана. Люди в городе постепенно осознают, что на самом деле происходит, но уже поздно что-либо предпринимать. Или ещё нет?

Карты событий

Каждая карта события (за исключением карты «Финальный отсчёт») состоит из 2 частей.

Верхняя часть карты содержит особые условия для текущего раунда.

- ☀ **Условие «В течение раунда...»** изменяет правила первых 4 фаз раунда из 5.
- ☀ **Условие «В конце раунда...»** проверяется на шаге 2 завершающей фазы (см. с. 26).

Нижняя часть карты определяет, при каких обстоятельствах Великий план продвинется в конце текущего раунда.

- ☀ **Условие «Великий план продвигается, если...»** проверяется на шаге 3 завершающей фазы (см. с. 26).
- ⬠ **Примечание.** Великий план никогда не продвигается из-за эффекта карты события до наступления завершающей фазы!





Получение трастов и бондов

Количество бондов, получаемых Великой машиной, определяется текущей стадией недовольства.

☀ В первом раунде Великая машина получает 6 бондов, поскольку недовольство находится на нулевой стадии. На протяжении партии уровень недовольства будет расти и Великая машина станет получать больше бондов.

☀ Великая машина может иметь неограниченное количество бондов.

Каждый житель приносит 1 траст герою (или героям), который находится с ним в одном районе. Если героев в районе несколько, они делят полученные трасты между собой.

Например, если в районе 1 герой и 3 жителя, герой получит 3 траста.

☀ Во время партии жители могут быть *открыты* (см. с. 21–22). Если *открытый* житель также является *активным*, он приносит 2 траста вместо 1. Вместе с тем *открытые* предатели не приносят трастов.

☀ Каждый житель может принести только 1 траст в раунд (или 2 траста, если он *открытый* и при этом *активный*). Поэтому 2 или 3 героя в одном районе вынуждены делить получаемые трасты между собой. Если игроки не могут прийти к единому мнению, решение принимает герой с наименьшей инициативой.

Например, в районе с 3 жителями находится 2 героя. Один герой может получить все 3 траста, либо один получит 2 траста, а другой — 1 траст. Это же касается и ситуаций, когда среди жителей есть *открытые активные*.

☀ Максимальное количество трастов, которое может иметь герой, указано на его карте. Излишек немедленно сбрасывается.

Трасты и бонды

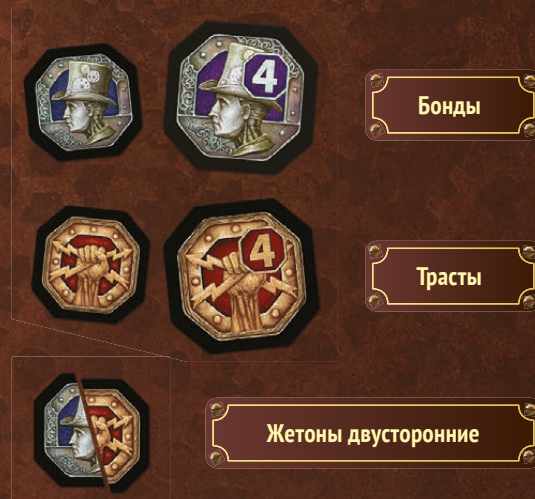
Существует два типа «ресурсов» — трасты и бонды. Для них используются одни и те же двусторонние жетоны.

Трасты (от англ. *trust* — *доверие, вера, надежда*) — ресурс героев. Они олицетворяют веру людей в перемены, их желание оказать поддержку героям и пожертвовать многим, если потребуется.

Бонды (от англ. *bonds* — *долговые обязательства, узы, оковы*) — ресурс Великой машины. Они представляют собой всё то, что Машина отбирает у населения через налоги, законы и судебные-исполнительные инстанции.

Когда герой получает трасты или Великая машина получает бонды, берите жетоны из общего запаса и кладите перед собой нужной стороной вверх. Когда тратите, возвращайте в общий запас.

✦ Вы можете разменивать жетоны достоинством «1» и «4» в любое время.



Шкала недовольства

Шкала недовольства расположена на верхнем диске планшета развития. Она олицетворяет настроения в городе.

Шкала недовольства состоит из 18 делений (по 3 деления на каждую из 6 стадий) и 1 красного круга в конце шкалы, являющегося её последним, девятнадцатым делением.

Когда недовольство повышается, поверните его указатель на 1 деление по часовой стрелке. Когда недовольство понижается, поверните указатель на 1 деление против часовой стрелки.

- ☀ Первые 3 деления — нулевая стадия недовольства. Герои только принялись за дело. Пока никто не готов присоединиться к мятежу.

В начале партии указатель недовольства находится на одном из этих 3 делений — в зависимости от числа игроков, управляющих героями.

- ☀ Следующие 5 групп по 3 деления — стадии недовольства с 1-й по 5-ю. Рядом с номером каждой стадии находится портрет жителя. Эти же портреты и номера изображены на жетонах жителей.

- ☀ Текущая стадия недовольства определяет, какие жители готовы поддержать мятеж. Если номер жителя равен или ниже номера текущей стадии, он готов присоединиться к мятежу.

- ☀ Если указатель недовольства достигает красного круга, это засчитывается как 1 успешный мятеж и называется стадией мятежа. С этого момента игнорируйте все изменения недовольства — до конца игры его уровень больше не понижается и не повышается.

Бунтарские настроения охватывают город. Люди выходят на улицы и возводят баррикады. Мы на пороге восстания!

- ☀ В начальной фазе каждого раунда Великая машина получает бонды в зависимости от текущей стадии недовольства.

Так, она получает 6 бондов на нулевой стадии, 7 бондов — на 1-й стадии, 8 — на 2-й и т. д., как указано на планшете развития. Великая машина получает 12 бондов на 5-й стадии и на стадии мятежа.



Уровень недовольства на 2-й стадии. Артисты (1) и учёные (2) готовы поддержать мятеж! Вместе с тем в начальной фазе раунда Великая машина получает 8 бондов.



Уровень недовольства достиг стадии мятежа и не изменится до конца партии. Все жители (кроме предателей) готовы поддержать мятеж. При этом теперь в начальной фазе каждого раунда Великая машина будет получать 12 бондов.

II. Фаза доступа

Каждый герой выбирает, в какой район он отправится. Герой может остаться в текущем районе или передвинуться в другой.

Для этого герой находит в руке соответствующую карту доступа и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Район, указанный на выбранной карте доступа, называется **районом назначения**.



