



ГОРОД  ВЕЛИКОЙ
МАШИНЫ

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

ДОПОЛНЕНИЕ

Правила



Матеуш, Кулум, Вейга, Ольга, Сильвия и Мустафа — каждый из них сделал всё возможное, чтобы остановить Великую машину, но не преуспел. Ныне они томятся в заточении под неусыпной охраной.

Однако есть те, кто способен продолжить начатую ими борьбу. Преуспеть там, где они не сумели, и помешать Великой машине осуществить свой замысел!



Дополнение «Последователи» содержит 6 новых героев. Вы можете свободно добавлять их в любую партию. Но помните, что каждый из них заменяет одного из героев базовой игры!



Карты героев из этого дополнения отмечены особым символом в левом нижнем углу.



Истории героев вы найдёте на их картах.



Мы рекомендуем вводить новых героев в игру не ранее чем со второй партии.



Правила кооперативного и одиночного режима представлены в конце буклета.

Состав дополнения

6 карт героев



27 карт доступа
(3 колоды по 9 карт)



6 фигурок героев



Странник

Наёмница

Исследователь

Охотница

Импресарио

Психиатр



Подготовка к игре

Шаг 8. Подготовка героев. Базовый герой и его последователь не могут участвовать в одной партии. Соответствующих друг другу героев легко определить по одинаковому значению инициативы на их картах.

Других ограничений нет. Вы можете использовать любую комбинацию базовых героев, их последователей, а также героев из других дополнений.

Играя за героя-последователя, используйте любую колоду карт доступа из этого дополнения.



Руководство по способностям героев

Гертруда Томагавк • Наёмница

Инициатива: 1 • Максимум трастов: 8

Заменяет

Матеуша Ожешко, ветерана



Поднимая мятеж, Гертруда может бесплатно сломать 1 стража перед тем, как платить за каждого *неизвестного* жителя в районе. Это только что *сломанный* страж не учитывается, когда Гертруда платит за *неизвестных* жителей во время мятежа, и не влияет на его исход.

Однако грубые методы, к которым прибегает Гертруда, отпугивают сомневающихся – жители на текущей стадии недовольства не присоединяются к её мятежу. *Например*, коммерсанты (3) поддержат мятеж, только если недовольство находится на 4-й стадии или выше. Аристократы (5) не присоединяются к мятежу, даже когда недовольство достигло стадии мятежа. С другой стороны, при неудачном мятеже Великая машина не сможет арестовать таких жителей, так как они считаются *неактивными*.

☀ Гертруда может не использовать свою способность (т. е. не ломать стража перед мятежом). Тогда жители присоединяются к её мятежу (и могут быть арестованы) по обычным правилам.

⚙ **Тактика.** Для Гертруды столь же важно организовать успешный мятеж, как и заставить Великую машину прилагать избыточные усилия для защиты районов.

Аржана Варма • Охотница

Инициатива: 2 • Максимум трастов: 8

Заменяет

Кулума Макдугласа, птицелова



Выдающиеся навыки Аржаны позволяют ей выполнить в соседнем районе любое действие, кроме поднятия мятежа, дополнительно заплатив 1 траст, если это обычный район, или 2 траста, если особый. *Например*, находясь в районе, соединённом с Башней закона с 3 стражами, Аржана может выполнить особое действие Башни закона (например, отменить директиву), заплатив 5 трастов (2 траста за использование способности и ещё 3 за стражей в Башне закона).

☀ Аржана дополнительно платит трасты перед выполнением действия в соседнем районе. Она должна заплатить трасты, даже если действие бесплатное.

☀ Чтобы Аржана могла выполнить действие в соседнем районе, там не должно быть слуг.

⚙ **Тактика.** Аржане важно учитывать все возможные для неё действия. *Например*, она может передвинуть жителей из соседнего района в район, где планируется мятеж, или попытаться сломать стража в соседнем районе, облегчив другому герою выход из него.



