

A CARD GAME SET IN THE WORLD OF NEUROSHIMA

THE NEW ERA



RULEBOOK

ПЕРЕВОД И ВЁРСТКА: Денис Набатов (Cassiopey)
Версия 1.0

Введение

Соединённые Штаты лежат в руинах. Земля, сожжённая оружием массового поражения, находящаяся в крови от многолетней беспощадной борьбы за ресурсы и последствия терроризирования восставших машин - вот что теперь представляет территория США - бесконечные пустыри и руины.

Сегодня, более чем через 30 лет после Холокоста, человечество поднимается из пепла. Многочисленные группировки всё сильнее и сильнее устанавливают господство над всей страной.

В борьбе за господство столкнулись пять Фракций: New York, со всеми своими полномочиями, стремящаяся управлять этим хаосом; Appalachian Federation - горно-феодальный союз баронов, мощный за счёт добычи и непрерывного развития; Merchants' Guild, имеющая большое влияние, основанное на обширной сети связей и торговли остатками довоенных товаров; Mutants' Union - орды воинов, по одним данным, новое, а по другим, ужасно выродившееся человечество; Hegemony - свободный союз преступников, головорезов и бантитов.

В пылу экспансии, Фракции направляют свой взор не только на бесчисленные края пустынного мира, но также на соседние земли.

История человечества начинается заново. Добро пожаловать в рассвет Новой Эры!

Содержимое

Карты



х 95
Локаций и
Меновенных
карт



х 5
Базовых карт (по
1 для каждой
Фракции)



х 5
Соглашений с
другими игроками
(по 1 для каждой
Фракции)



х 5
Карт контактов Фракции
(по 1 для каждой Фракции)

Жетоны

1★ 2★ х 35 3★ 5★ х 12
Победных очков (ПО)

1 х 8 2 х 4 3 х 3
Присоединения

1 х 5 2 х 5 3 х 4
4 х 3 5 х 3
Захвата

1 х 3 2 х 4 3 х 4
4 х 3 5 х 3
Сотрудничества

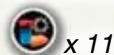
1 х 2
Универсального контакта

х 7 х 7 х 7
х 7 х 7
Фракций

х 3 х 1
Защиты



х 4
Реорганизации



х 11
Универсальных ресурсов



х 1
Первого игрока

Другие компоненты



х 22
Рабочих

х 12 х 12
х 12 х 12
Строительных материалов,
Топлива, Оружия, Лома

х 12 х 12
Строительных материалов,
Топлива, Оружия, Лома

х 1
Жетоны дополнительных
ресурсов



х 1
Шкала подсчета с правилами

Цель

Игроки вступают в борьбу за власть и господство над соперниками, возглавляя одну из пяти Фракций. Цель игры состоит в том, чтобы расширить влияние Фракции и набрать как можно больше Победных очков, в тоже время, не давая противникам получить их. Победитель поднимется выше остальных и Новая эра в истории Чёртовых Штатов начнётся под его или её флагом Фракции. Игра заканчивается, когда один из игроков наберёт (или превысит) 33 Победных очка.

Обзор

Каждый ход игроки получают новые карты, в том числе, Локации которые они открывают.

Эти Локации можно ввести в игру 3 различными способами.

Игрок может выбрать Захват Локации и получить Трофеи, показанные в красной части карты, чтобы использовать их один раз. Игрок также может установить Сотрудничество с этой Локацией, это будет приносить постоянную, но меньшую выгоду каждый ход, показанную в синей части карты. Третий способ - это Присоединение, делающее Локацию частью Штата игрока, и позволяющее ему постоянно использовать Локацию с её ресурсами или специальными свойствами, показанными в центральной серой части карты.

Благодаря расширению территории и выполнению Действий в этих Локациях, игроки увеличивают власть их Фракции, представленную в игре в виде Победных очков.

Ход, в котором одному из игроков удастся достичь отметки в 33 Победных очка, будет последним в этой игре. После его завершения, Фракция, опередившая остальные Фракции, побеждает в гонке за господство над разорённой страной.

Существует много вариантов, доступных для игрока.

Предпочтут ли они сформировать власть своих Штатов на добыче нефти или на торговле оружием? Миротлюбивые захотят сосредоточиться на торговых отношениях или будут постоянно атаковать в поисках новой жертвы? Будут ли они развивать свои Штаты, присоединением новых Локаций или основывать свое развитие на сотрудничестве с Локациями других игроков? Захотят ли они потратить время и ресурсы, чтобы отделить свои Штаты от других игроков колючей проволокой или наймут многочисленные банды и вступят в открытые конфликты с ними...

Карты в игре

В Новой Эре существует 2 типа карт: **Мгновенные карты** и **карты Локаций**.

Мгновенные карты

Мгновенные карты дают игроку Прибыль, указанную на карте (Ресурсы или жетоны Контактных), после того как карта сыграна. Затем Мгновенная карта сбрасывается.

Посетите наш сайт
www.portalpublishing.eu:

- ☢ подробные примеры игры
- ☢ видеопрезентации 5 Фаз игры
- ☢ Вопрос-Ответ



Пример Мгновенных карт



Пример карт Локаций



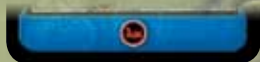
Символ
расстояния до Локации



Примеры жетонов
Контактов: Присоединение,
Захват, Сотрудничество



Поле Захвата



Поле Сотрудничества



Локация



Символ расстояния защиты

Карты Локаций

Карты Локаций можно сыграть с руки одним из трёх способов:

Присоединение, Сотрудничество, Захват.

Стоимость, которую игрок должен заплатить, определяется Расстоянием до Локации, указанным на символе чёрной стрелки.

