



# DUAL POWERS

REVOLUTION  
1917

ПРАВИЛА ИГРЫ

# DUAL POWERS

## REVOLUTION 1917

### ВВЕДЕНИЕ

В марте 1917 года император Николай II был вынужден отречься от престола. Его место было занято консервативным Временным правительством, ставшим основным органом власти в стране. В противовес ему был сформирован Петроградский Совет — совет рабочих, организованный социалистскими активистами.

Последующие несколько месяцев внутренней борьбы за власть и влияние захлестнули страну и дали толчок для социальной революции. В период двоевластия харизматичные и влиятельные лидеры использовали недовольство народа и навсегда изменили курс русской политики.

### Цель игры

В игре *Dual Powers: Revolution 1917* каждый игрок управляет силами одной из сторон через политические действия, социальные маневры и военные конфликты. Игрок, обладающий наибольшей поддержкой в конце игры, определит будущее России и либо развяжет гражданскую войну, либо не допустит ее начала.

### МАТЕРИАЛЫ ИГРЫ

#### 1 игровое поле

#### 1 свод правил игры

#### 6 фишек Областей

#### 56 игровых карт

- 48 карт Приказов
- 6 карт Лидеров (3 белые, 3 красные)
- 2 карты Помощи

#### 8 фишек Лидеров

- 3 красных Лидера
- 3 белых Лидера
- 2 Троцкий (1 нейтральный, 1 красный)

#### 26 фишек Отрядов

- 10 красных Отрядов
- 10 белых Отрядов
- 6 нейтральных Отрядов

#### 1 маркер Победных очков

#### 1 маркер Блокады

#### 1 маркер Дней

#### 1 маркер Месяцев

#### 1 маркер Народная воля

#### 3 маркера Целей

#### 27 фишек оппозиционных отрядов

(для одиночной игры)

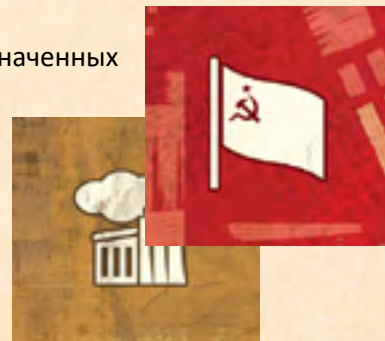
- 9 отрядов первого уровня
- 9 отрядов второго уровня
- 9 отрядов третьего уровня

#### 3 фишки уровня сложности

(для одиночной игры)

### ИГРОВОЕ ПОЛЕ/ ФИШКИ ОБЛАСТЕЙ

Игровое поле разделено на 6 областей, окрашенных в разные цвета и обозначенных различными символами. Каждой области соответствует одна фишка (фишка Области). Из раунда в раунд эти фишки показывают ситуацию в областях: регион может быть заблокирован или в нем могут быть беспорядки.



## КАРТЫ ПРИКАЗОВ

Каждая карта Приказов имеет 5 элементов: **число дней**, **символ области**, **значение (число) для рекрутирования**, **символ действия**, **победные очки**.

- 1. Число дней:** показывает, на сколько полей нужно передвинуть маркер дней на календаре, когда карта будет разыграна.
- 2. Символ области:** этот символ показывает либо в какой области игрок имеет право рекрутировать отряды (если карта будет разыграна), либо какая область принесет очки, если карта будет обозначена как секретная цель.
- 3. Число для рекрутирования:** показывает отряд с каким значением можно рекрутировать, разыграв карту — ■, ■■ или ■■■.
- 4. Символ действия:** показывает одно из трех возможных действий, которое игрок может совершить, разыграв карту: *движение*, *двойное движение* или *восстановление*.
- 5. Число победных очков:** показывает сколько очков получит игрок, если в конце игры он будет контролировать данную область. Это возможно только в том случае, если игрок использовал карту в качестве секретной цели.



## КАРТЫ ЛИДЕРОВ

Каждая карта Лидера содержит 4 важных элемента: **число дней**, **сила лидера**, **символ рекрутирования лидера**, **символ специального действия лидера**.



- 1. Число дней:** показывает, на сколько полей нужно передвинуть маркер дней на календаре, когда карта будет разыграна.
- 2. Сила лидера:** показывает силу лидера на подходящем карте маркере Лидера и действительна для обеих сторон маркера. Большее число показывает уровень силы стороны «готов к действию», меньшее — уровень силы стороны «истощен».
- 3. Символ рекрутирования лидера:** показывает, что соответствующий маркер Лидера может быть помещен в любую область города путем использования действия — рекрутирование лидера.
- 4. Символ специального действия лидера:** показывает одно из трех возможных действий, которое игрок может совершить, разыграв карту: *организовать протест*, *шпионаж* или *воодушевить народ*.