Лукас Аберстайн • Импресарио

Инициатива: 3 • Максимум трастов: 7

Заменяет

Вейгу Васкес, актрису



Великая машина чрезвычайно умна, но в конце концов, она всего лишь машина, неспособная читать между строк. Лукас использует это, создавая послания — чёткие и ясные для граждан, которые могут поддержать героев, но непонятные для Великой машины.

Лукас поднимает недовольство при помощи действия агитации или особого действия на Центральной площади по обычным правилам. Затем он может заплатить ещё 2 траста, чтобы идентифицировать 1 жителя в своём районе.

В начальной фазе Лукас дополнительно получает 1 траст, если в его районе есть хотя бы 1 *известный* житель. Однако *открытые* жители при этом не учитываются, так как Лукас предпочитает действовать скрытно, не привлекая внимания властей.



Тактика. Способность Лукаса по-настоящему полезна, когда в каждом районе есть хотя бы 1 *известный* житель. В целом Лукас способен выполнять сразу 2 основные задачи героев — поднимать недовольство и узнавать жителей.



Янко Калдераш • Странник



Инициатива: 4 • Максимум трастов: 7

Заменяет

Ольгу де Труа, бродягу



Если Янко не задержан, он в конце своего хода может переместиться в любой соседний район. Это не считается передвижением для игровых эффектов. После перемещения Янко ничего не может делать.

☀ Если Янко перемещается в район с жетоном облавы, он не будет задержан (Янко использует свой дельтаплан ночью, пока слуги спят).

⚡ **Тактика.** Янко предпочитает перемещаться в район, где ему наиболее выгодно начать следующий раунд. Например, он может завершить передвижение в районе с другим героем или в особом районе с малым числом жителей, а затем в конце своего хода переместиться в другой район.

Магнус Эдисон • Исследователь



Инициатива: 5 • Максимум трастов: 8

Заменяет

Сильвию Ву, инженера



Магнус прекрасно разбирается в устройстве стражей. Он умеет извлекать пользу из их присутствия, несмотря на многочисленные протоколы безопасности, установленные Великой машиной. В начальной фазе Магнус может получить трасты за стражей (вместо жителей) в своём районе — по 1 трасту за каждого стража плюс 1 траст дополнительно. Слуги и *сломанные* стражи не учитываются.

☀ В начальной фазе Магнус может не использовать способность и получить трасты от жителей в районе по обычным правилам.

⚙ **Тактика.** Магнус может направиться в район с другим героем или в особый район с малым числом жителей, не рискуя остаться без трастов в следующем раунде. Магнус также не боится начать раунд в районе с большим числом стражей, ведь он умеет извлекать из этого выгоду!



Лилиан Дефалько • Психиатр

Инициатива: 9 • Максимум трастов: 7

Заменяет
Мустафу Азикиве, врача



Лилиан тратит **в сумме** на 1 траст меньше, когда идентифицирует влиятельных жителей, а также когда платит за *неизвестных* жителей, поднимая мятеж. *Например*, в районе с 2 стражами она идентифицирует 2 жителей за 3 траста вместо 4.

Раз в раунд, в конце своего хода, Лилиан, если не была задержана, может отправить 1 *известного* или *открытого* предателя из своего района в психиатрическую лечебницу (навсегда удалить из игры) и получить 2 траста.

☀ Жетоны удалённых предателей убирайте в коробку лицевой стороной вверх.

⚙ **Тактика.** Лилиан сильна в подготовке районов к мятежам. Однако стоит помнить, что она лишает себя и других героев трастов, которые могли бы приносить *известные* предатели (пока они не *открыты*)!

Альтернативный вариант игры. Замена героев

Игроки начинают партию с базовыми героями. Если во второй половине партии базового героя задерживают, он попадает в тюрьму до конца игры. Последователь этого героя приходит ему на смену.

Как только открыта первая карта городского события группы II, альтернативный вариант игры вступает в силу. Когда базовый герой задержан, он продолжает игру в обычном порядке до конца текущего раунда. В самом начале следующего раунда, перед открытием новой карты события, удалите базового героя из игры: все его компоненты верните в коробку, а жетоны трастов — в общий запас.