Герой выбрал карту доступа и поместил лицевой стороной вниз рядом со своей картой героя.

- Герой не может остаться в районе или завершить в нём движение, если у него нет соответствующей карты доступа.
- Герои могут смотреть выбранные друг другом карты доступа.
- Герой может заменить выбранную карту доступа, пока не завершилась фаза доступа.
- Великая машина не должна видеть, какие карты доступа выбрали герои.

Герои могут смотреть изъятые карты доступа, но не использовать их. Великая машина не может смотреть изъятые карты.

Когда герои определились с выбором, они сообщают об этом Великой машине. Далее наступает её фаза. С этого момента герои **не могут** заменить выбранные ими карты доступа.

III. Фаза Великой машины

Будучи Великой машиной, вы действуете главным образом через своих слуг и стражей. Их передвижение и действия оплачиваются бондами.

Слуги могут передвигаться между районами и выполнять действия. Стражи могут только передвигаться.

Вы можете передвигать слуг и стражей в любом порядке и сколько угодно раз, пока у вас хватает бондов. Единственное ограничение: слуга не может передвигаться после выполнения действия.

Передвижение

Великая машина может передвинуть стража или слугу на любое число районов.

Стражи: заплатите 1 бонд за каждый район, который покидает страж во время движения.

Слуги: заплатите 2 бонда за каждый район, который покидает слуга во время движения.

Например, страж передвигается из района А в район В через район Б. Великая машина платит 2 бонда, так как на своём пути страж покидает 2 района. Если бы этим путём следовал слуга, Великая машина заплатила бы 4 бонда.

- Стражи и слуги передвигаются через соединения между районами.
- Страж должен закончить движение на любой свободной малой ячейке в левой части тайла района. Если в районе нет свободных ячеек, страж не может в нём остановиться, но может пройти через него.

- Фигурки слуг ставьте по центру тайлов районов (как и фигурки героев). В одном районе может находиться любое число героев и слуг.



Действия слуг

- ☀ Каждый слуга может выполнить только 1 действие в раунд.
- ☀ Слуга может выполнить действие только в том районе, в котором находится.
- ☀ Слуга не может передвинуться в другой район после выполнения действия.
- ☀ Действие слуги всегда стоит 2 бонда, если не сказано иное.

Если вы хотите передвинуть слугу, сделайте это в первую очередь. Затем слуга может выполнить 1 доступное действие. Слуга также может остаться на месте и (или) не выполнять действия.

Действия слуг делятся на 3 типа:

1. **Стандартные действия** можно выполнять в любых районах.
2. **Особые действия** доступны слугам в соответствующих особых районах.
3. **Действия директив и событий** — следуйте инструкциям на соответствующих картах.

Стандартные действия слуг: арест, ремонт, облава

Арест

Стоимость: 2 бонда.

Уберите одного *открытого активного жителя* из района.

Поместите его жетон лицевой стороной вниз возле планшета развития вместе с другими жетонами жителей. Этот житель **арестован** (см. «Известные, открытые и арестованные жители» на с. 21).

Великая машина может арестовать **только открытого** жителя, который *активен*. Обычно аресты происходят во второй половине партии, когда в городе появляются первые *активные* жители, *открытые* во время мятежей или по другим причинам.

Ремонт

Стоимость: 2 бонда.

Герои научились ломать механических стражей (см. «Сломанные стражи»). Великая машина умеет их чинить.

- ☀ Верните фишку *сломанного* стража в вертикальное положение. Теперь он исправен.
- ☀ Этим действием слуга может отремонтировать только 1 стража.

Сломанные стражи

Когда герой ломает стража, происходит следующее:

- ☀ Положите фишку стража плашмя.
- ☀ *Сломанный* страж по-прежнему занимает ячейку на тайле района.
- ☀ Великая машина не может передвигать *сломанных* стражей.
- ☀ *Сломанные* стражи не учитываются, когда герои передвигаются или выполняют действия.
- ☀ *Сломанные* стражи не учитываются во время мятежей.

Другими словами, *сломанный* страж не что иное, как груда бесполезного железа, пока Великая машина его не отремонтирует.

Фишка *сломанного* стража лежит плашмя. Он неактивен, пока не будет отремонтирован. Остальные 3 стража стоят вертикально и функционируют в обычном режиме.



- ✦ Если в правилах или тексте карты при упоминании стражей не говорится конкретно о *сломанных* стражах, всегда имеются в виду *исправные* стражи.

Облава

Стоимость: 2 бонда.

Слуга может устроить облаву с целью задержать героев. Поместите жетон облавы на тайл района.

В вашем распоряжении 3 слуги, поэтому вы можете в одном раунде провести облавы сразу в 2 или даже в 3 районах. Нет смысла проводить более 1 облавы в одном районе.

Ваша цель — догадаться, какие карты доступа выбрали герои в текущем раунде, и попытаться поймать их в районах назначения. Герои сделали свой выбор в предыдущей фазе и уже не могут изменить решение!

Вы узнаете, оказалась ли облава удачной, в следующей фазе раунда, когда герои будут открывать выбранные ими карты доступа.

У облавы возможны два исхода.



УСПЕШНАЯ ОБЛАВА

Один или несколько героев завершают движение в районе с жетоном облавы. **Каждый такой герой считается задержанным** (см. «Задержание»).

НЕУДАЧНАЯ ОБЛАВА

Ни один из героев не завершил движение в районе с жетоном облавы. В конце раунда недовольство повышается на 1 за каждую неудачную облаву (см. «V. Завершающая фаза» на с. 26).

Особые действия слуг

Стоимость: 2 бонда (кроме Центральной площади).

В отличие от стандартных действий, которые можно выполнять в любых районах, особые действия доступны слугам только в соответствующих районах.

Например, чтобы Великой машине взять карту директивы, слуга должен выполнить особое действие в Главной цитадели.

Задержание

Герой может быть задержан в двух случаях:

- ☀ Он завершил движение в районе с жетоном облавы (см. «Облава» на с. 14).
- ☀ Он схвачен стражами при передвижении из одного района в другой (см. с. 19).

Каждого героя можно задержать только 1 раз в раунд. Если герой схвачен стражами при передвижении в район с жетоном облавы, это считается 1 задержанием, а не 2.

Когда герой задержан, Великая машина выбирает 1 из 2 возможных вариантов.

ВАРИАНТ А. Великая машина продвигает Великий план на 1. Затем задержанный герой может продолжить свой ход в обычном порядке.