## ФИШКИ ОТРЯДОВ/ ЛИДЕРОВ

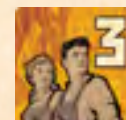
Каждая фишка имеет две стороны: одна — «готов к действию», и вторая — «истощен». Актуальная сила отряда или лидера определяется БОЛЬШИМ числом. Меньшее число отражает уровень силы фишки, когда она перевернута на обратную сторону.



## ФИШКИ ОППОЗИЦИОННЫХ ОТРЯДОВ/ ФИШКИ УРОВНЯ

### СЛОЖНОСТИ

Эти фишки используются при одиночной игре (см. стр. 10-12) и показывают отряды Оппозиции. Каждая фишка Оппозиции имеет число «X» на стороне «истощен». Число «X» всегда соответствует уровню сложности, действующему на данном этапе игры.



# Подготовка игры



1. Определитесь, кто из игроков представляет Временное правительство (белый цвет), а кто играет за Петроградский совет (красный цвет). Каждый игрок получает одну карту Помощи.
2. Положите игровое поле на середину стола так, чтобы каждый игрок находился как можно ближе к своей половине дорожки подсчета очков.
3. Каждый игрок получает три карты Лидеров, три фишки Лидеров и 10 фишек Отрядов своего цвета. Карты игроки берут на руки, а фишки откладываются в запас перед игроком стороной «готов к действию».
4. Положите случайно выбранные фишки нейтральных отрядов в каждую область города (стороной «готов к действию»).
5. Положите маркер Очков на середину дорожки подсчета очков. Разместите маркер Народной воли на обозначенное место на игровой половине «красного» игрока.
6. Положите маркер Месяцев и маркер Дней на календарь игрового поля. Маркер Месяцев на поле март/апрель, а маркер Дней на поле с числом 1.

7. Положите фишку Нейтральный Троицкий над полем май/июнь, а фишку Красный Троицкий над полем август.
8. Положите три маркера Целей на зеленые круги рядом с дорожкой подсчета очков.
9. Перемешайте 6 фишек Областей и расположите их рядом с игровым полем обратной стороной наверх.
10. Возьмите две верхние фишки Областей из колоды и положите одну из них на поле «Беспорядки!», а вторую — на поле «Блокада!» лицевой стороной наверх.
11. Расположите маркер Блокады на стрелку того цвета, который соответствует цвету фишки Области, лежащей на поле «Блокада!».
12. Перемешайте 48 карт Приказов и положите их обратной стороной наверх рядом с игровым полем.



## Ход игры

Игра *Dual Powers* играется в несколько раундов. Каждый раунд поделен на пять фаз, проходящих в следующем порядке:

1. Фаза новых карт
2. Фаза выбора цели
3. Фаза действий
4. Фаза подсчета очков
5. Фаза уборки

### 1. ФАЗА НОВЫХ КАРТ

Во время этой фазы каждый игрок берет на руки из колоды 5 карт. В первом раунде у каждого игрока будет на руках 8 карт (с 3 картами лидеров, полученных во время подготовки игры). У игроков всегда будет на руках минимум 8 карт. Ограничений количества карт на руках нет.

*Примечание: Если в колоде нет больше карт, то следует перемешать уже отыгранные карты и сформировать новую колоду.*

### 2. ФАЗА ВЫБОРА ЦЕЛЕЙ

Каждый игрок выбирает из своих карт Приказов одну карту в качестве секретной цели и кладет выбранную карту на поле «Секретная цель» игрового поля, не показывая карту другому игроку.

Игроки могут в любое время посмотреть свою карту секретной цели.

### 3. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Во время этой фазы игроки совершают по очереди 4 хода. Начинает тот игрок, который обладает маркером Народной воли. (В начале игры это всегда «красный» игрок.)

Каждый игрок совершает в указанном ниже порядке 4 шага во время своего хода, затем очередь переходит ко второму игроку:

1. Разыграть карту
2. Передвинуть дату
3. Совершить действие
4. Совершить бонусное действие (если возможно)

**РАЗЫГРАТЬ КАРТУ** - Активный игрок выбирает одну карту (карту Приказов или карту Лидеров), из имеющихся у него на руках, и кладет ее перед собой лицевой стороной.

**ПЕРЕДВИНУТЬ ДАТУ** - Активный игрок передвигает маркер Дней на календаре на столько дней, сколько показывает разыгрываемая карта. Если маркер Дней перейдет за поле с числом 31, то маркер Дней следует положить на поле с числом 1, а маркер Месяцев передвинуть на следующее поле.