Чтобы преодолеть это расстояние, игрок должен использовать жетоны Контакта или одно Действие Контакта такого цвета, цвета Локации которого он хочет использовать. Значения жетонов, использованных в одном Действии, складываются.

Примечание: Жетоны Контактов нельзя ни разделить, ни обменять: например, жетон Контакта со значением 3 нельзя использовать, чтобы исполнить 2 Контакта с Расстояниями 2 и 1.

В зависимости того, как сыграна Локация, она производит различную Прибыль:

Захват

Один раз, в фазу Производства, Захват принесёт прибыль, показанную на красной части этой карты (поле Трофеев).

Сотрудничество

Во время каждой фазы Производства, карта произведёт Прибыль, отмеченную на синей части карты (поле Сотрудничества).

Присоединение

Эта Локация становится неотъемлемой частью штата игрока - теперь игрок может использовать Возможности Локации (функции или действия, показанные в средней части карты Локации).

Сотрудничество и Захват Локаций других игроков

В Новой Эре игроки могут Захватывать и Сотрудничать с Территориями, контролируруемыми другими игроками. В этом случае, вместо Расстояния, указанного на чёрной стрелке, принимается во внимание Расстояние защиты Территории. Оно указано на двуцветной вертикальной стрелке в правом верхнем углу Локации. Чем выше это значение, тем сложнее для игроков Захватить её или установить Сотрудничество.

Четыре типа Карт Локаций

Карты Локаций могут представлять из себя Открытое производство, Закрытое производство, Действие или Особенность. Они изображены двумя символами в средней части карты (один выше, другой ниже картинки, см. примеры на следующей странице).

Открытое Производство

Карта позволяет игроку получать Прибыль, указанную в нижней серой части карты. Игрок получает Прибыль сразу же после выкладывания данной Локации и во время каждой фазы Производства. Соперники могут отправить своих Рабочих на данную Локацию (см. Фазу Выполнение действия).

Закрытое Производство

Карта Закрытого Производства действует так же, как карта Открытого Производства. Единственная разница - соперники не могут отправить своих Рабочих на эту Локацию.

Карта с Действием

Чтобы использовать способность Локации, владелец должен отправить своего Рабочего на эту Локацию.

Примечание: владелец может использовать Действие Локации только дважды за раунд, отправляя 1 Рабочего в первый раз и 2 Рабочих во второй раз.

Карта с Особенностью

Локация с Особенностью ничего не производит и на неё нельзя отправить Рабочего. В зависимости от Особенности карты, игрок может получить, например, Победные очки или определённые ресурсы.



Подготовка к игре

Выбор Фракции

В начале игры каждый игрок случайным образом выбирает одну из Фракций (карта Базы Фракции), которую он попытается привести к победе. Вместе с этой карточкой, игрок берёт карту Контакты, карту Сотрудничества с картами других игроков и 7 жетонов Фракции.

Базовые карты Фракций вместе с картами Контакты, Сотрудничества с картами других игроков и жетонами Фракции, которые никто не выбрал, уберите в коробку - в этой игре они не будут использоваться.

Кроме того, игроки кладут один из своих жетонов Фракции на "0" шкалы подсчёта очков. Остальные жетоны Фракции рядом со своей картой Базы.

Заключительный этап подготовки - случайным образом выбрать Первого игрока, с которого начнётся ход. Он получит жетон Первого игрока.

Подготовка колоды

Все карты Локаций и Мгновенные карты надо перетасовать и затем раздать по четыре случайных карты каждому игроку. Оставшиеся карты положите колодой лицом вниз в центр игровой зоны.

Игрок с жетоном Первого игрока начинает игру с фазы Разведки.

Жетон первого игрока



Стартовый набор компонентов игрока

Порядок хода

Игра состоит из нескольких раундов, каждый раунд делится на следующие пять Фаз. Игроки выполняют свои Действия, начиная с игрока, владеющего жетоном Первого игрока, и далее по часовой стрелке.

1. Фаза Разведки
2. Фаза Производства
3. Фаза Выполнения Действий
4. Фаза Подсчёта Победных очков
5. Фаза Очистки

В каждом раунде Фазы выполняются в одинаковой последовательности. Ниже дано точное описание каждой Фазы.

Фаза Разведки

В начале этой Фазы надо взять из колоды 5 карт и положить их лицом вверх на стол перед игроками. Затем, игроки выбирают 2 карты, лежащие лицом вверх, и получают 1 карту из колоды.

В зависимости от количества игроков, карты выкладываются следующим образом:

Первая карта

Первый игрок выбирает из 5 карт	Второй, третий, четвёртый и пятый игрок выбирают из 4 карт
---------------------------------------	--

Вторая карта

Первый, второй, третий и четвёртый игрок выбирают из 3 карт	Последний игрок выбирает из 2 карт
--	--

Третья карта

Все игроки
берут по 1 карте из колоды

Недостающие карты необходимо постоянно добавлять из колоды к картам, лежащим лицом вверх на столе.

Последняя карта никем не выбирается, она сбрасывается лицом вверх в стопку сброса.

Пример: при 3 игроках, первый игрок выбирает свою первую карту из 5 карт, затем второй игрок выбирает из 4. После добавления одной карты из колоды, третий игрок также выбирает из 4 карт. Теперь первый игрок выбирает свою вторую карту из оставшихся 3 карт, так же как второй игрок, затем добавляется ещё одна карта из колоды. Третий игрок (последний игрок) выбирает из оставшихся 2 карт. В конце, каждый игрок берёт ещё одну карту из колоды.

Примечание: карты на руке надо скрывать от соперников.

В Новой Эре игроки могут держать любое количество карт на руке - нет никаких ограничений на количество карт.

Если колода закончилась, а игра еще не завершилась, карты из стопки сброса необходимо затасовать и сделать новую колоду.

