

# 51<sup>й</sup> штат

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — создать новый штат на руинах постапокалиптической Америки. Возглавите вы нью-йоркцев или мутантов, ваши задачи остаются неизменными: захватывать новые земли, расширять инфраструктуру и уничтожать всех, от кого мало пользы. Что для этого нужно делать? Ничего сложного.

Вы разыгрываете карты, многие из которых приносят вам победные очки. Кто первый набирает 25 очков — запускает процесс завершения игры. Остальные делают последний ход, и все игроки добавляют к своему счету количество карт в своих штатах.

А теперь слушайте внимательно: игрок с наибольшим счетом побеждает. Неожиданно, да?



# КОМПОНЕНТЫ

1 ПЛАНШЕТ ПОДСЧЕТА ПОБЕДНЫХ ОУКОВ



4 МАРКЕРА ПОБЕДНЫХ ОУКОВ



1 ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



4 ПЛАНШЕТА ФРАКЦИЙ



200 КАРТ

88 БАЗОВЫХ КАРТ



ЛИЦО

РУБАШКА

12 КАРТ ТРАНСПОРТА



ЛИЦО

РУБАШКА

50 КАРТ ДОПОЛНЕНИЯ  
«НОВАЯ ЭРА»



ЛИЦО

РУБАШКА

50 КАРТ ДОПОЛНЕНИЯ  
«ЗИМА»



ЛИЦО

РУБАШКА

# КОМПОНЕНТЫ

## ЖЕТОНЫ НИШТАКОВ

30+  
ЖЕТОНОВ КИРПИЧА



30+  
ЖЕТОНОВ ОРУЖИЯ



30+  
ЖЕТОНОВ ТОПЛИВА



30+  
ЖЕТОНОВ МЕТАЛЛА



38+ ЖЕТОНОВ РАБОЧИХ



10 ЖЕТОНОВ ОБОРОНЫ



13 ЖЕТОНОВ ПАТРОНОВ



9 ЖЕТОНОВ СТРОИТЕЛЬСТВА



20 КРАСНЫХ ЖЕТОНОВ  
ТРАНСПОРТА



20 СИНИХ ЖЕТОНОВ  
ТРАНСПОРТА



30 СЕРЫХ ЖЕТОНОВ  
ТРАНСПОРТА



7 УНИВЕРСАЛЬНЫХ ЖЕТОНОВ  
ТРАНСПОРТА



4 ЖЕТОНА МНОЖИТЕЛЕЙ



ПРАВИЛА



ПРИМЕЧАНИЕ: жетоны кирпича, топлива, оружия, металла и рабочих не ограничены. Если они заканчиваются, используйте любые предметы для замены.

# ОПИСАНИЕ КАРТ

## ДЕТАЛИ КАРТЫ

### ДАЛЬНОСТЬ.

Расстояние до точки. Иными словами, как далеко вам нужно тащить свой зад, чтобы получить выгоду с карты.

**ТРОФЕИ.** Ништяки, которые вы получаете, когда разносите точку.

### КАТЕГОРИИ КАРТЫ.

Учитываются при строительстве.

Тут и так все ясно.

Эффект карты.

### ТИП КАРТЫ.

Производство, свойство или действие.

### СДЕЛКА.

Вы получаете эту выгоду, заключая сделку с точкой.

Принадлежность карты к базовой игре или дополнениям. Это очень удобно. Не благодарите.

## СИМВОЛЫ НИШТЯКОВ



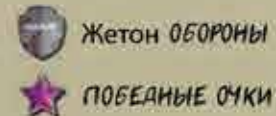
Ресурсы

**ПАТРОНЫ** всегда и везде в цене, поэтому их можно использовать в качестве замены для любого из ресурсов. Для выполнения действия вы можете сбрасывать патроны вместо других ресурсов, но не наоборот.

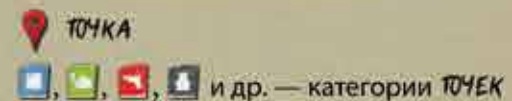


Вместо жетона транспорта какого-либо цвета можно сбросить **УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ЖЕТОН** транспорта.

