

# НЬЮ-АНДЖЕЛЕС™

СПРАВОЧНИК



## О СПРАВОЧНИКЕ

В этом буклете правила игры описаны во всех деталях. Но прежде чем приступить к чтению, рекомендуем внимательно изучить буклет с правилами игры. Информации в нём достаточно, чтобы сыграть первую партию. Если в процессе игры у вас будут возникать дополнительные вопросы, ответы на них ищите в этом справочнике.

Текст справочника разделён на главы, каждая из которых посвящена определённому игровому моменту. Для удобства поиска главы отсортированы в алфавитном порядке. В конце буклета вы также сможете найти алфавитный указатель.

Правила полной подготовки к игре описаны ниже.

## ПОЛНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Здесь вы найдёте полные правила подготовки к игре для опытных игроков (для подготовки к первой партии следуйте указаниям в буклете правил).

Выполните следующие шаги:

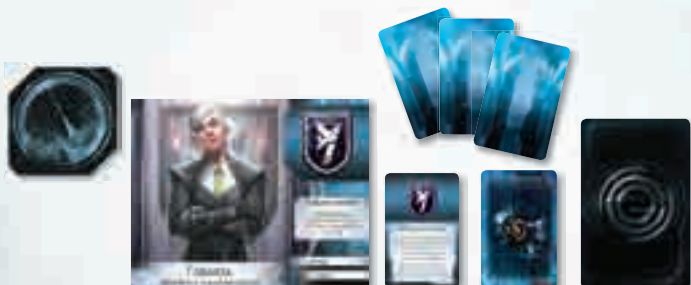
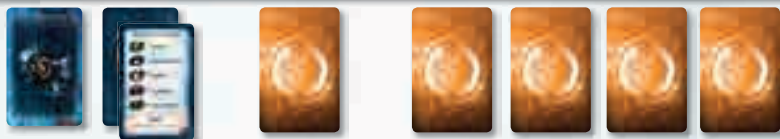
- 1. Создайте колоды преимуществ, спроса, инвестиций и событий.** По отдельности перемешайте карты преимуществ, спроса, инвестиций и событий. Положите колоду событий лицевой стороной вниз на ячейку игрового поля с надписью «События». Колоды преимуществ, спроса и инвестиций положите лицевой стороной вниз ниже надписей «Преимущества», «Спрос» и «Инвестиции» соответственно.
- 2. Создайте колоды действий.** Разделите карты действий по типам (цветам), затем по отдельности перемешайте карты каждого типа. Получившиеся колоды положите лицевой стороной вниз ниже названий соответствующих типов действий.
- 3. Подготовьте стартовую расстановку.** Перемешайте карты стартовой расстановки и случайным образом возьмите одну из них. Поместите по 1 копии каждого указанного компонента в перечисленные районы. Затем выложите на трек ходов столько карт преимуществ, сколько указано в правом верхнем углу карты стартовой расстановки, по одной карте на ячейку, начиная с ячейки с наименьшим значением. После этого уберите все карты стартовой расстановки в коробку — до следующей партии они вам не понадобятся.
- 4. Подготовьте трек раундов.** Положите жетон раунда на первое деление трека раундов.
- 5. Положите жетоны на треки ресурсов.** Поместите 5 жетонов ресурсов на нулевые деления соответствующих треков. Затем раскройте верхнюю карту колоды спроса и положите лицевой стороной вверх на эту колоду. В соответствии с указаниями на карте поместите 5 жетонов целей на указанные деления треков ресурсов.
- 6. Выберите корпорации.** Каждый игрок выбирает корпорацию и кладёт перед собой её планшет и соответствующую карту экстренного действия. Все планшеты корпораций кладутся либо стороной для четырёх игроков, либо стороной для пяти-шести игроков вверх, в зависимости от количества участников. Значок, обозначающий сторону для четырёх игроков, находится в левом нижнем углу планшета.
- 7. Определите активного игрока.** Соберите вместе жетоны активов участвующих корпораций и случайным образом вытяните один. Игрок, выступающий за эту корпорацию, получает жетон активного игрока.
- 8. Положите жетоны активов и жетон угрозы.** Поместите жетон угрозы на нулевое деление трека угрозы (с аналогичным изображением). Затем активный игрок кладёт жетон активов своей корпорации на деление 10 трека активов. Далее по часовой стрелке каждый следующий игрок кладёт жетон активов своей корпорации на следующее свободное деление трека активов (11, 12, 13 и т. д.).
- 9. Возьмите карты действий.** Каждый игрок берёт карты действий в соответствии с указаниями на его планшете корпорации.
- 10. Раздайте карты соперников.** Замешайте карту соперника «Федералист» вместе с картами соперников, на которых указаны корпорации, участвующие в партии. Оставшиеся карты соперников уберите в коробку — они вам не понадобятся. Затем раздайте каждому игроку карту соперника **лицевой стороной вниз**. Оставшуюся карту соперника отложите под поле **лицевой стороной вниз**. Затем каждый игрок втайне от других смотрит полученную им карту. Этой информацией нельзя делиться с другими игроками.
- 11. Выберите карты инвестиций.** Каждый игрок берёт 2 карты инвестиций и выбирает одну из них. Затем он кладёт её перед собой лицевой стороной вниз, а вторую карту возвращает лицевой стороной вниз на верх колоды инвестиций.
- 12. Создайте резерв.** Сложите в резерв рядом с полем оставшиеся жетоны андроидов, обесточивания, болезни, беспорядков и улучшений, а также оставшиеся фигурки страйкеров, преступников и стражей.

## ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Золотые правила — это неизменные концепции, определяющие правила игры.

- Справочник — главный игровой документ. Если что-то в справочнике противоречит тексту в буклете «Правила игры», текст справочника считается приоритетным.
- Если свойство карты преимущества противоречит тексту справочника, текст карты считается приоритетным. Если одновременно могут соблюдаться и правила игры, и свойство карты, они должны быть соблюдены.

ПРИМЕР СТАРТОВОЙ РАССТАНОВКИ НА ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ (НА ОСНОВЕ КАРТЫ СТАРТОВОЙ РАССТАНОВКИ «МИГРАНТЫ» И КАРТЫ СПРОСА «НАСИЛИЕ СРЕДИ МАРСИАН»)



## СПРАВОЧНИК

Этот раздел описывает все игровые термины и правила в алфавитном порядке. Каждый текстовый блок начинается с базовых правил и заканчивается исключениями или требованиями разъяснений ситуациями.

### Активный игрок

Активный игрок — это игрок с жетоном активного игрока. Он проходит этапы фазы действий.



1. В фазе действий на этапе розыгрыша торгов активный игрок должен выдвинуть основное предложение.
2. В конце своего хода он передаёт жетон активного игрока следующему участнику по часовой стрелке. Тот становится новым активным игроком.

**Также читайте:** «Фаза действий», «Контригрок», «Торги», «Основное предложение», «Поддерживающий игрок».

### Активы

В ходе игры каждый участник получает активы, которые необходимы для победы.



1. Игроки могут обмениваться активами.
2. Активы корпораций игроков отображаются на треке активов жетонами корпораций.
3. Когда игрок получает или теряет активы, он перемещает свой жетон корпорации по треку активов на соответствующее количество делений.
4. Как только количество активов игрока превышает значение 39, переместите жетон корпорации на нулевое деление трека активов и переверните на сторону с числом 40. Теперь для этого игрока нулевое деление трека активов соответствует 40 активам. Затем переместите жетон вперёд на недостающее количество полученных активов.
5. Если жетон активов игрока лежит числом 40 вверх и количество активов игрока становится меньше 40, переверните жетон корпорации в исходное положение и поместите на деление, соответствующее текущему количеству активов.
6. Синие деления трека активов кратны 5 и выделяются цветом исключительно для визуального удобства.

**Также читайте:** «Карта преимущества», «Контракт», «Сделка», «Карта инвестиции», «Победа и поражение».

### Беспорядки

Существует три уровня беспорядков в районе: спокойствие, протесты и забастовки.

1. Если в спокойном районе повышается уровень беспорядков, то начинается протест: в соответствующую по форме ячейку района (ячейку состояния) помещается

жетон беспорядков жёлтой стороной вверх. Если в районе с протестом повышается уровень беспорядков, то начинается забастовка: переверните жетон беспорядков красной стороной вверх.

2. Аналогичным образом происходит понижение уровня беспорядков. Если в районе с забастовкой понижается уровень беспорядков, то забастовка переходит в протест: переверните жетон беспорядков жёлтой стороной вверх. Если в районе с протестом понижается уровень беспорядков, то в районе становится спокойно, а жетон беспорядков удаляется с поля.
3. После эксплуатации в каждом эксплуатируемом районе беспорядки повышаются на 1 уровень.
4. В районе с забастовкой уровень беспорядков повысить нельзя.
5. В спокойном районе уровень беспорядков понизить нельзя.
6. Если эксплуатируется район с фигуркой страйкера, беспорядки в нём повышаются на 2 уровня вместо 1. Если беспорядки не могут быть повышены на 2 уровня, положите в этот район жетон обесточивания.
7. Когда повышается уровень беспорядков в районе с забастовкой без фигурки страйкера, жетон обесточивания в него не помещается. Только фигурки страйкеров могут создать ситуацию, когда в эксплуатируемый район кладётся жетон обесточивания по причине того, что уровень беспорядков не может быть повышен.
8. Когда в район с беспорядками помещается жетон обесточивания, жетон беспорядков удаляется из этого района. Контракт корпорации NBN при этом не срабатывает.
9. Обесточенный район считается спокойным районом. Повышение уровня беспорядков в обесточенном районе невозможно.
10. Когда какой-либо эффект удаляет из района жетон обесточивания, в этом районе становится спокойно.