Фаза производства

В этой Фазе карта Базы и присоединённые Локации Производства (Открытые и Закрытые), захваченные Локации (Трофеи) и Сотрудничающие Локации (Соглашение), приносят Прибыль: ресурсы, рабочих, жетоны Контактв, карты или дополнительные Победные очки.

В момент получения Прибыли, игроки сразу же берут соответствующие жетоны и кладут их рядом со своими картами Базы. Победные очки, производящиеся специальными Локациями, надо положить на эти карты, а Победные очки от Соглашений и Трофеев кладутся на карту Базы.

Полученные карты сразу берутся из колоды в руку игрока.

Примечание:

В Фазу Производства, игроки получают свою Прибыль, чтобы потратить её только в течение этого раунда. Все неиспользованные жетоны, (кроме Победных очков) сбросятся в конце раунда (см. Фазу Очистки).

Производство на Базе

База каждой Фракции производит трёх Рабочих и определённый ресурс или жетон Контакта.

Производство от Соглашения

Соглашения, подписанные во время игры, дают игрокам Прибыль, показанную в синей (Соглашение) части карты. Если игрок заключил Соглашение с Локациями соперников, он также получает ресурсы, указанные в синей (Соглашение) части карты этих Локаций.

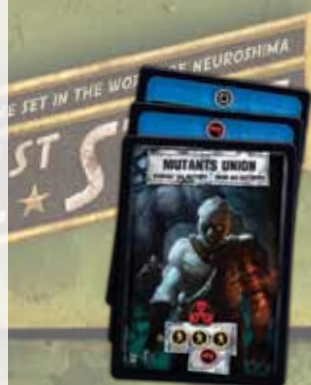
Производство от Трофеев

Игрок решает, хочет ли он реализовать свои Трофеи. Если да, то он сбрасывает Захваченную карту (лежащую под картой Базы) и получает Прибыль, указанную в красной (Трофеи) части. Если нет - он не сбрасывает Захваченную карту, но не получает Прибыль, даваемую этой картой.

Производство от Локаций

Локации с Открытым и Закрытым Производством приносят Прибыль, указанную в серой части Локации.

Примечание: игроки получают Прибыль за раунд, начиная с жетона Первого игрока и далее по часовой стрелке. У каждого игрока должна быть возможность увидеть открытые производства других игроков.



Пример Производства с помощью Базы и Соглашений



Пример Производства с помощью Трофея

Возможные действия:

- ☢ Сыграть Мгновенную карту
- ☢ Выполнить Действие с карты Контакт Фракции
- ☢ Сыграть жетон Контакта
- ☢ Реорганизация Локации
- ☢ Реконструкция Локации
- ☢ Сбросить 2 карты и взять 1 из колоды
- ☢ Отправить Рабочего работать в Локацию
- ☢ Отправить 2 Рабочих работать снова в эту Локацию
- ☢ Отправить Рабочего в Локацию соперника
- ☢ Отправить 2 Рабочих, получить 1 ресурс



Пример Мгновенных карт

Жетон Универсального ресурса эквивалентен 1 любому ресурсу. Игрок берёт жетон Универсального ресурса также, как любой другой и когда будет его использовать, решает какому ресурсу он эквивалентен.

В Фазу Производства, игрок также может получить (через ранее сделанные Сотрудничество, Захват или Присоединение Локации) Победные очки. Превышение рубежа 33 очков на данном этапе ещё не означает конец игры. Все последующие Фазы этого раунда играют как обычно, и игра заканчивается после Фазы Подсчёта Победных очков.

Фаза Выполнения Действий

В этой Фазе игроки последовательно выполняют свои Действия (включая Захват, подписание Соглашений и Присоединения, а также совершают действия с помощью присоединённых карт Локаций).

Игроки, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, выполняют одно из своих Действий. И так несколько раз.

Игрок может выбрать любое доступное Действие или спастись. Игрок, который спасовал в Фазу Выполнения Действий, не может выполнять никаких Действий в этом раунде и пропускает ход.

Примечание: Локации игрока, который спасовал, закрыты для других игроков. Их нельзя Захватывать, подписывать или отменять Соглашения с ними или отправлять Рабочих на эти Локации.

Раунд продолжается, пока все игроки не спасуют.

Общее количество Действий, выполненных игроком в Фазу, никак не лимитировано.

Возможные для выполнения Действия:

Сыграть Мгновенную карту

Играя Мгновенную карту с руки, игрок сбрасывает эту карту и сразу же получает прибыль, указанную на ней. Если Мгновенная карта позволяет игроку выбрать вид Прибыли для получения, игрок выбирает какую Прибыль он хочет получить. Игрок сразу же получает жетоны и кладёт их рядом со своей картой Базы.

У Мгновенной карты может быть цена (определённая в жетонах ресурсов), которую необходимо заплатить, чтобы получить прибыль с помощью способности карты. Чтобы разыграть такую Мгновенную карту, игрок должен сбросить жетоны ресурсов, как показано на этой карте.

Если на карте нет цены, то значит, она бесплатная.

Выполнение Действия на карте Контакта Фракции

Игрок кладёт один или более своих жетонов ресурсов на определённое поле карты Контакта Фракции и берёт соответствующий жетон Контакта или осуществляет этот Контакт сразу (соответственно - Захват, Сотрудничество или Присоединение) с помощью карты Локации с расстоянием не больше, чем значение Действия Контакта Фракции. Результатом такого Контакта может быть подписание Соглашения, Трофеи или присоединение Локации.

Действие Контакт, сыгранное с карты Контакт Фракции, нельзя объединять с любыми другими жетонами Контакт.

Однако, **жетоны** Kontakта, полученные с карты контактов Фракции, можно объединять с другими соответствующими жетонами Контакт.