**Жетон СТРОИТЕЛЬСТВА**



## ДРУГИЕ СИМВОЛЫ



и др. — категории **ТОЧЕК**

# УПРАВЛЕНИЕ ТОЧКАМИ



## УПРАВЛЕНИЕ ТОЧКАМИ

Как вы поняли, вам предстоит иметь дело с самыми разными точками на территории бывших США. Никаких «соединенных штатов» больше нет — только ваш штат!

Точки делятся на три категории: «**производство**», «**свойство**», «**действие**».

Планшет вашей фракции как раз вмещает три ряда карт: верхний — для **производства**, средний — для **свойств**, нижний — для **действий**. Проще некуда.

А, и еще кое-что.

Когда вы заключаете сделку с точкой, переверните карту и подложите ее под планшет вашей фракции синей полосой вверх (там будет слово «сделка», чтоб наверняка).

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

### ТИПЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С КАРТАМИ ТОЧЕК

Каждая карта — это точка на карте мира «Нейрошимы». Здесь вы создадите новое государство с новыми законами... но сначала нужно расширить и укрепить ваши владения. Именно для этого вам нужно искать точки и взаимодействовать с ними.

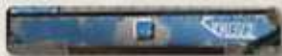
Перво-наперво **вы можете присвоить точку**. Положите карту в нужный ряд вашего планшета: каждый раунд она будет приносить вам ресурсы, победные очки, или действия. Выходит, с каждым раундом площадь и сила вашего штата будут расти. Вот так просто, без боя — пришел, увидел, победил. Неплохо, а?



Также **вы можете разнести точку**. Сбросьте любую карту из руки и возьмите жетоны, изображенные в разделе «Трофеи». Вы сровняли точку с землей и забрали все, что осталось. Ну а что, они сами напросились.



Наконец, **вы можете заключить сделку** с точкой. Для этого подложите карту под ваш планшет так, чтобы была видна только нижняя полоска. Эта точка не считается частью вашего штата, можете забыть о ее свойствах и трофеях: вы получаете один жалкий ништяк. Вот что бывает, когда вы пытаетесь корчить из себя хорошего, вместо того чтобы присваивать и разносить!



### ЖЕТОНЫ ТРАНСПОРТА



Чтобы присвоить, разнести или заключить сделку, до любой точки нужно сначала доехать. Для этого пригодятся жетоны транспорта. Синие жетоны — это ваши торговцы, они ездят заключать сделки. Серые жетоны — обычные ребята, которые занимают присвоенные точки и извлекают из них максимальную выгоду. Наконец, красные жетоны — это ваша армия головорезов, наемников, мутантов и еще бог знает кого. По вашему указанию они разносят точки в пух и прах.

Запомнили? Побольше красного!

### СОГРИТЕ БРАГОВ С ЛИЦА ЗЕМЛИ!

Разумеется, вы можете разносить точки присвоенные другими игроками. В «51-м штате» вы либо побеждаете, либо отлетаете. Другого не дано.

У каждой точки есть **значение обороны**. Для точек с производством это значение — 3, для точек со свойствами — 4, для точек с действиями — 5. Так что, если кто-то из ваших противников решит устроить рай земной в своем штате, вы можете быстро вернуть его с небес на землю. Просто сбросьте столько красных жетонов, сколько обороны у его самой козырной точки, и разнесите ее к чертям!

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ХОД РАУНДА

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

1. Разведка.
2. Производство.
3. Действия.
4. Уборка.

### 1. РАЗВЕДКА

- Откройте верхнюю карту каждой из колод транспорта. Положите эти карты на колоды или рядом с ними, как вам удобнее.
- Возьмите из основной колоды столько карт, сколько участников в игре, плюс 1 (например, 4 карты при игре втроем). Выложите их в ряд лицевой стороной вверх. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берет в руку одну из этих карт. После того как все игроки сделали выбор, сбросьте оставшуюся карту.
- Снова выложите такое же число карт и повторите в обратном порядке — начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** у вас в руке может быть любое количество карт.