Такой герой до конца раунда считается задержанным для игровых эффектов, но каких-либо других негативных последствий не испытывает — за исключением того, что Великая машина теперь на шаг ближе к победе!

ВАРИАНТ Б. Ход задержанного героя завершается. Он не может выполнять действия в этом раунде.

Кроме того, Великая машина по своему выбору применяет к герою 1 из 2 карательных мер: «Конфискация средств» или «Лишение доступа».

- ☀ **Конфискация средств.** Задержанный герой сбрасывает все имеющиеся у него трасты. Великая машина получает такое же количество бондов. Герой просто передаёт свои жетоны трастов Великой машине, перевернув их стороной с бондами вверх.
- ☀ **Лишение доступа.** Великая машина изымает у задержанного героя карту доступа, выбранную им в текущем раунде.

Герой кладёт изъятую карту лицевой стороной вниз рядом с другими изъятymi картами доступа (см. «8. Подготовка героев» на с. 8).

Горожане наблюдали, как стражи неуклюже шествовали мимо, ведя человека в наручниках. В чём он провинился? Задержанный не выглядел как вор или бандит. Возможно, он был одним из тех бунтовщиков, о которых шепчут вокруг?..



Птицелов завершает движение, и Великая машина продвигает Великий план на 1. ИЛИ вместо этого Великая машина может отменить все дальнейшие действия птицелова и забрать у него все жетоны трастов как бонды либо изъять карту доступа в Научный район.

Главная цитадель



Особое действие. Великая машина берёт в руку 1 карту директивы с верха колоды.

- ⚙ Если колода директив закончилась, слуги не могут выполнять это действие. Колода директив заново не формируется.
- ⚙ У вас нет ограничения на количество карт директив в руке. Герои могут уточнять, сколько у вас карт директив.

Башня закона



Особое действие. Великая машина публикует 1 директиву. Выберите 1 карту директивы в руке и положите на стол лицевой стороной вверх так, чтобы все игроки могли её видеть.

- ⚙ У вас не может быть более 3 опубликованных директив. Если вы хотите опубликовать 4-ю директиву, сначала верните 1 из 3 опубликованных директив в руку.
- ⚙ Опубликованная директива вступает в силу немедленно.



Контрольный центр



Особое действие. Великая машина перемещает 1 район. Аккуратно переместите тайл района в другую часть города.

Принцип двух путей

После перемещения каждый район должен соединяться не менее чем с 2 другими районами.

Также не должна возникать ситуация, когда две части города соединяются только через один район. Другими словами, всегда должна оставаться возможность пройти из одной части города в другую хотя бы двумя путями.



ДРУГИЕ ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

- ⚙ Можно переместить только район хотя бы с одной свободной стороной. Представьте, что вы двигаете тайл района по столу, не отрывая его от поверхности. Если вам нужно поднять тайл или раздвинуть соседние, такой район переместить нельзя.
- ⚙ Район перемещается со всем, что находится на его тайле (герои, слуги, стражи, жетоны).
- ⚙ Во время перемещения района другие районы двигать нельзя.

Примеры перемещения районов



1



2



3



4



5

1. Городские районы до перемещения.
2. *Невозможно.* Допускается перемещение только района хотя бы с одной свободной стороной.
3. *Невозможно.* После перемещения район должен быть соединён по крайней мере с 2 другими районами.
4. *Невозможно.* Перемещённый район соединён с 2 районами, но Контрольный центр теперь соседствует только с 1 районом.
5. Район перемещён правильно!

⚙ Во время перемещения район можно поворачивать. Его можно поместить горизонтально или вертикально, независимо от того, как он был расположен ранее.

⚙ Каждый район должен быть соединён по крайней мере с 2 другими районами *после* перемещения, а не во время. Иногда выгодно просто повернуть район, который нельзя переместить иначе.

Каждый район города возведён на гигантской парящей платформе. Каждая платформа оборудована мощными двигателями и может перемещаться из одной части города в другую. Операторы Великой машины управляют платформами из Контрольного центра.

Центральная площадь



Стоимость: бесплатно. Единственное действие слуг, которое не требует траты бондов.

Особое действие. Великая машина получает бонды по количеству жителей на Центральной площади за вычетом количества стражей.

Например, если на Центральной площади 5 жителей и 2 стража, Великая машина получит 3 бонда.

☀ Как обычно, *сломанные* стражи не учитываются.

☀ *Открытые* предатели учитываются как любые другие жители.

Действия с карт директив и событий

Директивы «Усмирение» и «Конфискация», а также некоторые карты событий позволяют слугам выполнять другие действия. **Стоимость таких действий всегда равна 2 бондам.** Их правила изложены на соответствующих картах.

Помните, что ни при каких обстоятельствах слуга не может выполнить 2 действия в одном раунде (если только не опубликована директива «Оптимизация»), будь то стандартное действие, особое или выполняемое благодаря той или иной карте.

Завершение хода Великой машины

Когда Великая машина закончила передвигать слуг и стражей и слуги выполнили желаемые действия, она сообщает героям, что завершила свой ход.

НАЧИНАЕТСЯ ФАЗА ГЕРОЕВ.



Вы — Великая машина

Герои умны, находчивы и опасны. Ваша основная задача — как можно скорее осуществить Великий план. Вы достигаете желаемого, выполняя условия на картах событий и задерживая героев. Игнорируя то, что делают герои, вы можете оказаться перед лицом восстания раньше, чем Великий план будет осуществлён.

☀ Хорошая стратегия — как можно раньше опубликовать 2–3 директивы. Однако на начальном этапе вы ограничены в ресурсах, поскольку уровень недовольства ещё низок, и весьма рискованно оставлять город на милость героев, пока вы берёте директивы в Главной цитадели и публикуете их в Башне закона. Поэтому не менее удачной стратегией может стать подавление героев с первых раундов.

☀ Отправляйте стражей в районы с героями. Это вынуждает героев тратить больше ресурсов и затрудняет выполнение действий. Возможно, вам заодно удастся задержать героя при передвижении.

☀ Слуга в Контрольном центре может переместить район с героем в другую часть города. Это может, например, привести к тому, что герою придётся бежать в район назначения через весь город, растрачивая трасты и рискуя быть задержанным.

☀ Устраивайте облавы своевременно. Бывает разумно устроить 2 или 3 облавы сразу, когда вы хорошо себе представляете, куда могут направиться герои.