Затем в игру вступает последователь удалённого героя. Игрок следует тем же этапам подготовки, которые описаны в пункте «8. Подготовка героя» (см. с. 8 правил базовой игры), но с учётом следующих двух изменений.

- 1 Игрок по выбору может поместить фигурку нового героя в его начальный район или в район, где его предшественник закончил игру.
- 2 Новый герой сбрасывает 1 из своих 9 карт доступа как изъятую. Затем, если у базового героя было изъято свыше одной карты, за каждую такую карту Великая машина может получить 3 бонда *или* изъять у нового героя 1 случайную карту доступа.



Например, ветеран Матеуш был задержан и покинул игру. На смену ему приходит наёмница Гертруда. У Матеуша было 3 изъятых карты доступа. Следуя правилам базовой игры, Гертруда случайным образом сбрасывает 1 карту доступа как изъятую. Затем Великая машина решает получить 3 бонда за вторую карту и изъять у Гертруды ещё 1 карту доступа за третью. Вместо этого Великая машина могла бы изъять у Гертруды 2 карты доступа (всего было бы изъято 3 карты) или получить 6 бондов.

Далее игра продолжается по обычным правилам.

Совместимость с дополнением «Эскалация»

- ☀ Если герой с **жетонами подавления Хронолеон** покидает игру, передайте эти жетоны его последователю. Хронолеон следит за новоприбывшими и знает, на смену кому приходит каждый из них.
- ☀ Одним из героев может быть изобретатель Акира, детерминист Энкиду или контрабандистка Жюли из модуля **«Да начнётся восстание»**. Поскольку ни у кого из них нет последователя, даже в альтернативном варианте они остаются в игре до конца партии.

Кооперативный и одиночный режим

Все герои-последователи полностью совместимы с кооперативным и одиночным режимом. Однако способности Лукаса и Янко требуют уточнения, а способность Лилиан меняется.

Лукас Аберстайн, импресарио. Уточнение. В режиме Автомы *открытые* жители считаются *известными*, однако *открытые* предатели для способности Лукаса не учитываются.

Янко Калдераш, странник. Уточнение. Во многих миссиях герои что-либо выполняют в районах *по завершении передвижения*. Перемещение Янко не является передвижением.

Лилян Дефалько, психиатр. Изменение. Лилян платит 1 траст (вместо получения 2 трастов), чтобы удалить *открытого* предателя из своего района.

Альтернативный вариант игры. Замена героев. Вы можете использовать вариант замены в режиме Автомы со следующими изменениями.

- ☀ Базовый герой при задержании заменяется на его последователя начиная с момента, как указатель Великого плана достигнет отметки **VI** (отметьте любым жетоном, чтобы запомнить).
- ☀ Передайте все жетоны миссий, принадлежавшие базовому герою, его последователю. Он продолжает выполнять миссии, начатые своим предшественником, в обычном порядке.
- ☀ Если у базового героя было изъято свыше одной карты, то за каждую дополнительную изъятую карту откройте 1 случайную карту доступа героя-последователя и решите: сбросить её как изъятую **или** оставить и продвинуть маркер развития на 2 стадии против часовой стрелки.

Издатель: Crowd Games.

Автор игры: Герман Тихомиров.

Руководство проектом и разработка: Денис Давыдов.

Арт-директоры: Денис Давыдов, Надежда Пенкрат.

Художники: Майя Курхули, Станислав Гордеев, Вадим Вангелий.

Графический дизайн: Николай Митрухин, Надежда Пенкрат.

3D-модели героев: Punga Miniatures Studio.

Дизайн и вёрстка: Дарья Коваленко, Константин Миронов.

Выпускающий редактор: Денис Давыдов.

Переводчик и редактор: Евгений Самарский.

Корректор: Полина Ли.

Редакторы английской версии: Евгений Самарский, Лора Пикенс.

Курирование проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

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

Дополнение прошло многоэтапное тестирование в клубе **Moroz Testing Ground** и сообществе «**ГрАНИ**».



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