### 2. ПРОИЗВОДСТВО

В этой фазе вы получаете ништяки, ничего не делая, — кому такое не понравится? Богатство в ваш штат поступает из трех источников.

#### Планшет фракции

Ваши люди производят ништяки, указанные в разделе с соответствующим названием.

#### Сделки

Каждая точка, с которой вы заключили сделку, приносит вам ништяк из области «Сделка».

#### Точки с производством

Эти точки приносят вам ништяки. Там все на картах написано, разберетесь. В целом, все просто: присвоили нефтяную вышку — получили топливо, оружейный магазин — оружие.

Если вы во всем любите порядок, все делайте по очереди и внимательно следите, чтобы кто-нибудь не утянул лишний жетончик. Если же вам не терпится перейти к действиям, собирайте ништяки одновременно. Вы же доверяете друг другу, не так ли?

# ПРАВИЛА ИГРЫ

Как получать ништяки:

**карты** берите из основной колоды;

**победные очки** отмечайте с помощью вашего маркера на планшете победных очков;

**все остальные ништяки** представлены жетонами, которые вы берете из общего запаса и помещаете в личный.



## 3. ДЕЙСТВИЯ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет действия по одному за раз. Вы можете выполнять любые из следующих действий:


- присвоить точку;
- построить точку;
- заключить сделку с точкой;
- разнести точку;
- выполнить действие точки;
- выполнить действие фракции;
- отправить рабочего на точку другого игрока;
- взять или разыграть карту транспорта;
- закрыть границы.

Если вы закрыли границы, вы не можете выполнять действия до следующего раунда. Кроме того, другие игроки не могут разносить ваши точки или отправлять на них рабочих.

В остальном же, если у вас есть необходимые ништяки, вы можете выполнить любое количество любых действий в любом порядке. Но только по одному за раз.

Фаза действий завершается, когда все игроки закрыли границы.

### ПРИСВОИТЬ ТОЧКУ


Чтобы присвоить точку, выберите карту из руки и сбросьте количество , равное значению, указанному в области «Дальность». Затем разместите эту карту в нужном ряду вашего планшета:














- верхний ряд — для точек с производством;
- средний ряд — для точек со свойствами;
- нижний ряд — для точек с действиями.

### ПОСТРОИТЬ ТОЧКУ

Новую точку вы строите не из воздуха, а с помощью остатков старой. Самая настоящая оптимизация!

Выберите карту из руки и карту в вашем штате так, чтобы у них совпадала хотя бы одна категория (символы в левом нижнем углу). Сбросьте 1 кирпич, уберите карту из штата в стопку сброса и положите карту из руки в нужный ряд. Получается, вы нашли слабое звено в своем штате и перековали его! Мало того, что это круто, так вы еще и получаете за это 1 ПО.

\* Вместо кирпича вы можете сбросить жетон строительства . В этом случае категории точек не должны совпадать. Пользуйтесь этими жетонами мудро!





**ПРИМЕР:** Аня играет за Альянс Мутантов. У нее в штате есть «Школа» и «Паб» (совпадение?). Также она заключила 2 сделки. Планшет фракции приносит ей 3 , 1 , 1  и 1 . Сделки приносят ей 1  и 1 . Наконец, точки приносят ей 1  и 1 . Итого: 2 , 4 , 2 , 1  и 1 .

# ПРАВИЛА ИГРЫ

**ПРИМЕЧАНИЕ 1:** у большинства карт две категории. Для строительства достаточно одного совпадения.

**ПРИМЕЧАНИЕ 2:** вы можете убрать карту из одного ряда, а новую разместить в другом.


**ПРИМЕЧАНИЕ 3:** развалины (то, что остается после разноса; см. с. 9) можно заменить другой картой, игнорируя категории. Чтобы построить что-то новое на их месте, достаточно сбросить кирпич или жетон строительства.