**Также читайте:** «Район», «Эксплуатация», «Страйкер», «Обесточивание», «Производство», «Протест», «Ресурс», «Спокойствие», «Забастовка».

### Болезнь

Болезни могут повысить угрозу. Если разыгранная карта действия влияет хотя бы на 1 район с жетоном болезни, угроза повышается на 2.



1. Карта действия влияет на район, если фигурка или жетон помещается в него, перемещается в него, перемещается из него или удаляется из него. Влиянием на район также считается ситуация, когда компонент должен быть помещён или перемещён в этот район, но сделать это невозможно из-за того, что другие жетоны или фигурки этому препятствуют, либо из-за ограничения компонентов.
2. Карта действия влияет на район, даже если влияние на этот район было только частью эффекта карты.

3. В районе может находиться только один жетон болезни. Если в район с жетоном болезни необходимо поместить или переместить жетон болезни, новый жетон перемещается дальше.
4. Если жетон болезни перемещается в Корень, он возвращается в резерв, а угроза повышается на 2.
5. При повышении угрозы из-за жетона болезни количество районов с жетонами болезни, на которые повлияла карта действия, не имеет значения. На сколько бы районов с жетоном болезни ни было оказано влияние, угроза повышается только на 2.
6. При эксплуатации района с жетоном болезни угроза не повышается.

**Также читайте:** «Карта действия», «Фаза действий», «Район», «Перемещение», «Угроза», «Победа и поражение».

## Воздержаться от поддержки

В ходе торгов каждый поддерживающий игрок должен либо оказать поддержку, либо воздержаться от поддержки. Если поддерживающий игрок воздержался, он не кладёт карты лицевой стороной вниз рядом с предложением и передаёт право хода следующему поддерживающему игроку.

**Также читайте:** «Поддерживающий игрок», «Поддержка», «Предложение», «Торги».

## Город

Игровое поле представляет город Нью-Анджелес, который поделён на 10 районов. Если игровой компонент присутствует на поле в любом из районов, он находится в городе.

**Также читайте:** «Район», «Поместить», «Убрать», «Резерв».

## Дополнительный ресурс

Район может производить два типа ресурсов: основной и дополнительный. Правый ресурс, изображённый без обводки, является дополнительным ресурсом района.



1. Если в районе производится ресурс одного типа, этот ресурс является основным. Дополнительного ресурса в таком районе нет.
2. В районе с фигуркой преступника может производиться дополнительный ресурс.
3. Жетон улучшения не влияет на дополнительный ресурс.

**Также читайте:** «Улучшение», «Район», «Преступник», «Основной ресурс», «Производство», «Ресурс».

## Жетон андроида

Жетоны андроидов отмечают, какие районы будут производить ресурсы в фазе производства.



1. Жетоны андроидов можно перемещать в любые районы, игнорируя пути.

2. Когда должны переместиться несколько андроидов, они перемещаются по очереди. Жетон андроида не может быть перемещён в район, где уже есть жетон андроида.
3. В районе может находиться только один жетон андроида.

**Также читайте:** «Район», «Эксплуатация», «Фаза производства», «Ресурсы».

## Жетон цели

Жетоны целей обозначают, сколько ресурсов каждого типа должно быть произведено до следующего раунда спроса, чтобы угроза не повысилась. Когда раскрывается новая карта спроса, игроки кладут 5 жетонов целей на указанные деления пяти треков ресурсов.

**Также читайте:** «Раунд спроса», «Ресурс», «Снабжение».

## Забастовка

Забастовка — один из уровней беспорядков. Забастовка отображается жетоном беспорядков, лежащим красной стороной вверх. Район с забастовкой не может производить ресурсы.



1. В районе с забастовкой уровень беспорядков повысить нельзя.
2. Если в районе с забастовкой понижается уровень беспорядков, то забастовка переходит в протест: жетон беспорядков переворачивается жёлтой стороной вверх.

**Также читайте:** «Производство», «Протест», «Ресурс», «Спокойствие», «Беспорядки».

## Забрать (карту)

Некоторые карты преимуществ позволяют игрокам забирать активы и карты у других игроков.

1. Когда у игрока забирают активы, он теряет столько активов, сколько указано в свойстве карты. Забирающий активы игрок получает такое же количество активов.
2. Игрок сам отдаёт карту, которую у него забирают.
  - Когда игрок забирает повернутую карту у другого игрока, эта карта остаётся повернутой.
  - Когда игрок забирает карту преимущества у другого игрока, это не считается получением. Свойства, которые должны сработать при получении, не срабатывают.
3. Когда игрок отдаёт карту с руки другому игроку, эта карта не раскрывается остальным игрокам.
  - Свойство, позволяющее забрать карту действия, не распространяется на карту экстренного действия. Забрать карту экстренного действия можно только при помощи свойства, в тексте которого указано, что оно распространяется на карту экстренного действия.

**Также читайте:** «Карта действия», «Карта преимущества», «Активы», «Получить».

## КАРТА ДЕЙСТВИЯ

Розыгрыш карт действий влияет на ситуацию в городе. В ходе торгов игроки выкладывают карты действий, чтобы выдвинуть основное или контрпредложение, а также в поддержку чужих предложений.



1. В начале своего хода игрок берёт карты действий согласно перечню на своём планшете корпорации.
2. Когда игрок должен взять карту действия нужного типа, а колода действий этого типа пуста, карты сброса перемешиваются, затем сортируются по типам и по отдельности замешиваются в соответствующие колоды.
3. Существует пять типов карт действий: строительство (зелёные), биотехнологии (красные), работа (фиолетовые), массмедиа (жёлтые) и охрана (синие).
4. Карты действий сбрасываются лицевой стороной вниз — кладите их справа от ячейки поля с изображением мурсорного бака.
5. Если количество карт действий на руке у активного игрока в конце его хода превышает предел руки, лишние карты действий сбрасываются.
6. Игроки не могут сообщать и показывать друг другу, какие карты действий находятся у них на руках.
7. Игроки не могут скрывать количество карт действий у них на руках.
8. Когда игрок забирает карту действия у соперника или отдаёт сопернику, она не раскрывается остальным.
9. На розыгрыш карты действия «Прогрессивное знание» нельзя повлиять картой преимущества «Каприз Нисэй». Игрок, разыгрывающий «Прогрессивное знание», не обязан разыгрывать эту карту так, как заявлял ранее.

**Также читайте:** «Фаза действий», «Планшет корпорации», «Торги», «Карта экстренного действия», «Любая карта», «Предложение», «Убрать», «Поддержка».

## КАРТА ИНВЕСТИЦИИ

Карты инвестиций — это один из основных способов получения активов. При подготовке к игре, а также во время двух раундов спроса колода инвестиций перемешивается, а затем каждый игрок берёт 2 карты инвестиций, выбирает одну из них, кладёт её перед собой лицевой стороной вниз, а вторую возвращает лицевой стороной вниз на верх колоды инвестиций. В следующем раунде спроса каждый игрок сможет получить доход с выбранной карты инвестиции.



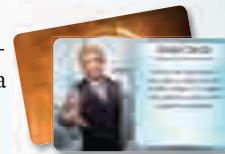
1. Выбранная карта инвестиции должна держаться в секрете от остальных игроков до следующего раунда спроса.
2. Карты инвестиций, от которых игроки отказались при выборе, не раскрываются.

3. После того как игроки выбрали для себя новые карты инвестиций, карты в колоде инвестиций смотреть нельзя.

**Также читайте:** «Активы», «Раунд спроса».

## КАРТА ПРЕИМУЩЕСТВА

Карты преимуществ обладают уникальными и мощными свойствами. Правила их использования написаны на самих картах.



1. Когда игрок получает карту преимущества, он кладёт её рядом со своим планшетом корпорации лицевой стороной вверх.
2. Некоторые карты преимуществ требуют от игрока повернуть их, чтобы разыграть свойство. Это означает поворот карты на 90 градусов по часовой стрелке.
  - Повёрнутую карту нельзя повернуть ещё раз. Карты преимуществ возвращаются в исходное (подготовленное) положение в начале этапа обновления в фазе действий.
3. В конце своего хода игрок может использовать карты преимуществ с припиской **«Конец хода»**.
4. Если у игрока несколько карт преимуществ срабатывают в один и тот же момент, он сам определяет порядок их использования.
  - Если у нескольких игроков карты преимуществ срабатывают в один и тот же момент, право использования карт передаётся по часовой стрелке, начиная с активного игрока.
5. Свойства со словом «можете» и свойства с припиской **«Конец хода»** не являются обязательными к применению.
6. Карты преимуществ, которые срабатывают в начале хода игрока, разыгрываются перед этапом обновления.
7. Сброшенная карта преимущества кладётся лицевой стороной вниз под низ колоды преимуществ.
8. Игроки могут обмениваться картами преимуществ в рамках сделки.
  - Повёрнутые карты преимуществ после сделки остаются повёрнутыми.
  - Если в результате сделки у игрока оказывается карта преимущества, эффект которой разыгрывается при получении этой карты, он не срабатывает. Карта, доставшаяся в результате сделки, не считается «полученной».
9. Игроки не могут смотреть карты преимуществ, которые лежат на треке ходов.