☀ Карты событий нередко помогают героям предугадывать ваши действия. Иногда лучше отложить продвижение Великого плана и преподнести героям неприятный сюрприз, поступив иначе, чем они ожидают.

Не недооценивайте инструменты в вашем распоряжении. Загоните героев в угол, заставьте их бояться собственной тени — и тогда великое предназначение, ради которого вас создали, будет наконец исполнено!

IV. Фаза героев

Инициатива

Герои выполняют ходы в порядке возрастания инициативы, указанной в верхнем правом углу их карт. Первым начинает герой с наименьшей инициативой.

Каждый герой полностью отыгрывает свой ход, после чего настает очередь следующего героя.

Ход героя состоит из 2 этапов:

Этап 1. Передвижение. Герой идёт в район назначения.

Этап 2. Действие. Герой может выполнить 1 действие. Ни при каких обстоятельствах он не может выполнить 2 действия (если только это не птицелов).

Этап 1. Передвижение

Откройте карту доступа, выбранную вами в фазе доступа. Ваш герой *должен* перейти в район назначения, указанный на карте.

- Герои передвигаются через соединения между районами.
- Герои могут проходить через любые соединённые районы, даже если у них нет к ним карт доступа. Герои игнорируют жетоны облав в районах, через которые проходят.
- Фигурки героев ставьте по центру тайлов районов. В одном районе может находиться любое число героев и слуг.
- Герой не может отказаться от передвижения, но вправе выбрать путь.
- Достигнув района назначения, верните карту доступа в руку (если она не изъята при задержании). В следующем раунде герой может использовать любую карту доступа в руке, включая эту.

Если выбрана карта доступа в район, где герой находится сейчас, он остаётся на месте. Тем не менее для игровых эффектов это тоже считается передвижением.

Покидая район, герой *должен* заплатить по 1 трасту за каждого стража в районе. Сломанные стражи не учитываются.

- Если герою требуется пройти через несколько районов, он должен заплатить за *каждый* район, который покидает.
- Герой не платит трасты за стражей в районе назначения.

Если у героя недостаточно трастов, чтобы оплатить выход из района, ему придётся положиться на удачу.

Сначала верните все оставшиеся у героя трасты в общий запас. Затем бросьте **кубик побега**. Возможны два исхода.

УСПЕХ!



На кубике побега выпала грань с бегущим человеком. Герой ускользнул от стражей и перешёл в следующий район на своём пути.

Если герой всё ещё не достиг района назначения (и в районе, куда он перешёл, есть хотя бы 1 страж), вам придётся снова бросить кубик побега. Продолжайте, пока герой не достигнет района назначения.

ЗАДЕРЖАН...



На кубике побега выпала грань с наручниками. Герой задержан.

Поместите героя в район назначения. Затем Великая машина по своему выбору продвигает Великий план на 1 **или** принудительно завершает ход героя и применяет 1 из 2 ка-

Покидая Театральный район, инженер платит 3 траста — по 1 трасту за каждого стража. Теперь у неё два пути на выбор. Конечно, она выбирает тот, на котором меньше стражей!



рательных мер (см. «Задержание» на с. 15).

Герой всегда заканчивает движение в районе, указанном на его карте доступа. Вопрос лишь в том, доберётся он туда самостоятельно или его приведут в наручниках (задержанным), а также сколько трастов у него останется.

Этап 2. Действие

- Герой может выполнить 1 действие после прибытия в район назначения.
- Герой может выполнить действие только в районе назначения.

Героям доступны действия 3 типов:

- Агитация.** В любом обычном районе.
- Стандартные действия.** В любом районе.
- Особые действия.** В соответствующих особых районах.

Агитация и особые действия указаны на картах доступа. Они всегда требуют заплатить 1 траст за каждого стража в районе.

Стандартные действия можно выполнять в любых районах, поэтому они не указаны на картах доступа (но описаны на памятках и в этом буклете). Стоимость стандартных действий рассчитывается по-разному.

Герой не может выполнить действие, если у него недостаточно трастов или его ход был завершён в результате задержания. Обратите внимание: действие, требующее заплатить 1 траст за каждого стража, герой выполняет бесплатно, если в его районе нет исправных стражей.

Агитация

Стоимость: 1 траст за каждого стража в районе.

Агитация повышает недовольство на 1. Поверните указатель уровня недовольства на 1 деление по часовой стрелке.

Агитация — основной способ подготовить город к восстанию. Это действие доступно только в обычных районах (Театральном, Научном, Торговом, Промышленном и Элитарном), где сосредоточена основная масса городского населения.

Когда горожане поднимутся на борьбу, станет проще убедить влиятельных жителей принять сторону восстания!

Стандартные действия героев

Атаковать стража

Стоимость: определяется героем.

Герой может атаковать 1 стража в своём районе.

Заплатите любую сумму трастов по своему усмотрению и бросьте кубик атаки.

- Если сумма трастов, которую вы заплатили, равна значению, выпавшему на кубике, или превышает его, страж сломан.

- Если заплаченная сумма трастов меньше значения, выпавшего на кубике, или на кубике выпал символ щита, атака провалена.

Независимо от исхода, герой израсходовал своё действие и потраченные трасты не возвращаются.



Фишки сломанных стражей кладите плашмя. Они не учитываются при передвижении и действиях героев, во время мятежей и т. д. до тех пор, пока Великая машина их не отремонтирует (см. «Сломанные стражи» на с. 14).



Идентифицировать влиятельных жителей

Стоимость: 1 траст за каждого стража в районе.

Герой может идентифицировать 1 или более жителей в своём районе.

За каждого такого жителя он платит трасты в количестве, равном числу стражей в районе.

Например, если герой хочет идентифицировать 3 жителей в районе с 2 стражами, ему нужно заплатить 6 трастов.

Посмотрите лицевую сторону жетона жителя и верните его обратно, не показывая Великой машине. Поверните жетон так, чтобы в прорези в углу стал виден **зелёный квадрат** (см. «Известные, открытые и арестованные жители» на с. 21). Теперь это **известный** героям житель.

Если в районе нет исправных стражей, герой может бесплатно идентифицировать любое число жителей. Повторно идентифицировать уже **известного** жителя нельзя. Все игроки-герои могут в любое время смотреть жетоны **известных** жителей.

Передвинуть влиятельных жителей

Стоимость: 1 траст за каждый район, который покидает житель.

Герой может передвинуть 1 или более жителей.