**ПРИМЕР:** у Славы в штате есть развалины (результат разноса со стороны заклятого врага). Он хочет построить на месте них школу — редкий пример благородства и благоразумия в этих краях. Он сбрасывает 1 , убирает карту развалин в сброс и помещает в свой штат карту «Школа». За строительство Слава получает 1 , а также производимый ништяк и одноразовый бонус карты — то есть 1  и еще 1 .

С присвоением и строительством все понятно, идем дальше.

**ПОМНИТЕ:** строительство приносит вам 1 победное очко!



**ПРИМЕР СТРОИТЕЛЬСТВА:** точки «Разрушенная библиотека» и «Бар головорезов» имеют одну общую категорию. Поэтому вы можете сбросить 1 , чтобы сбросить первую карту и поместить вторую.


Точки с производством дают производимый ништяк сразу, как только вы присвоили или построили такую точку. Просто возьмите указанный ништяк из общего запаса.

Некоторые точки также имеют одноразовый бонус. Название говорит само за себя: вы получаете указанную награду один раз, когда присваиваете или строите точку.




**ПРИМЕЧАНИЕ 1:** если точка с производством имеет одноразовый бонус, то вы получаете и производимый, и бонусный ништяк.

**ПРИМЕЧАНИЕ 2:** если карта предлагает одноразовый бонус за присвоение или строительство точки определенного вида или категории, сама она также учитывается при проверке условия.

## ЗАКЛЮЧИТЬ СДЕЛКУ

Чтобы заключить сделку с точкой, выберите карту из руки и сбросьте количество , равное значению, указанному в области «Дальность». Подложите карту под планшет вашей фракции, чтобы была видна только полоска с надписью «Сделка». Сразу же возьмите указанный ништяк. Поздравляем, вы заключили сделку. Скукота.



**ПРИМЕР:** Женя хочет заключить сделку со школой, для этого она должна сбросить 1 . Она подкладывает карту под свой планшет так, чтобы была видна полоска с символом , и сразу берет 1  из общего запаса.





# ПРАВИЛА ИГРЫ

## РАЗНЕСТИ ТОЧКУ

Вы можете разнести точку из руки или точку соперника. Конечно, вы сами решите, что для вас лучше... но разносить соперников куда веселее!





В любом случае вы получите трофеи с разнесенной точки.

**РАЗНЕСТИ ТОЧКУ ИЗ РУКИ:** сбросьте выбранную карту и количество , равное значению «Дальность». Возьмите из общего запаса ништяки, указанные в разделе «Трофеи».





**РАЗНЕСТИ ТОЧКУ СОПЕРНИКА:** выберите карту в штате противника и сбросьте количество , равное значению обороны этой карты (зависит от ряда). Возьмите из общего запаса ништяки, указанные в разделе «Трофеи». В качестве компенсации противник берет ништяк, указанный в разделе «Сделка». Затем переверните эту карту — от нее остались только развалины. Самое время победоносно ухмыльнуться.

**ПРИМЕЧАНИЕ 1:** если игрок закрыл границы, до следующего раунда точки в его штате нельзя разносить.

**ПРИМЕЧАНИЕ 2:** жетоны, размещенные на точке, которую разнесли, сбрасываются. Если же они хранятся на точке, как на складе, то владелец точки оставляет их себе. Скажете, мол, нечестно? Почему не вам? Кто вообще придумал эти правила? Что поделать, радуйтесь тому, что есть.

**ПРИМЕЧАНИЕ 3:** жетоны  увеличивают оборону точки на 1. Проверьте, есть ли они у противника, прежде чем разносить его точку. Чтобы преодолеть , сбросьте 1 дополнительный . На точке может быть только 1 .








**ПРИМЕР:** в штате Сергея есть школа, и Полина хочет разнести ее. Школа — точка типа «Производство», поэтому ее значение обороны — 3. Также на этой карте лежит . Полина сбрасывает 4 , разносит школу и получает 2 . Сергей получает в качестве компенсации 1  и переворачивает карту «Школа» — от нее остались только развалины.

## ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ ТОЧКИ ИЛИ ФРАКЦИИ



Некоторые точки позволяют вам выполнять разнообразные действия. Как правило, они сводятся к тому, что вы тратите ништяки и получаете победные очки — либо другие, более ценные ништяки. Чтобы выполнить действие точки, положите требуемые ништяки на карту: так вы не забудете, что уже использовали это действие. Ловко, да?



**ПРИМЕЧАНИЕ:** как правило, действие на карте можно использовать только один раз в раунд. Если текст на карте позволяет выполнять действие дважды, вы можете выполнить его оба раза в один ход или разделить на несколько ходов. Если действие предполагает выбор, при каждом его выполнении вы можете выбирать разные варианты.




Действие на планшете фракции можно выполнить, даже если в вашем штате нет точек или остались одни развалины. По умолчанию действие фракции можно выполнить раз в раунд, но среди них также есть исключения.

**ПРИМЕР:** действие фракции «Сбросьте 2 , возьмите 1 любой ресурс или 1 » можно выполнить любое количество раз; это указано на планшете фракции. Так, игрок может сбросить 4  и получить 1  и 1 .

## ОТПРАВИТЬ РАБОЧЕГО НА ТОЧКУ ДРУГОГО ИГРОКА

Вы можете отправить рабочего на точку другого игрока, если видите два главных слова: «Общее производство». Разместите 1  на карте, и вы получите бонус производства. Затем владелец этой точки получает 1  из общего запаса.

Да-да, вы могли бы с таким же успехом просто дать  противнику... но на самом деле все продумано. Смотрите: точку с общим производством можно использовать только один раз в раунд. Если на ней лежит , значит, на эту точку больше нельзя никого отправлять. Все ради вашего удобства.

**ПРИМЕР:** у Маши в штате есть коцегарка, и Лена хочет ее использовать. Она размещает своего  на этой карте и берет из запаса 2 . Маша берет 1  из общего запаса.


**ПРИМЕЧАНИЕ 1:** нельзя отправлять рабочего на точки с общим производством в своем штате.

**ПРИМЕЧАНИЕ 2:** если игрок закрыл границы, нельзя отправлять рабочего на точки с общим производством в его штате.

**ПРИМЕЧАНИЕ 3:** точки с общим производством дают владельцам ништяки в фазе производства.


# ПРАВИЛА ИГРЫ

## ВЗЯТЬ ИЛИ РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ТРАНСПОРТА






Сбросьте 2 , чтобы взять карту транспорта, лежащую лицевой стороной вверх. Если таких карт транспорта не осталось, вы не можете выполнить это действие. Для шибко умных: из сброса брать тоже нельзя.




Вместо того чтобы взять новую карту транспорта, вы можете разыграть карту транспорта из руки. Эти карты дают жетоны транспорта. После розыгрыша отправьте карту транспорта в отдельный сброс.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** на некоторых картах транспорта указана цена получения жетонов транспорта. Вы платите цену, когда разыгрываете карту (чтобы взять карту, напоминаем, нужны 2 ).

### ДРУГИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

В любой момент вашего хода вы можете разместить на точке в вашем штате 1 . Для этого, разумеется, нужно иметь минимум 1 . Размещение  не считается действием. На каждой точке может быть только 1 . Вы не можете переместить  с одной вашей точки на другую.

Оборона точки с  повышается на 1. Если вы забыли, зачем вообще нужна оборона, прочитайте еще раз про **разнос точек**. Если вкратце: это злая игра, и чем больше у вас обороны, тем лучше.

## ЗАКРЫТЬ ГРАНИЦЫ

Если вы больше не можете или не хотите выполнять действия, вы закрываете границы — то есть завершаете фазу действий лично для себя.

После того как вы закрыли границы вашего штата, другие игроки не могут выбирать ваши точки целью своих действий: ни разносить, ни отправлять рабочих, ничего.

Еще раз: вы не можете влиять на игру, но зато обретаете полную неуязвимость. Иногда можно закрыть границы, если вы чувствуете, что на вас вот-вот нападут.

Когда все игроки закрыли границы, фаза действий завершается, и начинается фаза уборки.