Примечание: каждое из 4 Действий, отмеченных на карте Контакт Фракции, может быть сыграно только один раз за раунд. Это ограничение никак не влияет на получение жетонов Контакт с помощью других карт или жетонов.

Выбор между немедленным выполнением Действия с карты Контакт Фракции и накопленными жетонами Контакт является частью стратегии игрока. В первом случае, он может быстро выполнить Действие, во втором случае, игрок, так сказать, даёт сигнал противникам, что он готовит Действие Контакт с более удалённой Локацией.

Сыграть жетон Kontakта

Играя жетон Контакт, игрок выполняет Действие Контакт. Это может привести к Сотрудничеству, Захвату или Присоединению Локации.

Примечание: жетоны Контакт одного типа можно объединить для получения большего значения. Например, к жетону Контакт со значением 2 прибавляют жетон со значением 3, что позволяет сделать Захват с максимальным расстоянием 5.

Примечание: проверьте результат этих 3 Действий в разделе Установление Контакт на стр. 11.

Реорганизация Локации

Действие Реорганизация приводит к разрушению своей Локации в Штате игрока и постройке новой Локации на её месте. Игрок может использовать Действие Реорганизация с карты Фракции или с помощью жетонов Реорганизации, полученных с помощью других карт во время игры.

Чтобы выполнить Действие Реорганизация, по крайней мере, один тип символа разрушаемой Локации должен совпадать с типом символа на карте, которая войдёт в игру вместо неё.

В случае Реорганизации Расстояние до Локации в расчёт не принимается.

Действие Реорганизация приносит 2 ПО - соответствующий жетон кладётся на карту Базы игрока.

Если Реорганизуемая Локация имела ПО или жетоны ресурсов, то они переносятся на карту Базы игрока или его Склад ресурсов соответственно (см. Выкладывание Локации на стр. 15).

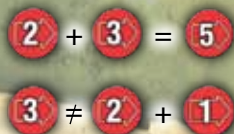
Если у других игроков были Соглашения с Локацией, которую сбросили при Реорганизации, то эти Соглашения сразу же отменяются и жетоны Фракции возвращаются их владельцам.

Если вновь введённая Локация имеет Производство (Открытое или Закрытое), игрок сразу же получает Прибыль, производимую этой Локацией.

Действие Реорганизация нельзя выполнить с Руинами.



Карта Контакт Фракции



Жетоны Контакт можно складывать, но нельзя делить или обменивать



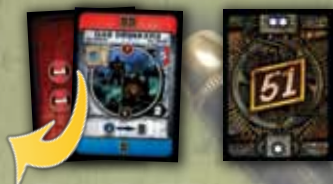
Пример соответствия типов карт



Жетон Реорганизации



Жетон стройматериала



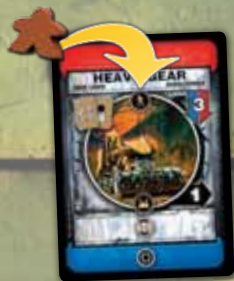
Пример сбрасывания двух карт, получить одну карту из колоды



Пример отправки Рабочего на Локацию



Пример активации Локации ещё раз, путём отправки двух Рабочих



Пример отправки Рабочего на Локацию противника

Реконструкция Локации

Действие Реконструкция может быть выполнено только с Руинами, оставленными после Захвата противником. Игрок сбрасывает Руины (разрушенную Локацию) и один строительный материал (оранжевый диск).

При Реконструкции, ни стоимость, ни тип новой карты, не имеют значения.

Действие Реконструкция приносит 1 ПО игроку - данный жетон кладётся на карту Базы игрока.

Если при Реконструкции новая карта Локации с Производством (Открытым или Закрытым), то игрок сразу же получает Прибыль, производимую этой Локацией.

Сбросить 2 карты и взять 1 из колоды

Игрок выбирает и сбрасывает 2 карты из своей руки в стопку сброса и берёт 1 карту из колоды.

Отправить одного рабочего в Локацию

Если у игрока выложена Локация с Действием, то на неё он может отправить Рабочего для активации этого Действия. Игрок кладёт своего Рабочего на Локацию, отмечая, что действие в этой Локации уже выполнено в этом раунде, затем выполняет дополнительные требования (если есть) и сразу же получает соответствующую Прибыль или Победные очки.

Чтобы активировать Действие в той же Локации снова в том же раунде, игроку надо отправить ещё 2 Рабочих в Локацию, используя Действие "Отправить 2 Рабочих снова в Локацию".

Этот Рабочий остаётся на карте Локации до конца раунда.

Победные очки, полученные Действием, кладутся на карту Локации, которая принесла данные очки.

Подробное описание возможных Действий в Локациях, можно найти в конце данного руководства.

Отправить 2 Рабочих снова в Локацию

Чтобы использовать Действие Локации во второй раз в одном раунде, игроку надо в свой ход отправить 2 дополнительных Рабочих в эту Локацию. Это делается также, как отправка одного Рабочего, с той лишь разницей, что кладётся два Рабочих на карту Локации с Действием, чтобы её активировать (всего трое Рабочих).

Эти рабочие остаются на карте Локации до конца раунда.

Локацию нельзя активировать в третий раз в одном раунде.

Отправить Рабочего на Локацию противника

Игрок может отправить своего Рабочего на Локацию соперника в свой ход, чтобы получить Прибыль, если локация является Открытым Производством.

Игрок отправляет одного из своих Рабочих в Локацию противника, которую он хочет использовать и отмечает эту Локацию, кладя

жетон Фракции в центральную серую часть карты. Затем, он получает Прибыль, которую приносит эта Локация.

Игрок не может использовать одну и ту же Локацию соперника более одного раза за раунд. Другими словами, он не может использовать Локацию, где уже лежит его жетон Фракции.