Герой может передвинуть жителей из своего текущего района в любые другие. Заплатите 1 траст за каждый район, который житель покидает на своём пути. Стражи в районах не влияют на цену этого действия.

Например, герой платит 3 траста, чтобы передвинуть 1 жителя в соседний район и ещё 1 жителя — на 2 района.

Жители передвигаются через соединения между районами (как герои, слуги и стражи). Поместите жетон жителя на любую свободную ячейку района, в который он передвинулся. Жители могут проходить через любые районы — даже те, где для них нет свободных ячеек. *Известный* житель остаётся *известным* после передвижения, *открытый* остаётся *открытым* и т. д.

Известные, открытые и арестованные жители

В начале партии ни Великая машина, ни герои не знают, где какие жители находятся. Все жетоны жителей лежат лицевой стороной вниз, повернутые в одном направлении (в прорези в углу каждого из жетонов виден *силуэт жетона*).



ИЗВЕСТНЫЕ ЖИТЕЛИ

Герой может выполнить действие «Идентифицировать влиятельных жителей», чтобы посмотреть 1 или более жетонов жителей в своём районе. Посмотрев лицевую сторону жетона, верните его на прежнее место взакрытую и поверните так, чтобы в прорези жетона был виден *зелёный квадрат*.



Зелёный квадрат говорит о том, что житель *известен* героям. Игроки-герои в любой момент могут смотреть лицевую сторону жетонов *известных* жителей. Не раскрывайте эту информацию Великой машине.

ОТКРЫТЫЕ ЖИТЕЛИ

Жетоны жителей открываются во время мятежей и при особых условиях. Жетоны переворачиваются лицевой стороной вверх так, чтобы в прорези в углу жетона стал виден *силуэт человека*.



Жетон жителя может быть перевёрнут обратно лицевой стороной вниз только в случае, если Великая машина его *арестовывает* и убирает из города.

АРЕСТОВАННЫЕ ЖИТЕЛИ

Во время подготовки к игре вы положили 3 жетона жителей лицевой стороной вниз возле планшета развития. Эти жители *арестованы* и гниют в тюрьме Великой машины. Игроки не могут смотреть эти жетоны.

По ходу партии Великая машина может арестовывать жителей в городе. Добавляйте их жетоны лицевой стороной вниз к другим *арестованным* жителям.

Бывают ситуации, когда игрок может вернуть *арестованного* жителя в город. В таком случае перемешайте жетоны *арестованных* жителей, случайным образом выберите один и поместите лицевой стороной вниз на свободную ячейку *любого* района по выбору игрока.

Однако когда герои возвращают *арестованного* жителя в город, выполняя особое действие **Б** Главной цитадели, они сначала смотрят лицевую сторону жетона и затем решают, в какой район его поместить как *известного*.

Получить траст

Стоимость: бесплатно.

Герой получает 1 траст.

Это может оказаться полезным, когда герой не может выполнить никакое действие из-за недостатка трастов или хочет иметь больше трастов в следующем раунде.



Активные и неактивные жители

В городе есть жители, обладающие значительным влиянием — через богатство, связи или сторонников. Для победы героям необходимо заручиться их поддержкой. Только тогда восстание против Великой машины станет возможным!

Влиятельные жители представлены в игре соответствующими жетонами. Существует 5 социальных классов: артисты, учёные, коммерсанты, промышленники и аристократы. Класс определяется числом и портретом жителя на жетоне.

Если число на жетоне меньше номера текущей стадии недовольства или равно ему, житель считается *активным*. Если число больше номера стадии — это *неактивный* житель.

Только *активные* жители присоединяются к мятежам.



Неактивные жители



Активные жители



Предатель



Например, если указатель недовольства находится на одном из делений 2-й стадии, то жители с «1» и «2» активны, а жители с «3», «4» и «5» не готовы поддерживать мятежи. Что касается предателей, они никогда не поддерживают мятежи и всегда встают на сторону Великой машины.

Социальные классы в городе

1 – Артисты



Творческие личности наиболее склонны к бунтарству. Кому понравится писать картины по указке сверху, исполнять только дозволенный репертуар и ставить пьесы, которые воспитывают «правильные идеалы»? В пекло такую систему!

2 – Учёные



Просвещённые умы лучше других понимают, к чему ведёт деятельность Великой машины, но осторожны по своей натуре. Однако когда придёт время, слова научных авторитетов подхватит пресса, а студенты выйдут на улицы.

3 – Коммерсанты



Миром правят деньги, но только не миром под контролем неподкупного искусственного разума. Торговля увядает в тисках ограничений. Близок час, когда придётся отложить счётные машинки.

4 – Промышленники



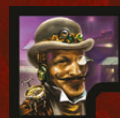
Промышленникам есть что терять в случае восстания. Однако бизнес задыхается под гнётом налогов, и рано или поздно придётся закрыть фабрики. И тогда безработные трудяги начнут строить баррикады.

5 – Аристократы



Однажды неумолимый прогресс выбросит аристократию на обочину истории... но Великая машина может сделать это уже сегодня. Старомодная знать предпочла бы оставаться в стороне, но тревожные перемены добрались и до шикарных дворцов.

Предатели



Как среди цветов водятся змеи, так и среди влиятельных жителей есть предатели. Они притворяются, будто поддерживают героев, но в решающий час примкнут к Великой машине.

✦ В игре по 5 жетонов жителей каждого типа.

Поднять мятеж

Стоимость: 1 траст за каждого стража на каждого *неизвестного* жителя.

Главная цель героев — организовать 3 успешных мятежа, последний из которых перерастёт в полномасштабное восстание, охватывающее весь город.

Чтобы поднять мятеж, герой должен заплатить трасты по количеству стражей за каждого жителя, который не был идентифицирован ранее. Если все жители *известны*, мятеж можно поднять бесплатно. Затем откройте все жетоны жителей в районе.

Активные жители присоединяются к мятежу. Если в районе есть предатели, они встают на сторону Великой машины. *Неактивные* жители участия в мятеже не принимают. Стражи поддерживают Великую машину.

УСПЕШНЫЙ МЯТЕЖ: в районе больше *активных* жителей, чем предателей и стражей.

☀ Поместите **жетон мятежа** на тайл района. Герои не могут провести здесь ещё один мятеж.



☀ Положите все фишки стражей в этом районе плашмя. Они *сломаны*.

☀ Если это был 3-й успешный мятеж, пропустите шаги выше — восстание началось, и герои победили!