Каждый раз, когда маркер Месяцев подвигается вперед, активный игрок получает маркер Народной воли на свою сторону игрового поля. Все нейтральные отряды и лидеры теперь под контролем этого игрока. Если игрок уже обладает маркером Народной воли, то ничего не меняется.

Если маркер Дней останавливается на поле 29 или 30, то нужно передвинуть его дальше на поле 31. Если маркер Дней останавливается на поле 15 или 31, то активный игрок может совершить бонусное действие после того, как сыграет обычное действие.



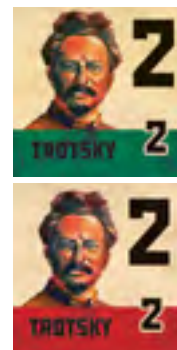
*Пример А: Катя разыграла карту Приказов Лиловая-4. Она передвигает маркер Дней на 4 поля календаря вперед, маркер Дней останавливается на поле 30, поэтому автоматически Катя передвигает его дальше на поле 31. Это дает возможность Кате позже произвести бонусное действие (четвертая фаза).*

### ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ КАЛЕНДАРЯ

Существует два особых события календаря:

**Троцкий возвращается из ссылки:** это событие наступает тогда, когда маркер Месяцев перейдет на поле май/ июнь. Фишку Нейтральный Троцкий теперь нужно положить в область, которую показывает фишка на поле «Беспорядки!». Троцкий, также как и фишки Нейтральных отрядов, будет контролироваться игроком, обладающим маркером Народная воля.

**Троцкий присоединяется к большевикам:** это событие наступает, когда маркер Месяцев перейдет на поле август. Если на игровом поле еще лежит фишка Нейтральный Троцкий, то ее нужно сразу заменить на фишку Красный Троцкий. При этом новую фишку нужно положить той же стороной («готов к действию» или «истощен»), что и старую. Теперь Троцкий находится всегда под контролем «красного» игрока. Если Нейтральный Троцкий уже был вне игрового поля, когда наступило это событие, то фишка Красный Троцкий больше не может быть разыграна и удаляется из игры.



**СОВЕРШИТЬ ДЕЙСТВИЕ** - Активный игрок выполняет действие той карты, которую он разыграл. Если игрок разыграл карту Приказов, то он может рекрутировать указанный отряд или выполнить другие действия, указанные на карте: движение, двойное движение или восстановление. Игрок может выполнить только одно из указанных действий. Если игрок разыграл карту Лидера, то он может совершить действие Рекрутирование лидера и специальные действия, указанные на карте.

### ДЕЙСТВИЯ КАРТ ПРИКАЗОВ



**Рекрутирование:** Активный игрок может взять из своего резерва такое количество фишек Отрядов, обладающих значением силы ■, которое равно или меньше значения Рекрутирования, указанного на разыгрываемой карте. Эти фишки следует разместить в области, указанной на разыгрываемой карте (см. символ области на карте), стороной «готов к действию». Если в резерве игрока больше нет подходящих фишек, то действие Рекрутирование не может быть выполнено.

*Пример В: Виктор выбирает действие Рекрутирование. Он разыгрывает карту (Зеленая-4), значение Рекрутирования которой равно ■■. Виктор решает взять две фишки Отрядов со значением ■ из своего резерва, которые он должен положить в зеленую область игрового поля.*

**Движение:** Активный игрок выбирает фишку Отрядов или фишку Лидеров, которую он контролирует («готов к действию» или «истощен»), и передвигает ее в соседнюю область игрового поля, соединение с которой не заблокировано.



*Пример С: Катя выбирает действие Движение. Она хочет передвинуть фишку Керенский из зеленой области в красную. К сожалению, она не может этого сделать, т. к. соединение между областями нарушено блокадой. Поэтому Катя решает передвинуть одну из своих фишек Отрядов из синей области в белую.*



**Двойное движение:** Активный игрок выбирает фишку Отрядов или фишку Лидеров, которую он контролирует («готов к действию» или «истощен»), и передвигает ее один или два раза в соседнюю область игрового поля, соединение с которой не заблокировано.



**Восстановление:** Активный игрок поворачивает одну из фишек Отрядов или Лидеров, которую он контролирует, со стороны «истощен» на сторону «готов к действию». В ходе этого действия нельзя перевернуть фишку со стороны «истощен» на сторону «готов к действию».

### ДЕЙСТВИЯ КАРТЫ ЛИДЕРОВ



**Рекрутирование лидера:** активный игрок берет из своего запаса соответствующую фишку Лидера и кладет ее стороной «готов к действию» в любую область. Все фишки Нейтральных Отрядов, которые игрок в этой области контролирует и которые лежат стороной «истощен», сразу же поворачиваются на сторону «готов к действию».