## 4. УБОРКА

В этой фазе вы сбрасываете ВСЕ свои ништяки. Кошмар, скажете вы, как дальше-то жить? Но не все так плохо, есть исключения.

Во-первых, вы оставляете карты в руке.







Во-вторых, вы можете оставлять ништяки на точках, которые позволяют их складировать.

Все остальное безжалостно сбрасывается: рабочие, ресурсы, щиты, жетоны транспорта. А ведь родители вас учили: не привязывайтесь к людям и вещам.

Также сбросьте все карты транспорта, которые никто не взял в течение раунда. Как говорится, этот поезд ушел. Причем буквально.

Жетон первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Начните следующий раунд.

**ПРИМЕР:** на конец фазы действий у Маши 3 , 1  и 1 . В ее штате построены криогенные камеры, поэтому своих  она не потеряет. Однако  и  придется сбросить. Также Маша убирает все жетоны с точек, действия которых она выполнила, и всех рабочих с точек с открытым производством.



# КОНЕЦ ИГРЫ

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра выходит на финишную прямую, когда один из игроков набирает 25 очков. Завершите фазу действий, в которой это произошло. Если игрок получил 25 очков в фазе производства, все равно пройдите фазу действий. Фазой уборки можете не заморачиваться: просто посчитайте очки.

Получите 1 ★ за каждую точку в вашем штате и добавьте итог к своему счету. Игрок с наибольшим счетом побеждает. А как же иначе.

В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством ништяков. Если все еще ничья, побеждает претендент с наибольшим количеством точек в штате. Если все еще ничья, все претенденты побеждают. Эх, не к этому вы шли... но и такое бывает.

### ОТДЕЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ

**Золотое правило:** если игровой эффект, описанный на карте или планшете фракции, идет вразрез с правилами, наплюйте на правила — почувствуйте себя панком!

Например, по правилам действие точки можно выполнить только один раз в раунд. Но на некоторых картах, таких как «Корабль на мели», черным по белому написано: «можно выполнить дважды». Причем можно сделать это в один ход, а можно растянуть на два!

- Если точка дает ништяки за появление в вашем штате точек с определенными категориями, сама эта точка учитывается при проверке условия, даже если вы присвоили или построили ее только что.
- Ресурсы (кирпичи, оружие, топливо, металл) считаются бесконечными. Как правило, жетонов хватает на всех, но если какие-то вдруг закончатся, используйте любые предметы в качестве замены или отмечайте их количество на бумаге.
- Количество карт и жетонов в личном запасе игрока — открытая информация, так что если вас вежливо попросят посчитать и огласить, будьте так добры.
- Если колода закончилась, а вам нужно взять карту, перемешайте сброс и берите из него.
- Точки с общим производством можно использовать только один раз в раунд, то есть, по сути, на такой точке может лежать только один 🧑. Не убирайте 🧑 противника с ваших точек до конца раунда, чтобы об этом не забыть.
- Вы можете разносить точки из вашей руки и точки в штате противника. Нельзя разносить точку в собственном штате.
- В вашем штате может быть сколько угодно точек и сделок.
- В вашем штате могут быть одинаковые точки.
- Число карт в руке не ограничено.

- Если вы получаете ништяки противника вместо него (например, карта «Снабженцы») и производящая точка получает бонус от определенных категорий, ищите эти категории в штате противника, а не в своем.



# ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

## ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

В пустоши не осталось никого, кроме вас и Гегемонии — банды, пытающейся создать свой анархический штат. Гегемония выполняет роль виртуального игрока. Ваша цель — набрать больше очков, чем Гегемония. Гегемония получает очки, добавляя точки в свой штат и разнося точки вашего штата. Раунд, в котором вы или Гегемония набрали 25 очков, становится последним.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре отличается от стандартной только тем, что Гегемонии не нужен планшет. У них в башке анархия, что им там организовывать! Возьмите жетон первого игрока. Вы его заслуживаете.