Нельзя отправлять Рабочего на Локацию другого игрока, который уже спасовал.

Каждый игрок может посетить не более 3 Локаций противников за раунд.

Отправить 2 Рабочих, чтобы получить 1 ресурс

Игрок может пожертвовать двумя Рабочими, чтобы получить один жетон любого из четырёх ресурсов (Лом, Топливо, Оружие, Стройматериал). Игрок сбрасывает двух Рабочих и сразу же получает жетон ресурса.

Установление Контакта

Захват Локации с руки

Игрок выбирает одну из карт с руки и кладёт её под карту Базы, так, чтобы красная часть карты была видна. В Фазу Производства игрок может сбросить эту карту и получить Прибыль, указанную в поле Трофеи.

Захват Локаций, принадлежащих другому игроку

Чтобы Захватить Локацию другого игрока, игрок должен объявить силу Захвата и выложить жетоны, равные или превышающие это значение.

После перестрелки, атакующий игрок решает какую Локацию Захватить. Расстояние Защиты не может быть больше, чем сумма значений используемых жетонов Захвата. Если Локация захватывается атакующим игроком, он сразу же получает Прибыль, указанную в поле Трофеи (красная часть карты). Защищающийся игрок получает Прибыль, указанную в поле Соглашения (синяя часть карты).

Захваченная карта Локации переворачивается лицом вниз и остаётся в игре, как Руины.

Любые Победные очки или жетоны ресурсов, которые были на карте, после Захвата сразу же переносятся, соответственно, на карту Базы Фракции или личное хранилище ресурсов защищающегося игрока.

Важно: если соперник спасовал, его нельзя Захватить.



Пример получения ресурса Оружие, взамен двух Рабочих



Трофеи кладутся под карту Базы

Перестрелка

Если защищающийся игрок имеет жетоны Защиты (жетоны Захвата с отрицательным значением), он может использовать их для уменьшения атакующей силы. Так начинается перестрелка между Фракциями. Первоначальная сила Атаки сокращается на заявленное значение Защиты. Атакующий игрок может решить продолжать Захват с уменьшенной силой или добавить жетон(ы) Захвата, если такие есть, для увеличения силы Атаки. Если атакующий игрок добавляет жетоны, защищающийся игрок может тоже добавить дополнительные жетоны Защиты. Эта перестрелка продолжается, пока атакующий игрок Захватывает Локацию или защищающийся игрок не спасует. После этого, атакующий игрок должен выбрать Локацию с Расстоянием, не больше выложенных им жетонов Захвата, не добавляя больше жетонов.



Карта Соглашения под картой Базы



После Действия “Сотрудничество с другим игроком”, положите под карту Базы карту “Соглашения с картой других игроков”

Сотрудничество с Локацией из руки

Игрок выбирает одну из карт Локации из своей руки и кладёт её под карту Базы, так чтобы была видна только синяя часть. В Фазу Производства она будет приносить Прибыль, указанную на синем (Соглашение) поле.

Сотрудничество с Локацией другого игрока

Игрок кладёт один из своих жетонов Фракции на синее (Соглашение) поле Локации противника и кладёт карту “Соглашения с другими игроками” под свою карту Базы.

Карта “Соглашения с другими игроками” служит исключительно для напоминания и не учитывается в лимите трёх карт для Трофеев и Соглашений. Она только напоминает, что игрок получает прибыль от Соглашений с Локациями других игроков в Фазу Производства.

В отличие от Сотрудничества с картой из руки, Прибыль, получаемая от Соглашения с Локацией другого игрока, получается один раз сразу же после создания Соглашения. В последующие Фазы Производства Прибыль будет собираться так же, как и в случае обычного Соглашения.

Игрок не может иметь более 3 Соглашений с Локациями других игроков в одно и то же время. Игрок может сбросить ранее созданное Соглашение в любое время, но нельзя создавать или сбрасывать Соглашения с Локацией игрока, который уже спасовал.



Оборонительные Локации

Если игрок вступает в Соглашение с Оборонительной Локацией (Локации с коричневой частью вместо синей), он платит стоимость Действия Сотрудничество (сбрасывая жетоны Контакта Сотрудничество, не меньше Расстояния до Локации), как обычно. Затем карту Оборонительной Локации он подкладывает под другую карту Локации, уже выложенную перед собой, коричневая часть остаётся видимой.

С этого момента, Локация с Оборонительной Локацией увеличивает оборонительную дистанцию на величину, указанную на коричневой части Оборонительной Локации. Это изменение действует только в случае Захвата, но не в случае Сотрудничества с другим игроком.

Примечание: нельзя начать Сотрудничество с Оборонительными Локациями, которые принадлежат другим игрокам.

Присоединение карт с руки

Результатом Присоединения является выкладывание карты на стол, рядом с картой Базы игрока, в соответствии с правилами выкладывания Локации (см. раздел Особые правила).

Если присоединяемая карта с Производством (Открытым или Закрытым), игрок сразу же получает Прибыль с этой Локации.

Фаза Подсчёта Победных очков

Когда все игроки спасовали в Фазу Действия, начинается Фаза Подсчёта Победных очков. Победные очки считаются отдельно каждый раунд, они не добавляются к результату предыдущих раундов. Игроки добавляют Победные очки с карт Локаций, карты Базы и за количество Локаций в своём Штате, кроме Руин. Конечный результат отмечается на шкале подсчёта.

Если после подсчёта очков, один или более игроков набрали 33 Победных очка, игра заканчивается и игрок с наибольшим количеством Победных очков выигрывает.

Если два или более игроков закончили игру с одинаковым результатом, то игрок с наибольшим количеством карт, оставшихся на руках, побеждает. Если и это не помогло, то выигрывает игрок с наибольшим количеством Рабочих и ресурсов, иначе - ничья.