Жители *открываются* в основном во время мятежей. Учтите, что в начальной фазе каждый *открытый активный* житель приносит героям 2 траста вместо 1. *Открытые* предатели трастов не приносят. В примере справа инженер в начальной фазе получит 7 трастов.

МЯТЕЖ ПОДАВЛЕН: общее число предателей и стражей равно числу *активных* жителей или превышает его.

☀ Великий план продвигается на 1.

☀ Великая машина может немедленно бесплатно арестовать любых *активных* жителей в этом районе (см. «Арест» на с. 14).



Пример мятежа



Инженер поднимает мятеж

В этом примере — недовольство на 3-й стадии. Инженер поднимает мятеж в Торговом районе.

Здесь 2 *неизвестных* жителя и только 1 исправный страж. Поэтому инженер платит только 2 траста (если бы второй страж не был *сломан*, ей пришлось бы заплатить 4 траста).

Затем инженер открывает всех жителей.

Артист (1) и оба коммерсанта (3) *активны* и присоединяются к мятежу — всего 3.

Предатель и единственный страж поддерживают Великую машину — всего 2.

Промышленник (4) *неактивен* и не участвует в мятеже. То же касается и *сломанного* стража. Слуги не оказывают влияния на исход мятежа.

Итог: 3 больше 2, а значит, мятеж удался!

Если это был 1-й или 2-й мятеж, игра продолжается — поместите жетон мятежа в район и положите всех стражей плашмя. Если же это был 3-й мятеж, герои победили!



После успешного мятежа

Особые действия героев

Стоимость: 1 траст за каждого стража в районе (кроме особого действия **Б** в Контрольном центре).

Обратите внимание, что в 3 особых районах из 4 (Центральная площадь является исключением) предлагается выбор из 2 особых действий. Все особые действия указаны на картах доступа.

Центральная площадь



Доступно особых действий: 1.

Действие Б. Повысьте недовольство на число, равное количеству жителей за вычетом количества стражей.

Открытые предатели в расчёт не берутся.

Если на Центральной площади стражей больше, чем жителей, или столько же, это действие выполнить нельзя.

Например, на Центральной площади 4 жителя и 1 страж. Герой платит только 1 траст, так как страж всего один. Недовольство повышается на $4 - 1 = 3$. Поверните указатель недовольства на 3 деления по часовой стрелке.

Это действие похоже на действие агитации, но может быть значительно более результативным.

Контрольный центр



Доступно особых действий: 2.

Действие А. Переместите район.

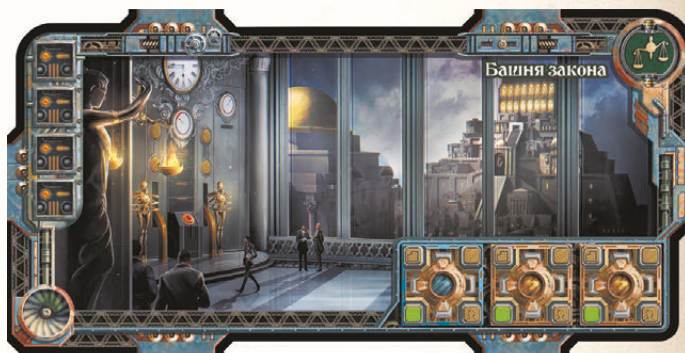
См. «Контрольный центр» на с. 16 — правила перемещения районов одинаковы для героев и Великой машины.

Каждый район города возведён на гигантской парящей платформе, оснащённой мощными двигателями. Люди прозвали их «коврами-самолётами». Платформы можно перемещать из одной части города в другую. Некоторые операторы Контрольного центра на нашей стороне и готовы помочь в этом!

Действие Б. Один любой герой получает 3 траста (бесплатно).

Выберите любого героя (можно себя). Он получает 3 траста из общего запаса. У героя не может быть больше трастов, чем указано на его карте, — излишек немедленно сбрасывается.

Башня закона



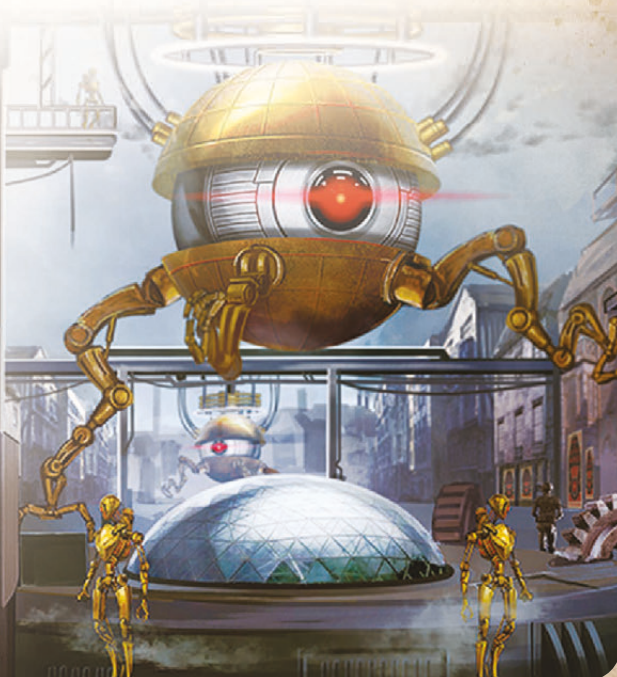
Доступно особых действий: 2.

Действие А. Отмените 1 опубликованную директиву.

Сбросьте 1 любую опубликованную директиву. Этим действием нельзя сбросить директиву из руки Великой машины.

Действие Б. Один любой герой возвращает себе 1 изъятую карту доступа.

Выберите любого героя (можно себя). Он возвращает в руку 1 любую свою изъятую карту доступа. Не показывайте эту карту Великой машине.





Главная цитадель



Доступно особых действий: 2.

Действие А. Сбросьте 1 неопубликованную директиву.

Посмотрите карты директив в руке Великой машины и сбросьте одну любую из них. Этим действием нельзя сбросить опубликованную директиву.

Герои могут вместе смотреть карты и обсуждать, какую из них сбросить. Окончательное решение за игроком, выполняющим действие.

Действие Б. Верните 1 арестованного жителя в любой район.

Возьмите 1 случайный жетон арестованного жителя, посмотрите на его лицевую сторону и поместите в свободную ячейку любого района как известного.

Вы — один из героев

Великая машина стремится просчитать и предсказать ваши следующие шаги. Ваша цель — организовать 3 успешных мятежа. Но если вы расслабитесь или позволите первым успехам затуманить рассудок, Великая машина не даст вам второго шанса.