### ХОД ИГРЫ

#### ФАЗА РАЗВЕДКИ

1. Откройте верхнюю карту каждой из колод транспорта.
2. Возьмите четыре карты из основной колоды и выложите их в ряд лицевой стороной вверх.
3. Выберите одну из этих карт и возьмите ее в руку.
4. Перемешайте оставшиеся три карты, случайным образом отделите одну и положите ее в штат Гегемонии.
5. Выберите одну карту из оставшихся двух и возьмите ее в руку.
6. Последнюю карту положите в штат Гегемонии.
7. Возьмите еще одну карту из колоды и положите в штат Гегемонии.

#### ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Бандиты Гегемонии на работу не ходят и ништяки не производят. А вот вы производите.

#### ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В фазе действий вы всегда ходите первым. У вас жетон, помните?

Когда вы разносите точку Гегемонии, эта карта сбрасывается. Развалины им даром не сдались.


- В свой ход Гегемония бесплатно берет карту транспорта, если она есть. Эта карта уходит в сброс, а Гегемония получает 2 ★. Если открыты несколько карт транспорта, выберите для Гегемонии одну случайную, а остальные верните на место лицевой стороной вверх.
- Когда карты транспорта заканчиваются, Гегемония нападает на вас. Готовы? Будет больно.
- Гегемония прекратит вас атаковать, как только разносит точку в вашем штате. Гегемония может совершить максимум три нападения в раунд, даже если все они были безуспешными. После третьего нападения Гегемония закрывает границы.


- Если вы закрываете границы, Гегемония сразу после вас делает то же самое (даже если в запасе еще были нападения).

### НАПАДЕНИЕ ГЕГЕМОНИИ


- Когда Гегемония нападает, откройте карту и положите ее рядом с колодой. Когда в этой мини-колоде набирается 3 карты, то есть после третьего нападения, Гегемония закрывает границы. Затем все три карты уходят в общий сброс.
- Взяв карту нападения, сравните ее категории с категориями карт в вашем штате. Если совпадений нет, то можете выдохнуть — атака Гегемонии захлебнулась.
- Если же у вас в штате есть точка, которая совпадает с картой атаки хотя бы по одной категории, Гегемония разносит эту точку и получает 2 ★. Вы получаете компенсацию — товар из области «Сделка» — и переворачиваете карту, превращая ее в развалины. В общем, с вашей стороны все как в правилах.
- Что если у вас несколько точек с совпадениями? Все просто: Гегемония разносит точку, у которой больше совпадений.

Если и этого недостаточно, чтобы определить пострадавшую точку, то проверьте кое-какие условия в следующем порядке:

1. Карта с большей дальностью.
2. Карта с неиспользованным действием.
3. Карта с использованным действием.
4. Карта со свойством.
5. Карта с производством.
6. Серьезно? Что это за карты-близнецы такие? Ладно, сравните трофеи, получаемые за разнос. Приоритеты такие: . Под разнос попадает карта, дающая больше приоритетных ништяков.
7. Не верится. Делайте фотку. Впрочем, скорее всего, это две абсолютно одинаковые точки, парные карты в составе игры есть... Короче, если так, разносите любую, никому до этого нет дела.

- Если под разнос попадает карта с жетоном  на ней, сбросьте этот жетон. Нападение считается успешным, поэтому Гегемония закрывает границы. Считайте, повезло.
- При успехе нападения сбросьте карты нападения.

Отличительные черты взаимодействия с Гегемонией:

- когда вы отправляете рабочего на точку с открытым производством, Гегемония получает 1 ★ вместо 1 ;
- когда Гегемония разносит вашу точку, она не получает трофеи — ей они не нужны, ей нужны только ★. Чтобы вас разгромить. С позором.

# ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

## ПРИМЕР НАПАДЕНИЯ ГЕГЕМОНИИ

**Марина** решила выступить против Гегемонии в одиночку. Попробуем представить, как будет идти игра. Она выкладывает 4 карты и берет одну из них себе в руку, затем случайно выбирает карту и размещает ее в штате Гегемонии. Остается 2 карты, она снова забирает одну и отдает другую виртуальному сопернику.