**Также читайте:** «Получить», «Торги», «Конец хода», «Повёрнутая карта», «Подготовленная карта», «Сделка».

## КАРТА СОБЫТИЯ

В фазе событий раскройте и разыграйте верхнюю карту колоды событий.



1. Эффекты события разыгрываются сверху вниз. Каждая карта события состоит из трёх частей:
  - В верхней части карты указан эффект, который может повысить угрозу. На оборотной стороне каждой карты события изображено предупреждение, показывающее, из-за какого компонента должна повыситься угроза в фазе событий.
  - В нижней части карты указаны фигурки и жетоны, которые нужно поместить на поле. Необходимо поместить одну копию каждого перечисленного компонента в указанный район.
  - Значение в правом нижнем углу карты указывает, сколько ходов будет в следующей фазе действий. Игроки заполняют трек ходов указанным количеством карт преимуществ. Карты выкладываются на трек ходов с верха колоды преимуществ лицевой стороной вниз, начиная с ячейки с наименьшим значением.
2. Повышение угрозы связано с компонентом, изображённым на обороте карты события. Когда в фазе событий разыгрывается карта события, значение, на которое повысится угроза, зависит от количества компонентов, изображённых на обороте карты, и их районов расположения. Чтобы смягчить риски, удаляйте эти компоненты с поля, в особенности из районов высоких ярусов.
3. Когда игрок разыгрывает эффект, который позволяет ему посмотреть карты событий и изменить их порядок в колоде, он должен держать в секрете информацию на лицевых сторонах этих карт. Информация на рубашках просматриваемых карт, равно как и информация на рубашке верхней карты колоды событий, открыта для всех игроков.

**Также читайте:** «Фаза событий», «Поместить», «Угроза», «Ярус», «Трек ходов».

## КАРТА СПРОСА

На каждой карте спроса указано, сколько ресурсов определённых типов должно быть в снабжении к началу следующего раунда спроса, чтобы не повысилась угроза.



1. В раунде спроса удовлетворяется спрос на ресурсы, указанные на раскрытой карте спроса, после чего на замену раскрывается новая карта спроса.
2. На каждой карте спроса указано, на сколько повысится угроза, если спрос не будет удовлетворён в следующем раунде спроса.

**Также читайте:** «Раунд спроса», «Ресурсы», «Снабжение», «Угроза».

## КАРТА СТАРТОВОЙ РАССТАНОВКИ

В ходе подготовки игроки случайным образом берут и разыгрывают одну карту стартовой расстановки. Для этого им нужно поместить по 1 копии каждого указанного компонента в перечисленные районы, а затем выложить на трек ходов столько карт преимуществ, сколько указано в правом верхнем углу карты, по одной карте на ячейку, начиная с ячейки с наименьшим значением. После этого все карты стартовой расстановки убираются в коробку.



**Также читайте:** «Район», «Трек ходов», «Полная подготовка к игре» на странице 2.

## КАРТА ЭКСТРЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

Экстренные действия оказывают огромное влияние на состояние города. Каждый игрок начинает партию с картой экстренного действия, соответствующей его корпорации.

1. В начале партии карты экстренных действий лежат перед игроками лицевой стороной вверх.
2. Карты экстренных действий, лежащие лицевой стороной вверх, можно выкладывать на поле в качестве предложений.
3. Когда карта экстренного действия должна быть сброшена, вместо этого она возвращается в игровую зону изначального владельца (корпорации с аналогичным логотипом). При этом, если карта победила в торгах, она возвращается лицевой стороной вниз и не может быть использована снова до тех пор, пока эффект какой-либо карты не перевернёт её. Если же карта не победила в торгах, она возвращается лицевой стороной вверх и может быть использована снова.
4. Карты экстренных действий не находятся на руке игрока вместе с другими картами действий. Карту экстренного действия не может забрать другой игрок свойством, которое позволяет забрать карту действия. Карта экстренного действия не может быть сброшена свойством, которое позволяет сбросить карту действия.
5. Во время торгов карты экстренных действий нельзя выкладывать в поддержку предложений.
6. Карта преимущества «Брайан Стинсон» позволяет забирать карты экстренных действий у других игроков. Забирать можно карты, лежащие как лицевой стороной вверх, так и лицевой стороной вниз, — когда их забирают, положение не меняется. Нельзя забирать карты экстренных действий тех корпораций, которые не участвуют в игре. Когда забранная карта экстренного действия должна быть сброшена, она возвращается на руку изначального владельца. Она возвращается лицевой стороной вниз, если победила в торгах, или лицевой стороной вверх, если проиграла в торгах.

**Также читайте:** «Карта действия», «Корпорация», «Торги», «Предложение», «Трек ходов».

## КОЛИЧЕСТВО КОМПОНЕНТОВ

Количество компонентов в игре ограничено и не может быть увеличено. Если требуется поместить компонент, которого уже нет в резерве, не помещайте этот компонент.

**Также читайте:** «Поместить», «Резерв».

## КОНЕЦ ХОДА

В текстах некоторых карт преимуществ присутствует приписка «Конец хода». Активный игрок может использовать это свойство на последнем этапе фазы действий.



Приписка  
«Конец хода»

1. Игрок может использовать свойство с припиской «Конец хода» только один раз в ход.
2. Свойство с припиской «Конец хода» опционально.
3. Если у игрока есть несколько карт преимуществ с припиской «Конец хода», он может разыграть их свойства в любом порядке по своему выбору.
4. Если игрок получит карту преимущества с припиской «Конец хода» на этапе «Конец хода» в фазе действий, он может использовать свойство этой карты в этот же ход.

**Также читайте:** «Фаза действий», «Карта преимущества».

## КОНТРАКТ

На каждом планшете корпорации напечатан контракт. Это дополнительный способ получать активы. У каждой корпорации свой уникальный контракт.



Контракт на планшете корпорации

1. Каждый контракт описывает условие, при выполнении которого корпорация получает активы.
2. За исключением контракта «Меланж Майнинг», условия каждого контракта выполняются при розыгрыше карт действий. Это происходит вне зависимости от того, сам игрок разыграл карту действия или это сделал его соперник.
3. Контракты, которые обычно выполняются, когда фигурка или жетон удаляются из района, не будут выполняться, когда фигурка или жетон удаляются из Корня.

**Также читайте:** «Карта действия», «Активы», «Планшет корпорации».

## КОНТРИГРОК

Игрок, который в ходе торгов сделал последнее контрпредложение, считается контригроком.

1. Когда игрок становится контригроком, предыдущий контригрок перестаёт быть контригроком.

**Также читайте:** «Активный игрок», «Контрпредложение», «Торги», «Поддерживающий игрок».

## КОНТРЕДЛОЖЕНИЕ

Контрпредложение — это карта действия, выложенная контригроком в ходе торгов.

1. Чтобы выдвинуть контрпредложение, контригрок выбирает карту действия на руке и кладёт лицевой стороной вверх на ячейку «Контрпредложение».
2. Карта экстренного действия может быть выложена в качестве контрпредложения вместо карты действия с руки.
3. Контрпредложение кладётся на ячейку «Контрпредложение» поверх других карт действий (если таковые есть).
4. Чтобы выдвинуть контрпредложение, контригрок должен сбросить с руки столько карт действий, сколько карт лежит лицевой стороной вверх на ячейке «Контрпредложение» (т. е. первый контригрок не сбрасывает карты, второй контригрок должен сбросить одну и т. д.).

— Когда выдвигается новое контрпредложение, предыдущее контрпредложение перестаёт быть контрпредложением, а предыдущий контригрок перестаёт быть контригроком.

5. Только верхняя карта, лежащая на ячейке «Контрпредложение», считается контрпредложением. Предыдущее контрпредложение игнорируется во всех случаях, кроме тех, когда нужно подсчитать количество карт в стопке для выдвижения нового контрпредложения.
6. После того как каждый игрок (кроме активного) получил возможность выдвинуть контрпредложение, начинается этап поддержки.
7. Контрпредложение может совпадать как с основным предложением, так и с другим, ранее выдвинутым контрпредложением.
8. Карта преимущества «Шеф Горман» может вернуть контрпредложение на руку контригроку. Этот игрок перестаёт быть контригроком и не получает обратно карты действий, которые были сброшены для выдвижения контрпредложения.

**Также читайте:** «Карта действия», «Контригрок», «Торги», «Карта экстренного действия», «Основное предложение».

## КОРПОРАЦИЯ

Каждый игрок представляет корпорацию. При подготовке игрок получает планшет корпорации, её карту экстренного действия и жетон с логотипом корпорации, который кладётся на трек активов.

1. Любая отсылка на корпорацию также отсылает к игроку, который выступает за эту корпорацию, и наоборот.

**Также читайте:** «Активы», «Планшет корпорации», «Карта экстренного действия».



## ЛЮБАЯ (КАРТА)

Когда на этапе обновления в фазе действий игрок берёт карты действий, а на его планшете корпорации в перечне карт написано «Любая», он может взять указанное число карт из **одной** колоды действий.