- ☀ **Согласовывайте ваши действия.** Используйте язык тела. Работайте как единая команда. Всегда смотрите, какие карты доступа выбирают другие герои.
- ☀ **Простейший способ повысить недовольство** — действие «Агитация», доступное в любом обычном районе. Чем выше уровень недовольства, тем больше жителей поддержат мятежи. Более того, последнее деление шкалы недовольства равноценно 1 успешному мятежу!
- ☀ **Лучшее место для повышения недовольства** — Центральная площадь. Но и Великая машина знает об этом, так что будьте осторожны.
- ☀ **Не позволяйте Великой машине перехватить инициативу.** Отменяйте директивы в Башне закона и сбрасывайте их из руки Великой машины в Главной цитадели. Ломайте стражей. Возвращайте изъятые карты доступа в Башне закона.

☀ **Готовьте районы к мятежам.** Идентифицируйте жителей. Передвигайте предателей туда, где сложнее поднять мятеж. Собирайте активных жителей в одном районе и организуйте там мятеж в том же раунде.

Наилучшим образом используйте способность героя и доступные действия. Будьте непредсказуемы. Иногда лучшая стратегия — не самая логичная. Хитростью заставляйте Великую машину совершать ошибки, проводить бесполезные облавы и бесцельно гонять слуг по городу. **Vive La Révolution!**



V. Завершающая фаза

Словосочетание «конец раунда» в правилах и на картах означает завершающую фазу.

Выполните следующие шаги по порядку.

Шаг 1. Неудачные облавы повышают уровень недовольства

Уберите жетоны облав из районов. За каждую неудачную облаву повысьте недовольство на 1.

Если достигнута стадия мятежа, герои бесплатно идентифицируют 1 *любого* жителя за каждую неудачную облаву. Жителя выбирает герой, который ближе к району с неудачной облавой. Если 2 или 3 героя находятся на равном отдалении, решение за героем с наименьшей инициативой.

Шаг 2. Городское событие: конец раунда

Если на карте события есть условие «В конце раунда...», выполните его сейчас.

Шаг 3. Городское событие: Великий план

На каждой карте события есть условие «*Великий план продвигается, если...*». В случае его выполнения продвиньте Великий план на 1.

Иногда условие предусматривает, что Великая машина или герои могут что-то предпринять во время этого шага.

Подробные описания карт городских событий приведены в приложении.

НАЧИНАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД!

Победа и поражение

Герои немедленно побеждают, организовав 3-й успешный мятеж.

Герои могут достичь этой цели 2 способами:

- ☀ Успешные мятежи в 3 разных районах.
- ☀ Успешные мятежи в 2 разных районах и повышение недовольства до стадии мятежа (последнее деление шкалы, с красным кругом).

Восстание началось! Механические стражи больше не в состоянии сдержать бушующие толпы. Одного за другим мятежники хватают слуг. Сотни людей прорываются в Главную цитадель.

Голос Великой машины раздаётся из громкоговорителей, то призывая к спокойствию, то угрожая расправой, то обещая великое счастье, пока кто-то — возможно, вы? — не вводит команду на панели управления громадным механизмом Великой машины. Команду «СТОП!»

Великая машина немедленно побеждает, как только реализация Великого плана завершена — его указатель достиг последнего деления шкалы, отмеченного цифрой XII.

Обычно это происходит в конце раунда при выполнении условия карты события, но может случиться и раньше благодаря задержанию героя.

Наконец-то всё сошлось воедино. Кое-где на улицах ещё вспыхивают бунты, но это уже не имеет значения.

Последние указы вступили в силу. Городская полиция и механические стражи, возглавляемые слугами, проводят массовые аресты, отправляя недовольных за решётку. А тем временем заключённым в тюрьмах устанавливают механические импланты. После освобождения они вернуться к семьям, но уже послушные и готовые поддержать верный курс.

Великая мечта вот-вот будет воплощена, однако Великая цель всё ещё не достигнута. Мир внизу также должен быть доведён до совершенства. Этот город — лишь первый шаг на пути создания идеального человечества под руководством Великой машины.





Количество компонентов

В редчайшем случае, если закончились жетоны трастов и бондов, используйте любую подходящую замену. Все остальные компоненты даны в необходимом количестве — если что-то закончилось, то более недоступно.

Например, если все карты директив опубликованы, сброшены и (или) находятся в руке Великой машины, значит, она больше не может брать карты директив.

Создатели игры

Издатель: Crowd Games.

Автор игры: Герман Тихомиров.

Руководство проектом и разработка: Денис Давыдов.

Арт-директоры: Денис Давыдов, Надежда Пенкрат.

Иллюстрация на коробке: Майя Курхули.

Иллюстрации: Николай Митрухин (планшет развития, герои и слуги, городские события, рубашка жетонов влиятельных жителей), Анна Ларюшина (районы, городские события), Вадим Вангелий (герои), Андрей Липаев (герои), Игорь Панкин (влиятельные жители, герои), Анна Мясникова (символы районов).

Графический дизайн: Николай Митрухин, Майя Курхули, Владимир Никуло, Екатерина Ратникова, Михаил Емельянов, Дмитрий Алексеев, Вячеслав Трошко.

3D-модели героев и слуг: Punga Miniatures Studio.

Дизайн и вёрстка: Игорь Пехтерев, Константин Миронов, Алина Клеймёнова, Рафаэль Пилюян, Ульяна Гребенева, Андрей Шестаков.

Текст правил и карт: Денис Давыдов.

Выпускающий редактор: Денис Давыдов.

Переводчик и редактор: Евгений Самарский.

Корректор: Полина Ли.

Редакторы английской версии: Лора Пикенс, Евгений Самарский, Вук Бранкович.

Курирование проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Лидеры групп тестирования: Александр Казанцев, Андрей Захарченко, Антон Демьянов, Валентина Гребенщикова, Денис Уафин, Егор Прохоров, Роман Гаффаров, Сергей Графчиков.