Если после Подсчёта Победных очков, никто не набрал 33 очков, то начинается Фаза Очистки.

Фаза Очистки

В конце раунда каждый игрок сбрасывает всю неиспользованную Прибыль (ресурсы, Рабочих, жетоны Контактв и жетоны Реорганизации). Не сбрасываются карты из руки и ресурсы на картах с символом Склада.

Затем, вся Прибыль, которая была использована в этом раунде, также сбрасывается: Рабочие, которые были отправлены на Локации, и ресурсы, использованные для активации Действий на карте Контактв Фракции.

Жетоны Фракций на картах Локаций, принадлежащих другим игрокам, показывающие использование Открытого Производства, возвращаются их владельцам.

Жетон Первого игрока передаётся игроку слева (по часовой стрелке) и начинается новый раунд.

Победные очки считаются за:

- Жетоны ПО на картах Локаций
- Жетоны ПО на карте Базы
- Число Локаций в Штате (1 ПО за каждую)



Пример подсчёта ПО:
игрок набрал 16 ПО (7 на карте Базы + 5 Локаций в Штате + 4 жетона на Локациях)

Особые правила

Правило трёх...

... слотов на карте

Некоторые карты Локаций, позволяют получать ПО, после Присоединения их в Штат. Каждая из этих карт может быть использована только три раза за игру. Для обозначения того, что карта была использована, игрок кладёт один жетон ПО, с соответствующим значением, на карту Локации, а не на карту Базы. Каждая карта может содержать только 3 жетона ПО, это означает, что, если карта приносит 1 ПО (действием или другим способом), то, максимум, может быть выложено на неё 3 ПО, если карта приносит 2 ПО, то - 6 ПО и так далее.

После получения третьего жетона Победных очков, карта перестаёт приносить ПО.

... карт под картой Базы

Общее количество Соглашений и Трофеев, под картой Базы, не может превышать 3. Карта "Соглашения с Локациями других игроков" не входит в этот лимит, она только напоминает, что у игрока есть Соглашения с картой другого игрока.

... Рабочих, отправленных работать в Локации других игроков

За один раунд, каждый игрок может выполнить Действие "Отправка Рабочего в Локацию противника" до трёх раз. Игрок кладёт жетон Фракции на используемую карту Локации с Открытым Производством.

Если одну из Локаций, которую использует игрок, кто-то удаляет из игры (например, с помощью Реорганизации или Захвата), жетон Фракции остаётся у игрока, которому принадлежала Локация и этот жетон возвращается игроку только в Фазу Очистки.

... Одновременных Соглашений с Локациями других игроков

Игрок не может в любой момент игры иметь более трёх Соглашений с Локациями других игроков. По этой причине, есть только три жетона Фракции, зарезервированных с целью отметить эти Соглашения.

Примечание: Оборонительная Локация не учитывается в 6 Соглашениях (3 под Базой и 3 с другими игроками).

Присоединение Локации

Существует три роли, которые Локация может иметь в игре, но пять действий, которые влияют на их размещение. Это показано в таблице ниже:

ДЕЙСТВИЕ: ЗАХВАТ → ТРОФЕИ

ДЕЙСТВИЕ: ПРИСОЕДИНЕНИЕ →

ДЕЙСТВИЕ: РЕОРГАНИЗАЦИЯ → ЛОКАЦИЯ

ДЕЙСТВИЕ: СОТРУДНИЧЕСТВО → СОГЛАШЕНИЕ

ДЕЙСТВИЕ: РЕКОНСТРУКЦИЯ →

Захват, Сотрудничество и Присоединение могут быть выполнены с помощью Мгновенного Действия с карты Контакт Фракции или с помощью жетонов Контакт. Значение Действий с карты Фракции не может быть увеличено с помощью накопленных жетонов Контакт. Однако, вместо выполнения Действия, игрок может получить жетон Контакта с соответствующим значением. Этот жетон может затем быть использован в одном из последующих Действий - он может быть объединён с другими жетонами, чтобы увеличить значение Контакта. Никогда нельзя значение жетона или Действия Контакта разделять между несколькими Действиями Захвата/Сотрудничества/Присоединения.

Выкладывание Локации

Когда выкладываются карты Локаций, надо следовать следующим правилам:



Карты Локаций с Производством (Открытым и Закрытым) надо класть в самый верхний ряд, рядом с картой Базы.

Карты с Особенностью надо класть в средний ряд.

Карты Локаций с Действием надо класть в нижний ряд.

Жетоны кладутся рядом с картой Базы (в, так называемый, Склад ресурсов), за исключением жетонов ПО, полученных Локациями (которые остаются на этих Локациях).

Получение Победных очков

Любая Присоединённая карта Локации в Штате приносит 1 ПО, кроме Руин, которые приносят 0 ПО.

Любая Реорганизация приносит 2 ПО, которые кладутся на карту Базы.

Любая Реконструкция приносит 1 ПО, которое кладётся на карту Базы.

Определённые Локации, Трофеи или Соглашения приносят ПО в Фазу Производства, согласно правилам, показанным на картах.

Присоединённые в Штат игрока Локации, могут приносить ПО, как результат их Особенностей или Действий.

Если Локация удаляется из игры (Захватом или Перестройкой), жетоны ПО перемещаются с этой Локации на карту Базы.

Жетоны ПО можно обменять (например, два жетона 1 ПО на один жетон 2 ПО), только если они лежат на карте Базы.

Объединение Новой Эры и 51 Штата

Новую Эру можно объединить с 51 Штатом, замешав оба набора Локаций, Мгновенных карт и карт Лидеров из 51 Штата в одну колоду.