*Указание взять «любую» карту на планшете корпорации*

1. Когда игроку предписано взять «любую» карту действия, можно выбирать только из тех колод, из которых он ещё не брал в ходе этого этапа обновления.

**Также читайте:** «Карта действия», «Фаза действий», «Планшет корпорации».

## ОБЕСТОЧИВАНИЕ

Район считается обесточенным, если в нём есть жетон обесточивания. В районе с обесточиванием ресурсы не производятся.



1. Когда в район с беспорядками помещается жетон обесточивания, жетон беспорядков удаляется из этого района. Контракт корпорации NBN при этом не срабатывает.
2. В обесточенном районе уровень беспорядков не повышается.
3. В районе может находиться только один жетон обесточивания. Если в район с жетоном обесточивания необходимо поместить или переместить жетон обесточивания, новый жетон перемещается дальше.
4. Если жетон обесточивания перемещается в Корень, он возвращается в резерв, а угроза повышается на 2.
5. Только фигурки страйкеров могут создать ситуацию, когда в район кладётся жетон обесточивания по причине того, что уровень беспорядков не может быть повышен.

**Также читайте:** «Район», «Страйкер», «Перемещение», «Производство», «Ресурс», «Угроза», «Беспорядки».

## ОБЫЧНЫЙ РАУНД

Обычные раунды обозначены на треке раундов пронумерованными делениями. Обычный раунд состоит из трёх фаз, которые нужно проходить в следующем порядке: фаза действий, фаза производства, фаза событий.



*Обычный раунд на треке раундов*

**Также читайте:** «Фаза действий», «Раунд спроса», «Фаза событий», «Фаза производства», «Раунд».

## ОСНОВНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Основное предложение — это карта действия, выложенная активным игроком на торгах. Чтобы выдвинуть основное предложение, активный игрок выбирает одну карту действия со своей руки и кладёт на ячейку «Основное предложение» лицевой стороной вверх.

1. Активный игрок вместо карты действия с руки может выложить в качестве основного предложения свою карту экстренного действия, лежащую лицевой стороной вверх.
2. Активный игрок обязан выдвинуть основное предложение; он не может спасовать.

**Также читайте:** «Карта действия», «Активный игрок», «Контрпредложение», «Торги», «Карта экстренного действия».

## ОСНОВНОЙ РЕСУРС

Левый ресурс, обведённый цветным кругом, является основным ресурсом района.



1. Район с жетоном улучшения производит на 1 основной ресурс больше, чем обычно.
2. В районе с фигуркой преступника основной ресурс не производится, даже если в этом районе есть жетон улучшения.
3. Если в районе производится только ресурс одного типа, этот ресурс является основным. Дополнительного ресурса в таком районе нет.

**Также читайте:** «Улучшение», «Преступник», «Производство», «Ресурс», «Дополнительный ресурс».

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если в район перемещается или помещается компонент, который уже есть в этом районе, этот компонент должен быть перемещён дальше. Фигурки или жетоны перемещаются по направлениям путей в районы с большими номерами.

1. Если компонент (фигурка или жетон) перемещается и при этом не может быть помещён в следующий район, он перемещается по направлению пути дальше и так до тех пор, пока не окажется в районе, куда его можно поместить, либо в Корне.
2. Если фигурка врага, жетон обесточивания или жетон болезни перемещается в Корень, этот компонент возвращается в резерв, а угроза повышается на 2. Это не считается удалением компонента из района, поэтому контракты с планшетов корпораций не срабатывают.
3. Когда в район с фигуркой врага, жетоном болезни или жетоном обесточивания помещается такой же компонент, его необходимо переместить дальше.
4. Если фигурка врага помещается или перемещается в район с фигуркой стража или фигурка стража оказывается в районе с фигуркой врага, то фигурка врага перемещается дальше.
5. Жетоны беспорядков и улучшений не перемещаются.
6. Когда жетон или фигурка перемещаются из района, это не считается удалением из района, поэтому контракты с планшетов корпораций не срабатывают.

**Также читайте:** «Контракт», «Страйкер», «Болезнь», «Пути», «Преступник», «Обесточивание», «Страж», «Угроза».

## ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ

Планшет корпорации отображает, какую корпорацию представляет игрок.

1. На планшете указано, сколько карт действий каких типов игрок берёт на этапе обновления в фазе действий.
2. На каждом планшете корпорации напечатан контракт. За выполнение условий контракта корпорация получает активы.
3. Каждый планшет корпорации двусторонний. Одна сторона используется при игре вчетвером, а другая — при игре впятером и вшестером. Сторона для четырёх игроков отмечена специальным символом в левом нижнем углу.



Символ стороны для четырёх игроков

— Планшет корпорации «Меланж Майнинг» не отличается при игре вчетвером, впятером и вшестером.

**Также читайте:** «Карта действия», «Фаза действий», «Активы», «Контракт», «Корпорация».

## ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Игра немедленно заканчивается во время третьего раунда спроса, после этапа удовлетворения спроса или когда жетон угрозы достигает ячейки со значением 25.

Если игра закончилась после удовлетворения спроса, все игроки раскрывают свои карты соперников, и если среди игроков есть федералист, то он проигрывает. Другие игроки могут победить в одном из двух случаев:

1. Если на его карте соперника указана другая корпорация, то количество его активов должно быть больше, чем у этой корпорации.
  - Если игрок сравнялся с соперником по количеству активов, но не превысил, это означает поражение.
2. Если на его карте соперника указана собственная корпорация, то количество его активов должно быть **больше**, чем у трёх других игроков (или двух других игроков при игре вчетвером).
  - Если количество активов не превышает количество активов у требуемого количества других игроков, это означает поражение.
3. Если игра закончилась, когда жетон угрозы достиг значения 25 на треке угрозы, то все игроки, за исключением федералиста, проигрывают. Федералист побеждает в том случае, если у него имеется 25 активов или больше на момент, когда жетон угрозы достиг значения 25. Если у федералиста нет 25 активов на момент, когда угроза достигла значения 25, он проигрывает наравне с другими игроками.

**Также читайте:** «Активы», «Раунд спроса», «Федералист», «Соперник», «Угроза».

## ПОВЁРНУТАЯ (КАРТА)

Некоторые карты преимуществ требуют от игрока повернуть их, чтобы разыграть свойство. Это означает поворот карты на 90 градусов по часовой стрелке. Повернутую карту нельзя повернуть ещё раз.

1. Карта преимущества возвращается в исходное (подготовленное) положение в начале хода её владельца на этапе обновления в фазе действий.
2. Когда игрок забирает повернутую карту преимущества у другого игрока или становится её обладателем в результате сделки, эта карта не возвращается в подготовленное положение.

**Также читайте:** «Фаза действий», «Карта преимущества», «Подготовленная карта».

## ПОДГОТОВЛЕННАЯ (КАРТА)

Карта преимущества возвращается в исходное (подготовленное) положение в начале хода её владельца на этапе обновления в фазе действий. Когда карта возвращается в подготовленное положение, поверните её на 90 градусов против часовой стрелки.

**Также читайте:** «Фаза действий», «Карта преимущества», «Повернутая карта».

## ПОДДЕРЖИВАЮЩИЙ ИГРОК

На этапе поддержки все игроки, кроме активного и контригрока, становятся поддерживающими игроками. Каждый поддерживающий игрок должен либо воздержаться от поддержки, либо поддержать одно из предложений, выложив рядом с ним одну или несколько карт действий с руки.

**Также читайте:** «Активный игрок», «Контригрок», «Торги», «Предложение».

## ПОДДЕРЖКА

В ходе торгов на этапе поддержки каждый поддерживающий игрок должен либо поддержать одно из предложений, либо воздержаться от поддержки.

1. Чтобы оказать поддержку, поддерживающий игрок выбирает одну или несколько карт действий со своей руки и кладёт их лицевой стороной вниз рядом с предложением, которое решил поддержать.
2. Чтобы воздержаться от поддержки, поддерживающему игроку достаточно это озвучить.
3. Нельзя поддержать оба предложения.
4. Победителем торгов становится тот игрок, рядом с предложением которого выложено больше всего карт действий лицевой стороной вниз.

— Если в поддержку обоих предложений выложено поровну карт действий, в торгах побеждает активный игрок.

**Также читайте:** «Карта действия», «Торги», «Предложение», «Поддерживающий игрок».

## ПОЛУЧИТЬ (КАРТУ ПРЕИМУЩЕСТВА)

Победитель торгов получает карту преимущества, которая была раскрыта в начале торгов. Игрок кладёт её перед собой рядом со своим планшетом корпорации.

1. Когда игрок забирает карту преимущества у другого игрока или становится её обладателем в результате сделки, это не считается получением карты преимущества.

**Также читайте:** «Карта преимущества», «Торги».

## ПОМЕНИТЬ МЕСТАМИ

Некоторые карты преимуществ позволяют игрокам поменять карты местами. Когда это происходит, владельцы этих карт передают их друг другу.

1. Карта преимущества «Алекс Вестлунд» позволяет поменять местами две карты преимуществ. Если владелец этой карты применяет свойство таким образом, что в обмене участвует одна из его собственных карт преимуществ (это может быть и карта «Алекс Вестлунд»), то он теряет 2 актива. Карта, доставшаяся в результате такого обмена, не считается «полученной».