Затем она берет еще одну карту из колоды, которая отправляется в штат Гегемонии.

Игра переходит в фазу производства. **Марина** получает ништяки с планшета фракции, Гегемония не получает ничего — у нее даже планшета фракции нет.

**Марина** берет карту транспорта за 2 🧑.

**Гегемония:** берет последнюю карту транспорта.

**Марина** присваивает территорию с производством, получает с нее ништяк.

**Гегемония:** поскольку карт транспорта больше нет, головорезы атакуют! Марина открывает карту из колоды и кладет ее рядом. В ее штате нет точек с такими же категориями, поэтому она не несет потерь.

**Марина** выполняет действие фракции.

**Гегемония:** снова нападает. Поверх первой карты нападения кладется еще одна, и в этот раз Марине не везет: в ее штате появляются первые развалины. Гегемония получает 2 ☆.

**Марина:** отправляет рабочего на точку с общим производством. Гегемония получает за это 1 ☆.

**Гегемония:** поскольку в предыдущем раунде прошло успешное нападение, Гегемония закрывает границы.

**Марина** больше не может взаимодействовать с Гегемонией, зато может сделать сколько угодно ходов, прежде чем закроет границы.

Наконец, **Марина** убирает использованные жетоны. Жетон первого игрока остается у нее. Как говорится, во всем первая.

## ФАЗА УБОРКИ

Проходит по обычным правилам, но жетон первого игрока остается у вас. Навсегда.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Раунд, в котором вы или Гегемония набрали 25 победных очков, становится последним. Доиграйте фазу действий и добавьте к вашему счету по 1 ПО за каждую точку в вашем штате. За Гегемонию тоже придется посчитать — эти бестолочи сами не умеют.

Если у вас столько же очков, сколько у Гегемонии, или меньше, то вы проиграли. Пусть потомкам будет стыдно.

Если у вас больше очков, то вы победили! Признавайтесь, жульничали?

В случае победы посмотрите, какой у вас уровень крутости.

## ТАБЛИЦА ДОСТИЖЕНИЙ

< 30	МУТАНТ
30+	ВЫЖИВШИЙ
40+	ЧЕЛОВЕК
50+	ТОРГОВЕЦ
60+	СОЛДАТ
70+	КИБОРГ
80+	ЛИДЕР



# ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ



## ПОГОНЩИКИ РАБОВ

Карты с действиями, с которых вы убрали жетоны, можно снова использовать в текущем раунде.



## ФУНДАМЕНТ

У этой карты нет категорий. При постройке вы можете использовать ее для любой точки, либо вы можете построить на месте любой точки «Фундамент».



## СНАБЖЕНЦЫ

Когда эта карта появляется в вашем штате, вы не можете получить с нее ништяки, поскольку ее эффект работает только в фазу производства. Вы получаете только одноразовый бонус.



## ТАЙНАЯ КУЗНЯ

Считается, что на этой карте есть жетон.



## РАДИОАКТИВНАЯ КОЛОНИЯ

У этой карты нет категорий. При постройке вы можете использовать ее для любой точки, либо вы можете построить на месте любой точки «Радиоактивную колонию».

### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ: Игнаций Тшевичек

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Петр Фоминич, Гжегож Бобровски, Агнешка Осипа, Мариуш Гандзел, Михал Орч, Ербоя Бупентаев Эжри, Матеуш Бельски, Даниэль Гжежкевич, Томаш Еврушек, Томаш Горнишци

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Мацей Мутвил

ДИЗАЙН КОРОБКИ: Рафаль Шима, Мацей Мутвил

ПРАВИЛА ИГРЫ: Ианник Стригос, Чини Додд, Игнаций Тшевичек

РЕДАКТИРОВАНИЕ И КОНСУЛЬТИРОВАНИЕ: Гжегож Мэтт, Марри, Марек, Чини, Роман, Поль, Тони, Мэтт, Гантер, Кирди, Энтоян

ПЕРЕВОДЧИК: Даниил Яковенко

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Елена Шлюйкова

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Андрей Мательский

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Антон Сковородин