Карты 51 Штата не имеют значений Расстояний Обороны, поэтому следует придерживаться следующих правил:

- ☢ Карты Локаций с Производством (Открытым и Закрытым) имеют значение Расстояния Обороны 3;
- ☢ Карты Локаций с Особенности имеют значение Расстояния Обороны 4;
- ☢ Карты Локаций с Действием имеют Расстояние Обороны 5;
- ☢ Лидеры не имеют Расстояния Обороны, они не могут быть Захвачены.

Правила, не связанные с правилами для Новой Эры (например, размещение и использование Лидеров), не затронуты и работают так же, как и в 51 Штате. Кроме того, работают все обычные правила Новой Эры.

Примечание: Карты 51 Штата, которые обеспечивают дополнительный слоты для Соглашений/Трофеев (такие как Присоединённый Town Hall), работают в соответствии с обычными правилами, т.е. они увеличивают предел слотов только под картой Базы. Они не разрешают дополнительных Соглашений с Локациями противников.

Карты Barracks и Robber Caravan требуют 2 Рабочих для первой и 3 Рабочих для второй активации, в соответствии с правилами 51 Штата.

Карта Bulldozer не приносит жетон Универсальной Реорганизации в результате Действия. После активации Действия Бульдозера, игрок сразу же выполняет Универсальную Реорганизацию. Универсальную Реорганизацию нельзя сделать с картой, которая не имеет типа (например, с Barbed Wire Entanglement или с Radioactive Colony), или переделать Локацию в Foundation. Если у игрока есть Присоединённая Локация с Особенностью, дающей дополнительную Прибыль от Реорганизации (Constraction Work [ => ] игрок получает бонус, когда использует Универсальную Реорганизацию.

Символы и получение Прибыли в игре

Примечание: некоторые карты могут изменять основные правила игры, в этом случае карта важнее правил.

Прибыль

Ресурсы

-  - Лом ()
-  - Оружие ()
-  - Топливо ()
-  - Стройматериал ()
-  - Универсальный ресурс

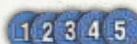
Рабочие

-  - Рабочий ()

Контакты

-  - Жетон Присоединения (1/2/3)

Позволяет Присоединять Локацию с Расстоянием 1/2/3

-  - Жетон Сотрудничества (1/2/3/4/5)

Позволяет Сотрудничать с Локацией с Расстоянием 1/2/3/4/5

-  - Жетон Захвата (1/2/3/4/5)

Позволяет Захватывать Локацию с Расстоянием 1/2/3/4/5

 - Уменьшение дистанции Захвата соперника (-1/-3)

Дает защиту от атак других игроков

-  Жетон Универсального контакта

Может быть использован, как любой жетон Контакта: жетон Присоединения, Сотрудничества или Захвата

-  - Жетон Реорганизации
-  - Действие Присоединение
-  - Действие Захват

-  - Действие Сотрудничество

-  - Действие Реорганизация

Победные очки

-  - Жетон Победного очка
-  - Жетон Победных очков
-  - Жетон Победных очков
-  - Жетон Победных очков

Карты

-  - Любая карта с руки игрока
-  - Карта из колоды (лицом вниз)

Карты

„X\Y” (например:  \ )

Это означает, что, когда играет эта Мгновенная карта, игрок может выбрать или прибыль от X, или от Y.

-  - Один раз в игре

Игрок получает эту Прибыль только один раз, сразу же после размещения карты.

-  - Хранилище

Прибыль, выложенная на эту карту, сохраняется для использования в следующих раундах. Она не удаляется во время Фазы Очистки.

-  - Трофей

-  - Соглашение

-  - Трофей или Соглашение

-  - Тип карты

Тип карты, необходимый во время Реорганизации. И новая, и старая Локации должны иметь хотя бы одну карту такого типа.



- Основание (Foundation)
Исключение составляет карта Foundation. Никакая другая Локация не может быть реорганизована в Foundation.



- Карта производства

Обеспечивает Прибыль в Фазу Производства. После выкладывания, как Локации (с помощью Присоединения, Реорганизации или Реконструкции), игрок сразу же получает Прибыль, указанную в серой части карты.



- Требуется Рабочий

Чтобы использовать эту карту, игроку необходимо использовать Рабочего.



- Закрытая Локация

Другие игроки не могут отправить своих Рабочих, чтобы использовать эту Локацию.



- Локация с особенностью

Особенность Локации работает постоянно и не требует Рабочих для активации.



- Расстояние до Локации (0/1/2/3)

- Защитное Расстояние Локации (3/4/5)

Действия Локации

Чтобы воспользоваться Действием на ваших Локациях, требуются Рабочие.

Если на карте Локации с Действием показан только ресурс, это означает, что достаточно отправить Рабочего на Локацию, чтобы получить этот ресурс без каких-либо дополнительных затрат.

Но, если есть такой $\rightarrow$ символ на карте, то это означает, что должны быть выполнены некоторые дополнительные условия:



Сбросить X, получить Y

Примеры:



- Kelly's Pawn Shop
Сбросить один Захват, получить 2 ПО.



- Pickers
Сбросить жетон Контакта Сотрудничество со значением, минимум, 2 и получить Универсальный ресурс.



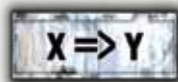
- Improvement
Улучшение. Положите жетон 1 ПО на любую карту этого типа. Жетон 1 ПО, выложенный таким образом, не попадает в лимит 3 жетонов. Таким образом, максимум, 1 ПО можно выложить на каждую Локацию игрока. Чтобы отделить этот жетон от жетонов, полученных обычным путём, он должен всегда находиться на красной (Трофеях) части карты.



- Production Hall

Выберите одну из Локаций в Вашем Штате, у которой есть символ Производства (Открытого или Закрытого) и сразу же получите Прибыль, которую даёт данная Локация в Фазу Производства.