**Также читайте:** «Карта преимущества».

## ПОМЕСТИТЬ (КОМПОНЕНТ)

Когда необходимо поместить в район фигурку или жетон, игрок берёт этот компонент из резерва и кладёт на соответствующую ячейку района.

1. Когда фигурку врага, жетон болезни или жетон обесточивания нужно поместить в район, где уже есть такой же компонент, этот компонент перемещается дальше.
2. Когда фигурка врага помещается или перемещается в район с фигуркой стража или фигурка стража помещается в район с фигуркой врага, то фигурка врага перемещается дальше.
3. Если в район с беспорядками помещается жетон обесточивания, жетон беспорядков из этого района возвращается в резерв.
4. Жетоны беспорядков и обесточивания помещаются на одну и ту же ячейку состояния района. Жетон улучшения и жетон болезни помещаются на соответствующие по форме ячейки района.
5. Фигурки помещаются на ячейку с изображением района.

**Также читайте:** «Улучшение», «Район», «Карта события», «Страйкер», «Болезнь», «Преступник», «Обесточивание», «Беспорядки».

## ПРЕДЕЛ РУКИ

Стандартный предел руки каждого игрока равен 5 картам действий.

1. Карты экстренных действий не являются картами на руке; они не учитываются при подсчёте предела руки.
2. Если в конце хода игрока количество карт на его руке превысило его предел руки, он должен сбросить лишние карты, пока количество карт на руке не сравняется с пределом.

**Также читайте:** «Карта действия», «Фаза действий», «Карта экстренного действия».

## ПРЕДЛОЖЕНИЕ

В ходе торгов активный игрок делает основное предложение, а контригроки — контрпредложения. Если эффект карты ссылается на предложение, это может быть как основное предложение, так и контрпредложение.

**Также читайте:** «Карта действия», «Торги», «Основное предложение», «Контрпредложение».

## ПРЕСТУПНИК

Преступник — это фигурка врага. В районе с фигуркой преступника основной ресурс не производится.



1. В районе может находиться только одна фигурка преступника. Если в район с фигуркой преступника необходимо поместить или переместить фигурку преступника, новая фигурка перемещается дальше.
2. Если фигурка преступника помещается или перемещается в район с фигуркой стража или фигурка стража оказывается в районе с фигуркой преступника, то фигурка преступника перемещается дальше.
3. Если фигурка преступника перемещается в Корень, она возвращается в резерв, а угроза повышается на 2.
4. В районе с фигуркой преступника основной ресурс не производится, даже если в этом районе есть жетон улучшения.
5. Если в районе с фигуркой преступника есть только основной ресурс, то преступник не позволяет произвести этот ресурс.

**Также читайте:** «Улучшение», «Район», «Перемещение», «Обесточивание», «Основной ресурс», «Страж», «Производство», «Ресурс», «Угроза».

## Производство

Районы производят ресурсы во время эксплуатации. Также ресурсы можно произвести при помощи эффектов карт.

1. При производстве ресурса переместите жетон этого ресурса на соответствующее количество делений в блоке «Снабжение». Значение на треке ресурсов соответствует общему количеству этого ресурса в снабжении.
2. В районе с жетоном забастовки или жетоном обесточивания ресурсы не производятся.
3. В районе с жетоном улучшения количество производимого основного ресурса увеличивается на 1.
4. В районе с фигуркой преступника основной ресурс не производится.
5. Жетон ресурса не может быть перемещён дальше последнего деления трека ресурса.
6. Когда в районе производятся ресурсы с помощью эффекта карты, учитываются все модификаторы производства (преступники, обесточивание и т. д.)

**Также читайте:** «Улучшение», «Эксплуатация», «Преступник», «Обесточивание», «Фаза производства», «Ресурс», «Снабжение», «Беспорядки».

## Протест

Протест — один из уровней беспорядков. Протест отображается жетоном беспорядков, лежащим жёлтой стороной вверх.



1. Если в районе с протестом повышается уровень беспорядков, то начинается забастовка: жетон протеста переворачивается красной стороной вверх.
2. Если в районе с протестом понижается уровень беспорядков, то в районе становится спокойно и жетон беспорядков удаляется с поля.
3. Район с протестом может производить свои ресурсы.

**Также читайте:** «Производство», «Ресурс», «Спокойствие», «Забастовка», «Беспорядки».

## Пути

Районы соединены друг с другом путями. Пути помечены стрелкой, указывающей, в каком направлении перемещаются фигурки и жетоны между районами. Каждый путь ведёт из района с меньшим номером в район с большим номером. Фигурки и жетоны всегда перемещаются в направлении района с большим номером.



Путь из Резерфорда в Басе-де-Кайямбе

1. Путь из Басе-де-Кайямбе (район 10) ведёт в Корень, который не считается районом. Если фигурка врага, жетон обесточивания или жетон болезни перемещается в Корень, этот компонент возвращается в резерв, а угроза повышается на 2.

**Также читайте:** «Перемещение», «Угроза».

## Район

В городе 10 районов, каждый является частью одного из трёх ярусов. У каждого района есть уникальное название и номер. Районы одного яруса имеют одинаковую цветную обводку, а также соответствующее номеру яруса количество горизонтальных линий под названием.

1. Корень не является районом.

**Также читайте:** «Город», «Пути», «Ресурс», «Ярус».

## Раунд

Партия в «Нью-Анджелес» длится несколько раундов. Раунды бывают двух типов: обычные и раунды спроса.



Жетон раунда

1. Обычные раунды обозначены на треке раундов пронумерованными делениями; всего таких раундов 6. Раунды спроса обозначены словом «спрос» над ячейками; всего раундов спроса 3.
2. При помощи жетона на треке раундов отображается текущий раунд. В конце любого раунда, обычного или спроса, жетон раунда перемещается на следующее деление трека раундов.

**Также читайте:** «Раунд спроса», «Обычный раунд».

## Раунд спроса

В процессе игры будет три раунда спроса. На треке раундов они отображаются делением с надписью «Спрос». В раунде спроса игроки последовательно проходят следующие этапы:



Раунд спроса на треке раундов

1. **Доход с инвестиций.** Каждый игрок раскрывает свою карту инвестиции и получает активы согласно свойству карты.
2. **Удовлетворение спроса.** Игроки совместно удовлетворяют спрос на ресурсы, перечисленные на раскрытой карте спроса.
  - Если количество каждого ресурса в снабжении равно значению, отмеченному жетоном цели, или превосходит его, спрос удовлетворён. Угроза не повышается.
  - Если хотя бы одного ресурса в снабжении недостаёт, спрос не удовлетворён и угроза повышается на то значение, которое указано на карте спроса.
  - Игра немедленно заканчивается во время третьего раунда спроса, после этапа удовлетворения спроса.

3. **Определение нового спроса.** Снабжение обнуляется, раскрывается новая карта спроса.
  - Все жетоны ресурсов кладутся на нулевые деления соответствующих треков. Предыдущая раскрытая карта спроса помещается под низ колоды спроса.
  - Раскрывается верхняя карта колоды спроса. Согласно указаниям на карте, игроки кладут 5 жетонов целей на соответствующие деления треков ресурсов.
4. **Выбор инвестиций.** Все карты инвестиций возвращаются в колоду инвестиций, и эта колода перемешивается. Затем каждый игрок берёт 2 карты инвестиций, выбирает одну из них и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Невыбранные карты инвестиций верните лицевой стороной вниз на верх колоды инвестиций.
5. После этого жетон раунда перемещается на следующее деление трека, и начинается обычный раунд.
6. Игра заканчивается во время третьего раунда спроса, после этапа удовлетворения спроса. Оставшиеся два этапа пропускаются.

**Также читайте:** «Активы», «Карта спроса», «Карта инвестиции», «Ресурс», «Обычный раунд», «Снабжение», «Угроза».

## РЕЗЕРВ

В резерве хранятся все фигурки и жетоны, которые на данный момент не используются в игре.

1. Когда компонент помещается на поле, он берётся из резерва.
2. Когда компонент удаляется с поля, он возвращается в резерв и его можно снова поместить на поле.

**Также читайте:** «Поместить», «Удаление».

## РЕСУРС

Существует пять типов ресурсов: энергия, жизнеобеспечение, техника, развлечения, финансирование.

1. Каждый район производит 1 или 2 типа ресурсов. Количество производимого ресурса обозначено в левом верхнем углу района под символом типа ресурса.
2. Левый ресурс, обведённый цветным кругом, является основным ресурсом района. Если в районе производится ресурс ещё одного типа, то это — дополнительный ресурс.
3. Когда район эксплуатируется, он производит свои ресурсы в количестве, указанном под изображением ресурса. Эксплуатация отображается при помощи жетонов на треке ресурсов. Жетон соответствующего ресурса в снабжении перемещается на количество делений, равное количеству произведённого ресурса.

**Также читайте:** «Раунд спроса», «Район», «Эксплуатация», «Основной ресурс», «Дополнительный ресурс», «Снабжение».

## СДЕЛКА

В любой момент партии игроки могут обмениваться активами, картами преимуществ и давать обещания. Если два игрока согласились на сделку и могут немедленно и в полном объёме выполнить её условия, они обязаны так и поступить.