Игру тестировали: Азрет Байрамкулов, Александр Варавин, Александр Ватолин, Александр Грудинин, Александр Маришин, Александр Мухин, Александр Орехов, Александра Угай, Алла Самогина, Анастасия Кувшинова, Анастасия Новожилова, Анастасия Столярова, Анатолий Охапкин, Андрей Ахмадишин, Андрей Гагаринов, Андрей Гребенщиков, Андрей Захарченко, Андрей Королёв, Анна Первина, Арсений Коннов, Артём Королёв, Вадим Тришкин, Валентина Григорьева, Валентина Зайцева, Вероника Малютина, Виктор Невский, Виктория Дятел, Владимир Кульпин, Владимир Фадеев, Владислав Смиренин, Владислав Фармаковский, Глеб Белашов, Даниил Люльев, Дарья Акамсина, Денис Варшавский, Денис Водясов, Денис Кокорев, Денис Кротов, Дмитрий Гуськов, Дмитрий Дьяков, Дмитрий Калинин, Дмитрий Новожилов, Евгений Гамзин, Евгений Дятел, Евгений Ильин, Евгений Фёдоров, Егор Прохоров, Елена Гамзина, Иван Новомлинский, Иван Раков, Иван Реутов, Иван Тежикив, Ирина Анфертьева, Ирина Графчикова, Карина Кузина, Константин Вахнин, Леонид Гребенщиков, Максим Старков, Марина Грудина, Мария Ермолина, Михаил Акамсин, Михаил Щенин, Надежда Казанцева, Наталия Олимпиева, Никита Татарников, Олег Иванов, Олег Силуков, Ольга Подольцева, Павел Ельцин, Павел Подкорытов, Роман Ледовский, Светлана Машагина, Светлана Милёхина, Сергей Добролюбов, Сергей Духалин, Сергей Кузнецов, Софья Ковалёва, Тимофей Казанцев, Тимур Баймолин, Ян Миняйло и другие.

Игра прошла многоэтапное тестирование в клубе **Moroz Testing Ground** и сообществе «ГРАНИ».

Особая благодарность Юрию Ямщикову, который рассказал нам об этой замечательной игре и в последующем принял участие в её тестировании.



© Crowd Games, 2022 г. © Moroz Dev Studio, 2022 г. Все права защищены. Издатель игры на русском языке и эксклюзивный дистрибьютор на территории России — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Краткие правила

I. Начальная фаза

- ☀ **Откройте новое городское событие.**
- ☀ **Получите трасты и бонды.** Великая машина получает бонды в соответствии с текущей стадией недовольства. Каждый житель приносит 1 траст одному герою в районе. *Открытый активный* житель приносит 2 траста вместо 1. *Открытые* предатели трастов не приносят.

II. Фаза доступа

Каждый герой **выбирает карту доступа** для текущего раунда.

III. Фаза Великой машины

Передвижение стража стоит 1 бонд за каждый район, а слуги — 2 бонда за каждый район.

Действия. Завершив движение, каждый слуга может выполнить 1 действие в своём районе за 2 бонда (кроме Центральной площади).

Стандартные действия слуг

Арест. Возьмите 1 жетон *открытого активного* жителя и поместите к другим *арестованным* жителям.

Ремонт. Верните 1 *сломанного* стража в вертикальное положение. Теперь он исправен.

Облава. Поместите жетон облавы.

Особые действия слуг

Главная цитадель. Возьмите 1 карту директивы.

Башня закона. Опубликуйте 1 директиву из руки.

Контрольный центр. Переместите 1 район.

Центральная площадь. Получите бонды по количеству жителей за вычетом стражей (бесплатное действие).

Задержание

Герой задержан, если схвачен стражами при передвижении или заканчивает передвижение в районе с жетоном облавы. Великая машина выбирает 1 из 2 вариантов.

Вариант А. Продвинуть Великий план на 1.

Вариант Б. Завершить ход героя, затем либо забрать у него все трасты в виде бондов, либо изъять карту доступа.

IV. Фаза героев

Герои выполняют ходы в порядке возрастания инициативы. В свой ход откройте выбранную карту доступа и передвиньте героя в соответствующий район. Затем герой может выполнить там 1 действие.

Передвижение. Заплатите 1 траст за каждого стража в каждом районе, который покидает герой. Если трастов недостаточно, верните все оставшиеся в запас и бросьте кубик побега, чтобы попытаться избежать задержания.

Агитация

1 траст за каждого стража. Только в обычных районах. Повысьте недовольство на 1.

Стандартные действия героев

Атаковать стража. Заплатите любое количество трастов и бросьте кубик атаки. Если выпавшее значение меньше или равно заплаченной сумме и не является *щитом*, страж успешно сломан.

Идентифицировать влиятельных жителей (каждый житель — 1 траст за каждого стража в районе). Тайно посмотрите жетон жителя и положите обратно, повернув так, чтобы в прорези был виден *зелёный квадрат*.

Передвинуть влиятельных жителей (1 траст за каждый район, который покидает житель). Передвиньте жителей из своего района в любые другие.

Получить траст. Герой получает 1 траст (бесплатное действие).

Поднять мятеж (каждый *неизвестный* житель — 1 траст за каждого стража). Откройте всех жителей в районе. Мятеж успешен, если *активных* жителей больше, чем стражей и предателей. **Успех:** положите жетон мятежа и сломайте всех стражей. **Неудача:** Великий план продвигается на 1, и Великая машина может арестовать *активных* жителей.

Особые действия героев

1 траст за каждого стража, кроме особого действия **Б** в Контрольном центре. Выполняются только в особых районах. В 3 из 4 районов — 2 особых действия на выбор.

Центральная площадь. Повысьте недовольство на количество жителей за вычетом стражей. Не берите в расчёт *открытых* предателей.

Центр управления. **А** Переместите 1 район. **Б** Любой 1 герой получает 3 траста (бесплатное действие).

Башня закона. **А** Отмените 1 опубликованную директиву. **Б** Любой 1 герой возвращает 1 изъятую карту доступа.

Главная цитадель. **А** Выберите и сбросьте 1 директиву из руки Великой машины. **Б** Верните 1 *арестованного* жителя в любой район как *известного*.

V. Завершающая фаза

Шаг 1. За каждую неудачную облаву повысьте недовольство на 1. Вместо этого, если достигнута стадия мятежа, герои бесплатно идентифицируют 1 жителя. Уберите жетоны облав.

Шаг 2. Выполните условие «В конце раунда...» (если есть) с карты события.

Шаг 3. Проверьте условие «Великий план продвигается, если...» с карты события.

Начните следующий раунд.

Победа и поражение

Герои побеждают, организовав 3 успешных мятежа. Стадия мятежа на шкале недовольства считается 1 успешным мятежом.

Великая машина побеждает, когда указатель Великого плана достигает отметки XII.