Особенности Локации



Выполните требование X, чтобы получить Y

Примеры:



- Penal Colony

Каждый раз, когда выполняете Действие Реорганизация, Вы получаете Рабочего.



- Factory

Выкладывая Локацию данного типа, Вы получаете 2 ПО.



- Building Site

За каждый произведённый жетон Строительных материалов, Вы получаете 1 ПО. Карта этого типа (с ресурсом слева от $\Rightarrow$) работает для жетонов, полученных в Фазы Производства и Действия, неважно, получены ли они от Локаций с Производством, Соглашений или Трофеев.



- Truck

За каждое выполненное Действие Захват или Сотрудничество, вы получаете жетон Универсального ресурса.



- Gang's Headquarters

После удачного Захвата Локации противника, Вы можете взять прибыль, указанную на красной части карты (Трофеи), и решаете превращать Локацию в Руины или нет. Противник ничего не получает.



- Действие Реконструкция

Пример:



- New Settlements

Каждый раз, когда Вы делаете Действие Реконструкция, Вы получаете 2 Рабочих.



- Vagrant

После того, как Вы отправили 2 Рабочих за ресурсом, Вы можете взять карту из колоды.



- Производство определённого ресурса

Пример:



- Tank

За каждый полученный жетон Топлива (во время Фазы Производства или Фазы Действия), Вы получаете жетон 1 ПО.



- Действие Присоединение



Пример:

- Settlers

Каждый раз, когда Вы делаете Действие Присоединение, Вы получаете Рабочего.



- Borgo's Den

Вы получаете жетон 2 ПО каждый раз, когда Вы делаете Действие Захват Локации с Расстоянием 3 или более.



- Thieves' Den

Склад ресурсов. Положите на склад любые 2 ресурса и 2 Рабочих. Выкладывание ресурсов и Рабочих бесплатно (не считается за Действие).



- Slightly Mad Salesman

Потратьте один жетон Сотрудничества, чтобы получить 2 действия Сотрудничества, каждый со значением, равным значению потраченного жетона.

АВТОРЫ ИГРЫ: Ignacy Trzewiczek, Michał „Ozi” Ozon (Дизайн Фракции Hegemony)

ПРАВИЛА ИГРЫ: Magdalena Zachara, Szymon Zachara

ДИЗАЙН КОРОБКИ: ark Crayon / Piotr Cieśliński

ИЗОБРАЖЕНИЯ НА КАРТАХ: Mariusz Gandzel, Piotr Foksowicz, Mateusz „Night” Bielski, Tomasz Jędruszek, Daniel Grzeszkiewicz, Michał Oracz

ДИЗАЙН КАРТ И ТАЙЛОВ: Michał Oracz, Maciej Szpakowski

ДИЗАЙН ПРАВИЛ ИГРЫ: Rafał Szyma

ПЕРЕВОД ПРАВИЛ ИГРЫ: Magdalena Zachara, Денис Набатов

ИЗДАТЕЛЬ: Portal Publishing
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38

www.portalpublishing.eu, e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

БЛАГОДАРНОСТИ:

Мои отдельные благодарности Тусжан, Moniq, Arti, Zachi и Merry.

Я хочу поблагодарить всех тестировщиков и людей, которые внесли свой вклад в данную игру: Alchemik, Cnidius, Grzegorz Polewka, Neurocide, Rafał Szyma, Michał Oracz, Sheva, WC, Browarion, Grzech, Ryu, Klema, Yann Wenz, Cysorz, Szpaku, Iwan...

...и всех людей, которые помогли нам хоть чуть-чуть.



Краткое руководство по игре

1. Подготовка

- А. Игроки выбирают Фракции.
- Б. Игроки получают соответствующие карты Баз, карты Контактв и жетоны. Оставшиеся Фракции уберите в коробку.
- В. Мгновенные карты и карты Локаций затасуйте в одну колоду.
- Г. Каждый игрок получает 4 случайные карты.
- Д. Один из игроков получает жетон Первого игрока.

2. Порядок хода

- А. **Фаза Разведки:** игроки выбирают 2 карты, лежащие лицом вверх и берут ещё по одной из колоды.
- Б. **Фаза Производства:** карта Базы, Локации с Производством, Соглашения и Трофеи приносят Прибыль.
- В. **Фаза Действия:** игроки по очереди выполняют действия, пока все игроки не спасуют.

Возможные действия:

- ⊗ Сыграть Мгновенную карту
- ⊗ Сыграть Действие с карты Контактв Фракции
- ⊗ Действие Захват (Локации с руки или другого игрока)
- ⊗ Действие Сотрудничество (с Локацией из руки или другого игрока)
- ⊗ Присоединение Локации из руки
- ⊗ Реорганизация Локации
- ⊗ Реконструкция Локации
- ⊗ Сбросить две карты из руки и взять одну новую из колоды
- ⊗ Отправить Рабочего работать на Локацию
- ⊗ Отправить 2 рабочих работать на Локацию второй раз
- ⊗ Отправить Рабочего в Локацию другого игрока
- ⊗ Отправить 2 Рабочих за жетоном ресурсов

- Г. **Фаза Подсчёта Победных очков:** игроки подсчитывают количество очков, которое им удалось получить. Если кто-нибудь набрал 33 очка, игра заканчивается и игрок с наибольшим количеством ПО выигрывает.
- Д. **Фаза Очистки:** неиспользованная Прибыль, Рабочие, работающие на Локациях и ресурсы с карт Контактв сбрасываются. Жетоны Фракций, обозначающие, отправку Рабочего на Локацию другого игрока, возвращаются их владельцам. Жетон Первого игрока передаётся следующему игроку. Следующий раунд начинается с Фазы Разведки.