1. Игрок может сознательно согласиться на сделку, по условиям которой он не получит ничего взамен.
2. Сделка, которая не может немедленно быть выполнена в полном объёме (т. е. игрок даёт обещание с прицелом на будущее), не имеет обязательного характера — условия сделки можно не сдерживать.
3. Если игроки не могут до совершения сделки договориться, что сделка обязательна, то сделка не имеет обязательного характера.
4. Повёрнутые карты преимуществ после сделки остаются повёрнутыми.
5. Игроки не могут в рамках сделки обмениваться картами действий, картами экстренных действий, картами соперников или планшетами корпораций.

**Также читайте:** «Карта преимущества», «Активы», «Повёрнутая карта».

## СНАБЖЕНИЕ

Снабжение отображает спрос на пять типов ресурсов. На каждом треке в снабжении есть жетон ресурса и жетон цели. Жетон ресурса обозначает количество ресурсов этого типа, которое уже произведено. Жетон цели обозначает количество ресурсов этого типа, которое необходимо произвести, чтобы удовлетворить спрос в следующем раунде спроса.

1. Когда район эксплуатируется, он производит свои ресурсы в количестве, указанном под изображением ресурса. Эксплуатация отображается при помощи жетонов на треке ресурсов. Жетон соответствующего ресурса в снабжении перемещается на количество делений, равное количеству произведённого ресурса. Значение на треке ресурсов соответствует общему количеству этого ресурса в снабжении.
2. Жетон ресурса не может быть перемещён дальше последнего деления трека ресурса. Если произведено больше ресурсов, чем может быть в снабжении, жетон ресурса остаётся на последнем делении трека.
3. Если жетон ресурса находится на нулевом делении трека ресурса, то количество этого ресурса нельзя уменьшить.

**Также читайте:** «Раунд спроса», «Эксплуатация», «Производство», «Ресурс».

## СОПЕРНИК

Во время подготовки каждый игрок получает одну карту соперника. На карте соперника показано, какая корпорация становится соперником для игрока в этой игре.



1. В конце третьего раунда спроса, если угроза не достигла значения 25, каждый игрок, у которого больше активов, чем у его соперника, становится победителем.  
— Если на карте соперника указана собственная корпорация игрока, то для победы ему необходимо набрать больше активов, чем у трёх других игроков (или двух других игроков при игре вчетвером).
2. Игрок с картой соперника «Федералист» является федералистом. Федералист побеждает в том случае, если у него имеется 25 активов или больше на момент, когда жетон угрозы достигнет значения 25.
3. Текст на картах соперников — закрытая информация, которой нельзя делиться и которую нельзя обсуждать.

**Также читайте:** «Активы», «Федералист», «Угроза», «Победа и поражение».

## СПОКОЙСТВИЕ

Спокойствие — один из уровней беспорядков. Спокойствие отображается отсутствием жетона беспорядков в районе.

1. В спокойном районе нельзя понизить уровень беспорядков.
2. Если в спокойном районе повышается уровень беспорядков, то начинается протест: в соответствующую ячейку района поместите жетон беспорядков жёлтой стороной вверх.
3. Обесточенный район считается спокойным районом.

**Также читайте:** «Район», «Обесточивание», «Протест», «Забастовка», «Беспорядки».

## СТРАЖ

Стражи защищают районы от фигурок врагов.



1. Когда фигурка врага помещается или перемещается в район с фигуркой стража, эта фигурка врага перемещается дальше.
2. Когда фигурка стража помещается в район с фигуркой врага, эта фигурка врага перемещается дальше.
3. В районе может быть только одна фигурка стража.

**Также читайте:** «Район», «Страйкер», «Перемещение», «Преступник».

## СТРАЙКЕР

Страйкер — это фигурка врага. Когда эксплуатируется район с фигуркой страйкера, беспорядки в нём повышаются на 2 уровня вместо 1.



1. Если беспорядки не могут быть повышены на 2 уровня, потому что в районе уже есть протест, забастовка или обесточивание, положите в этот район жетон обесточивания.  
— Если в районе уже есть жетон обесточивания, новый жетон обесточивания перемещается дальше.
2. В районе может находиться только одна фигурка страйкера. Если в район с фигуркой страйкера необходимо поместить или переместить фигурку страйкера, новая фигурка перемещается дальше.
3. Если фигурка страйкера помещается или перемещается в район с фигуркой стража или если фигурка стража оказывается в районе с фигуркой страйкера, то фигурка страйкера перемещается дальше.
4. Если фигурка страйкера перемещается из Басе-де-Кайямбе (район 10) в Корень, она возвращается в резерв, а угроза повышается на 2.
5. Только фигурки страйкеров могут создать ситуацию, когда в район кладётся жетон обесточивания по причине того, что уровень беспорядков не может быть повышен.

**Также читайте:** «Район», «Эксплуатация», «Перемещение», «Обесточивание», «Страж», «Беспорядки», «Угроза».

## ТОРГИ

В фазе действий каждого хода игроки принимают участие в торгах, проходя следующие этапы:

1. **Преимущество.** Активный игрок раскрывает правую карту преимущества с трека ходов (под наибольшим значением), читает вслух и кладёт лицевой стороной вверх на ячейку «Раскрытая карта преимущества», так чтобы все её видели.
2. **Основное предложение.** Активный игрок выбирает одну карту действия со своей руки или свою карту экстренного действия, после чего кладёт её на ячейку «Основное предложение» лицевой стороной вверх.  
— Активный игрок обязан выдвинуть основное предложение; он не может спасовать.
3. **Контрпредложение.** Начиная с игрока слева от активного и далее по часовой стрелке, каждый игрок (кроме активного) получает одну возможность выдвинуть контрпредложение. Если игрок решает это сделать, он выбирает карту действия с руки или свою карту экстренного действия, после чего кладёт её на ячейку «Контрпредложение» лицевой стороной вверх.

- Чтобы выдвинуть контрпредложение, игрок должен сбросить с руки столько карт действий, сколько карт лежит лицевой стороной вверх на ячейке «Контрпредложение» (т. е. первый контригрок не сбрасывает карты, второй контригрок сбрасывает одну и т. д.).
  - Когда игрок выдвигает контрпредложение, он становится контригроком. Предыдущий контригрок перестаёт быть контригроком, а предыдущее контрпредложение перестаёт быть контрпредложением.
4. **Поддержка.** Все игроки, кроме активного и контригрока, становятся поддерживающими игроками. Начиная с поддерживающего игрока, сидящего слева от активного, и далее по часовой стрелке, каждый поддерживающий игрок получает одну возможность поддержать любое из предложений. Чтобы оказать поддержку, он выбирает одну или несколько карт действий со своей руки и кладёт их лицевой стороной вниз рядом с основным предложением или рядом с контрпредложением. Если игрок не хочет оказывать поддержку, он воздерживается и передаёт право хода дальше.
- Один игрок не может поддержать оба предложения.
5. **Определение победителя.** Победителем торгов становится тот игрок, рядом с предложением которого выложено больше всего карт действий лицевой стороной вниз. Победитель торгов разыгрывает карту, которую предложил. Затем он получает раскрытую карту преимущества. Все карты действий, выложенные во время торгов, сбрасываются лицевой стороной вниз.
- Если в поддержку обоих предложений выложено поровну карт действий, в торгах побеждает активный игрок.
  - Карты экстренных действий не сбрасываются, а возвращаются изначальным владельцам. Если карта экстренного действия победила в торгах, она возвращается лицевой стороной вниз. Если нет, то она возвращается лицевой стороной вверх.
6. Активный игрок и контригрок не могут выкладывать карты в поддержку предложений за исключением тех случаев, когда есть свойство, говорящее об обратном.
7. Активный игрок не может выдвинуть контрпредложение за исключением тех случаев, когда есть свойство, говорящее об обратном.

**Также читайте:** «Активный игрок», «Карта преимущества», «Контригрок», «Контрпредложение», «Основное предложение», «Поддержка», «Поддерживающий игрок», «Трек ходов».

## ТРЕК ХОДОВ

Трек ходов состоит из пяти пронумерованных ячеек. При подготовке к игре, а также в каждой фазе событий на этот трек кладутся карты преимуществ в том количестве, сколько ходов будет в раунде.

1. При подготовке игроки кладут на трек ходов столько карт преимуществ, сколько указано на карте стартовой расстановки.
2. В каждой фазе событий игроки кладут на трек ходов столько карт преимуществ, сколько указано на только что раскрытой карте события.
3. Когда игроки должны положить на трек ходов карты преимуществ, они берут необходимое количество карт с верха колоды преимуществ и выкладывают на трек ходов лицевой стороной вниз, по одной карте на ячейку, начиная с ячейки с наименьшим значением.
4. После того как активный игрок завершил свой ход в фазе действий и на треке ходов закончились карты преимуществ, фаза действий заканчивается и начинается фаза производства.
5. Игрокам не нужно заполнять трек ходов в фазе событий шестого обычного раунда, потому что фаз действий больше не будет.

**Также читайте:** «Карта действия», «Фаза действий», «Карта экстренного действия», «Карта события», «Фаза событий», «Карта стартовой расстановки».

## УГРОЗА

Уровень угрозы отображается жетоном на треке угрозы. Значение, на котором находится жетон угрозы, отображает текущий уровень угрозы. Если жетон угрозы достигнет значения 25, то игра немедленно заканчивается.



1. Если игра закончилась, когда жетон угрозы достиг значения 25 на треке угрозы, то все игроки, за исключением федералиста, проигрывают. Федералист побеждает в том случае, если у него имеется 25 активов или больше на момент, когда жетон угрозы достиг значения 25. Если у федералиста нет 25 активов на момент, когда угроза достигла значения 25, он проигрывает наравне с другими игроками.
2. Если разыгранная карта действия влияет хотя бы на 1 район с жетоном болезни, угроза повышается на 2.
3. Если фигурка врага, жетон болезни или жетон обесточивания перемещается в Корень, этот компонент возвращается в резерв, а угроза повышается на 2.
4. Если в раунде спроса при удовлетворении спроса хотя бы одного ресурса в снабжении недостаёт, спрос не удовлетворён и угроза повышается на то значение, которое указано на карте спроса.
5. В фазе событий угрозу может повысить розыгрыш карты событий. Значение, на которое повысится угроза, зависит от количества компонентов, изображённых на обороте карты, и районов их расположения.

**Также читайте:** «Раунд спроса», «Карта события», «Федералист», «Болезнь», «Перемещение», «Победа и поражение».

## УДАЛЕНИЕ (КОМПОНЕНТА)

Некоторые эффекты карт удаляют из районов фигурки и жетоны.

1. Удалённые с поля фигурки и жетоны возвращаются в резерв.
2. Когда в район с беспорядками помещается жетон обесточивания, жетон беспорядков удаляется из этого района. Контракт корпорации NBN при этом не сбрасывается.
3. Некоторые корпорации благодаря своим контрактам получают активы за удаление из районов фигурок или жетонов. Когда фигурка или жетон перемещается в Корень и возвращается в резерв, контракт не сбрасывается, поскольку Корень не считается районом.

**Также читайте:** «Контракт», «Район», «Перемещение», «Поместить».

## УЛУЧШЕНИЕ

Жетоны улучшений можно класть в районы, чтобы увеличить производство ресурсов.



1. Пока в районе есть жетон улучшения, количество производимого основного ресурса увеличивается на 1.
2. Если в районе производится только ресурс одного типа, этот ресурс является основным ресурсом. Дополнительного ресурса в таком районе нет.
3. Район с фигуркой преступника не может производить основной ресурс, даже если в этом районе есть жетон улучшения.
4. В районе может быть только один жетон улучшения.

**Также читайте:** «Район», «Эксплуатация», «Преступник», «Основной ресурс», «Производство», «Фаза производства».

## ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе игроки с помощью своих карт пытаются решать городские проблемы, а также манипулировать остальными корпорациями — и всё это, чтобы получить карты преимуществ. Каждая фаза действий состоит из нескольких ходов. Игрок с жетоном активного игрока совершает ход, последовательно проходя следующие этапы:

1. **Обновление.** Активный игрок возвращает свои повернутые карты в подготовленное положение, а затем берёт карты действий согласно перечню на своём планшете корпорации.  
— Игрок берёт карты действий, начиная с типа карт, указанного в перечне первым.

— Если на планшете корпорации в перечне карт действий написано «Любая», то игрок может взять карту действия того типа, которого ещё не брал в ходе этого этапа. Игрок должен сначала выбрать тип карты и только потом брать её. Нельзя смотреть карты, пока не возьмёте их на руку.

2. **Розыгрыш торгов.** Игроки участвуют в торгах.

3. **Конец хода.** Активный игрок получает возможность разыграть карты преимуществ с припиской «Конец хода». Затем он сбрасывает лишние карты действий до предела руки и передаёт жетон активного игрока следующему игроку по часовой стрелке.

— Если у игрока есть несколько карт преимуществ с припиской «Конец хода», он может разыграть их свойства в любом порядке по своему выбору.

4. Игроки проходят эти этапы до тех пор, пока на треке ходов не закончатся карты преимуществ. Если в конце хода на треке ходов нет карт преимуществ, лежащих лицевой стороной вниз, фаза действий заканчивается и начинается фаза производства.

— Поскольку количество ходов в фазе действий может быть разным, велика вероятность, что не все игроки получат возможность совершить ход в каждом раунде. Однако в течение игры количество совершённых ходов у всех игроков будет приблизительно одинаковым.

**Также читайте:** «Карта действия», «Активный игрок», «Карта преимущества», «Планшет корпорации», «Торги», «Конец хода», «Предел руки», «Фаза производства», «Подготовленная карта», «Обычный раунд».

## ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

В фазе производства эксплуатируется каждый район с жетоном андроида, начиная с района с наименьшим номером и далее по возрастанию. После этого начинается фаза событий.

**Также читайте:** «Жетон андроида», «Район», «Эксплуатация», «Производство», «Обычный раунд».

## ФАЗА СОБЫТИЙ

В фазе событий раскрывается и разыгрывается верхняя карта колоды событий. Эффекты события разыгрываются сверху вниз. Разыгранная карта события помещается под низ колоды событий. Затем фаза событий заканчивается, и жетон раунда перемещается на следующее деление трека раундов.

**Также читайте:** «Карта события», «Обычный раунд».



## ФЕДЕРАЛИСТ

Игрок, получивший при подготовке карту соперника «Федералист», является федералистом. Он побеждает в том случае, если у него имеется 25 активов или больше на момент, когда жетон угрозы достиг значения 25.



1. Если у федералиста нет 25 активов на момент, когда угроза достигла значения 25, он проигрывает наравне с другими игроками.
2. Федералисту стоит помнить, что из-за его особенных условий победы может сложиться ситуация, при которой он не получит доход со своих третьих инвестиций.
3. Учитывайте, что возможна ситуация, когда в игре не будет карты соперника «Федералист», поскольку она окажется отложенной под поле лицевой стороной вниз на этапе подготовки к игре.

**Также читайте:** «Активы», «Угроза», «Победа и поражение».

## ФИГУРКА ВРАГА

Фигурки страйкеров и преступников — это фигурки врагов.

1. Фигурки стражей не являются фигурками врагов.

**Также читайте:** «Страйкеры», «Преступники», «Стражи».

## Ход

В фазе действий игроки совершают ходы, поочерёдно проходя этапы фазы действий.

1. Игрок, который совершает ход, — это активный игрок.
2. В конце своего хода игрок получает возможность разыграть карты с припиской «Конец хода».
3. В первом раунде количество ходов определяется картой стартовой расстановки. В последующих обычных раундах количество ходов определяется картой события.

**Также читайте:** «Фаза действий», «Активный игрок», «Конец хода».

## ЭКСПЛУАТАЦИЯ

В фазе производства эксплуатируется каждый район с жетоном андроида. Когда район эксплуатируется, он производит каждый свой ресурс в количестве, указанном под изображением ресурса. Эксплуатация отображается при помощи жетонов на треке ресурсов. Жетон соответствующего ресурса в снабжении перемещается на количество делений, равное количеству произведённого ресурса.

1. После эксплуатации в каждом эксплуатируемом районе беспорядки повышаются на 1 уровень. Если эксплуатируется район с фигуркой страйкера, беспорядки в нём повышаются на 2 уровня вместо 1. Если беспорядки не могут быть повышены на 2 уровня, положите в этот район жетон обесточивания, а жетон беспорядков уберите в резерв.
2. В фазе производства районы с жетонами андроидов эксплуатируются даже в тех случаях, когда они не могут произвести ресурсы. В таких случаях уровень беспорядков всё равно повышается, а наличие страйкеров может привести к обесточиванию района.
3. В районах с забастовками и жетонами обесточивания ресурсы не производятся.
4. В районе с жетоном улучшения производится на 1 основной ресурс больше, чем обычно.
5. В районе с фигуркой преступника основной ресурс не производится.
6. При эксплуатации района с жетоном болезни угроза не повышается.
7. Чтобы случайно не эксплуатировать один и тот же район дважды, районы с жетонами андроидов рекомендуются эксплуатировать в порядке возрастания, начиная с района с наименьшим номером и заканчивая районом с наибольшим номером.

**Также читайте:** «Жетон андроида», «Улучшение», «Район», «Страйкер», «Преступник», «Обесточивание», «Производство», «Фаза производства», «Ресурс», «Снабжение», «Беспорядки».

## Ярус

Город разделён на три яруса. Районы одного яруса имеют одинаковую цветную обводку, а также соответствующее номеру яруса количество горизонтальных линий под названием. У каждого района есть название и уникальный номер.



Район второго яруса

1. У ярусов нет игровых эффектов, но карты событий могут на них ссылаться.
2. Карты событий могут повысить угрозу в зависимости от наличия указанных компонентов в районах определённых ярусов. Чем больше номер яруса, тем сильнее может повыситься угроза.

**Также читайте:** «Город», «Район», «Карта события».

## АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Активный игрок.....	4	Планшет корпорации.....	10	Угроза.....	15
Активы.....	4	Победа и поражение.....	10	Удаление (компонента).....	16
Беспорядки.....	4	Повёрнутая (карта).....	10	Улучшение.....	16
Болезнь.....	4	Подготовленная (карта).....	10	Фаза действий.....	16
Влияние компонентов.....	4–7, 15	Поддерживающий игрок.....	10	Фаза производства.....	16
Воздержаться от поддержки.....	5	Поддержка.....	10	Фаза событий.....	16
Город.....	5	Полная подготовка к игре.....	2	Федералист.....	17
Дополнительный ресурс.....	5	Получить (карту преимущества).....	11	Фигурка врага.....	17
Жетон андроида.....	5	Поменять местами.....	11	Ход.....	17
Жетон цели.....	5	Поместить (компонент).....	11	Эксплуатация.....	17
Забастовка.....	5	Предел руки.....	11	Ярус.....	18
Забрать (карту).....	5	Предложение.....	11	Ячейка состояния.....	11
Золотые правила.....	2	Преступник.....	11		
Карта действия.....	6	Пример стартовой расстановки на четырёх игроков.....	3		
Карта инвестиции.....	6	Производство.....	12		
Карта преимущества.....	6	Протест.....	12		
Карта события.....	7	Пути.....	12		
Карта спроса.....	7	Район.....	12		
Карта стартовой расстановки.....	7	Раунд.....	12		
Карта экстренного действия.....	7	Раунд спроса.....	12		
Количество компонентов.....	8	Резерв.....	13		
Конец хода.....	8	Ресурс (энергия, жизнеобеспечение, тех- ника, развлечения, финансирование) ..	13		
Контракт.....	8	Сброс.....	6–8, 11, 15		
Контригрок.....	8	Свойство.....	2, 5–8, 10–12, 15, 16		
Контрпредложение.....	8	Сделка.....	13		
Корень.....	9, 12, 16	Скрытая информация.....	5, 6, 14		
Корпорация.....	8	Снабжение.....	13		
Любая (карта).....	9	Соперник.....	14		
Обесточивание.....	9	Спокойствие.....	14		
Обновление.....	6, 9, 10, 16	Страж.....	14		
Обычный раунд.....	9	Страйкер.....	14		
Основное предложение.....	9	Торги.....	14		
Основной ресурс.....	9	Трек ресурсов.....	2, 5, 12, 13		
Пас.....	9, 14	Трек ходов.....	15		
Перемещение.....	9				



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчик:** Джеймс Книффен  
**Продюсер:** Джейсон Уолден  
**Технический писатель:** Адам Бейкер  
**Редактура и корректура:** Отем Колье и Шон О'Лири  
**Вёрстка:** Молли Гловер  
**Графический дизайн:** Шон Боик, Майкл Силсби, Эван Симоне, Моника Хелланд  
**Ответственный за графический дизайн:** Брайан Шомбург  
**Иллюстрация на обложке:** Кирстен Цирнгибль  
**Иллюстрация на игровом поле:** Хеннинг Людвигсен  
**Иллюстрации на компонентах:** Бруно Балиша, Ральф Байснер, Дел Борович, Ларс Бундванд, Ровина Кей, Джон Брейн Касакоп, Аврора Фольни, Кэролин Гариба, Gong Studios, Маурисио Эррера, Кларк Хаггинс, Алекс Ким, Присцилла Ким, Павел Коломиец, Кейт Лэрд, Самуил Лён, Арджей Палмер, Крис Пеулер, Мацей Ребиз, Эмилио Родригес, Джейсон Рампф, Лорейн Шустер, Адам Шамперт, Тимур Шевцов, Смиртуил, Марк Энтони Тадуран, Арси Торрес, VIKO, Томас Уильямс, Эшли Виттер, Мэтт Цайлингер и Кирстен Цирнгибль  
**Арт-директор:** Зои Робинсон  
**Художественное руководство:** Энди Кристенсен  
**Скульпторы:** Томас Лишман и Майк Медицинхорс  
**Производство скульптурами:** Никлас Норман  
**Производство миниатюр:** Джон Франц-Вихлач  
**Контроль качества:** Зак Тевалтомас  
**Создатели вселенной Android:** Кевин Уилсон и Дэниэл Ловат Кларк  
**Развитие мира Android:** Дэниэл Ловат Кларк, Майкл Хёрли, Лукас Лицзингер и Катрина Острандер

**Производство:** Меган Дуэн, Джейсон Бодуан, Марсия Колби, Джейсон Гло, Лиза Лундгрэн и Джоанна Уайтинг  
**Управление разработкой:** Джеймс Книффен  
**Креативный директор:** Эндрю Наваро  
**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка  
**Исполнительный продюсер:** Майкл Хёрли  
**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

**Игру тестировали:** Глен Эро, Крейг Эткинс, Сэмюэл Бейли, Адам Бейкер, Эндрю Борк, Зак Брокман, Эрик Бирнс, Сьюзи Барроуз, Марк Чарлсворт, Хан-и Чу, Энди Кристенсен, Лаклан Конли, Роберт Крандалл, Ник Сиа, Бен Девис, Джордан Диксон, Энди Фишер, Джейкоб Фридман, Молли Гловер, Джеф Грининг, Элен Гриффин, Тейлор Ингварсон, Джонатан Джонсон, Том Джонсон, Джош Джапп, Эрик Кайзер, Джейсон Керр, Джуэл Керр, Шон Китридж, Марк Ларсон, Скайлер Латшо, Тим Латшо, Джейми Льюис, Брайан Льюис, Кэди Льюис, Лукас Лицзингер, Эрик Лотос, Джанин Лотос, Чарли Маккэррон, Марк Маклафлин, Йен Мур, Кифер Паулсон, Джереми Рейнбоу, Кендра Рейнбоу, Тоби Рейнбоу, Александр Рукер, Дуг Раф, Майкл Санфилиппо, Джон Шаффер, Кэтрин Шен, Уай Пол Сассман, Зак Тевалтомас, Джеймс Волкер, Бриттани Уолден, Крис Уотерс, Натан Уилкинсон, Аарон Вонг, Джонатан Уинг, Рут Зефа, Джейми Зефа

© 2017 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Android, New Angeles, and Fantasy Flight Supply are TM of Asmodee North America, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор и переводчик:** Александр Киселев  
**Редакторы:** Валентин Матюша, Евгения Некрасова  
**Дизайнеры-верстальщики:** Дарья Смирнова, Александр Киселев  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Предпечатная подготовка:** Иван Суховей  
**Креативный директор:** Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

? **Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).

## СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

На этой странице собрана основная информация о ходе игры.

### ОБЫЧНЫЙ РАУНД

1. **Фаза действий:** активный игрок делает ход, последовательно проходя следующие этапы:
  - а) **Обновление:** активный игрок разворачивает свои повернутые карты в подготовленное положение, а затем берёт карты действий согласно перечню на своём планшете корпорации.
  - б) **Розыгрыш торгов:** подробности читайте в блоке ниже.
  - в) **Конец хода:** активный игрок получает возможность разыграть карты с припиской «Конец хода». Затем он сбрасывает лишние карты действий до предела руки и передаёт жетон активного игрока следующему игроку по часовой стрелке.

Активные игроки проходят эти этапы до тех пор, пока на треке ходов **не закончатся карты преимуществ**.

2. **Фаза производства:** каждый район с жетоном андроида эксплуатируется (производятся ресурсы, повышается уровень беспорядков).
3. **Фаза событий:** возьмите карту события и разыграйте её эффекты сверху вниз (включая заполнение трека ходов).

### ЭТАПЫ ТОРГОВ

1. **Преимущество:** раскройте правую карту преимущества с трека ходов и поместите на ячейку «Раскрытая карта преимущества».
2. **Основное предложение:** активный игрок выдвигает основное предложение.
3. **Контрпредложение:** в порядке по часовой стрелке каждый другой игрок может выдвинуть контрпредложение.
4. **Поддержка:** в порядке по часовой стрелке каждый поддерживающий игрок может выложить карты действий в поддержку.
5. **Определение победителя:** игрок с наибольшей поддержкой разыгрывает своё предложение и получает раскрытую карту преимущества. В случае ничьей в торгах побеждает активный игрок.

### РАУНД СПРОСА

1. **Доход с инвестиций:** каждый игрок разыгрывает свою карту инвестиций.
2. **Удовлетворение спроса:** если хотя бы одного ресурса недостаёт, спрос не удовлетворён и угроза повышается на указанное на карте спроса значение.
3. **Определение нового спроса:** обнулите снабжение. Раскройте 1 карту спроса и установите жетоны целей.
4. **Выбор инвестиций:** каждый игрок берёт 2 карты инвестиций и оставляет одну.

## МОДИФИКАТОРЫ ПРОИЗВОДСТВА



**Протест:** в районе производятся ресурсы.



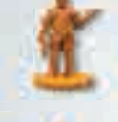
**Забастовка:** в районе не производятся ресурсы.



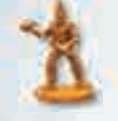
**Обесточивание:** в районе не производятся ресурсы.



**Улучшение:** количество основного ресурса при производстве увеличивается на 1.



**Фигурка преступника:** в районе не производится основной ресурс.



**Фигурка страйкера:** при эксплуатации района беспорядки повышаются на два уровня вместо одного. Если беспорядки не могут быть повышены на 2 уровня, в район кладётся жетон обесточивания.

### УГРОЗА ПОВЫШАЕТСЯ, КОГДА:

- розыгрыш карты действия влияет хотя бы на 1 район с жетоном болезни (+2 к угрозе);
- фигурка врага, жетон болезни или жетон обесточивания перемещается в «Корень» и возвращается в резерв (+2 к угрозе);
- в раунде спроса спрос не удовлетворён (+5–7 к угрозе).