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ЛИДЕРОВ



**Организовать протест:** активный игрок переносит маркер Блокады с его позиции на любое соединение (стрелка) между областями.

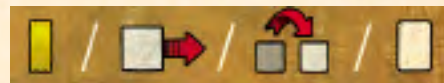


**Шпионаж:** активный игрок имеет право узнать секретную цель противника, перевернув карту, лежащую на поле «Секретная цель» другого игрока.



**Воодушевить народ:** активный игрок сразу же получает контроль над волей народа и получает маркер Народной воли на свою половину игрового поля. Все фишки Нейтральных отрядов и Нейтральных лидеров с этого момента контролируются этим игроком.

**БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ** - если активный игрок получил право на бонусное действие, т. к. маркер Дней достиг поля 15 или поля 31 на календаре, то он может выбрать одно из следующих четырех действий:



- **Бонусное рекрутирование:** активный игрок может взять одну фишку Отрядов ■ из своего резерва и положить стороной «готов к действию» в любую область. Если в резерве игрока нет фишки Отрядов ■, то это бонусное действие не может быть произведено.
- **Бонусное движение:** активный игрок выбирает одну фишку Отрядов или фишку Лидера, которую он контролирует («готов к действию» или «истощен»), и передвигает ее в соседнюю область игрового поля, соединение с которой не заблокировано.
- **Бонусное восстановление:** Активный игрок поворачивает одну из фишек Отрядов или Лидеров, которую он контролирует, со стороны «истощен» на сторону «готов к действию». В ходе этого действия нельзя перевернуть фишку со стороны «истощен» на сторону «готов к действию».
- **Бонусная карта:** активный игрок может взять одну карту Приказов из колоды.

*Пример D: Виктор может выполнить бонусное действие, т. к. во время его хода маркер Дней остановился на поле 15. В качестве обычного действия он рекрутировал фишку Отрядов ■■ в лиловую область (что является его секретной целью в этом раунде). После этого Виктор выбирает в качестве бонусного действия Движение и передвигает фишку Нейтрального отряда, которую он контролирует, из коричневой области в лиловую.*

#### 4. ФАЗА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

В этой фазе будут по порядку произведены следующие шаги:

1. Разрешить «Беспорядки!»
2. Перевернуть карты секретных целей
3. Подсчитать очки за выполнение секретных целей.
4. Перевернуть фишки .

##### ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ

Чтобы определить, какой игрок обладает большей силой в области, нужно сложить значения силы всех фишек Отрядов и фишек Лидеров («готов к действию» и «истощен»), которые каждый игрок контролирует в данной области, а затем сравнить полученные суммы между собой.

Игрок с маркером Народная воля контролирует все нейтральные отряды области. Значение силы нейтральных отрядов прибавляется к общему числу силы игрока, если в этой области есть хотя бы один отряд, контролируемый этим игроком.

Игрок с наибольшим значением силы обладает наибольшей силой.

Если игроки имеют одинаковое значение силы, то наибольшей силой обладает тот игрок, который контролирует наибольшее число фишек в данной области. Если в области нет никаких фишек (даже нейтральных), тот ни один из игроков не имеет большей силы.

*Пример Е: Оба игрока контролируют Отряды в желтой области. Виктор имеет три Отряда (3 + 1 + 0), а Катя - два (2 + 2). Оба игрока имеют в сумме одинаковое значение силы. Однако Виктор имеет больше сил, т.к. он контролирует больше Отрядов, чем Катя.*

**РАЗРЕШИТЬ «БЕСПОРЯДКИ!»** - фишка на поле «Беспорядки!» показывает, в какой области в данном раунде царят беспорядки. Поместите маркер Целей «1» в данную область и посчитайте, кто из игроков обладает большей силой в этой области. Игрок с наибольшей силой либо выбирает эту область как дополнительную цель, либо производит бонусное действие.



• Если игрок выбирает дополнительную цель, то он получает очки в соответствии с актуальным месяцем календаря игрового поля:

- март — июнь = 2 очка
- июль = 3 очка
- август = 4 очка
- сентябрь = 5 очков
- октябрь - ноябрь = 6 очков



• Если игрок выбирает бонусное действие, то он может сразу же выполнить одно из четырех бонусных действий (Бонусное Рекрутирование, Бонусное Движение, Бонусное Восстановление, Бонусная карта) см. стр. 7.

##### ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Если игрок заработал очки, то он продвигает маркер Очков на Дорожке подсчета очков в свою сторону на столько полей, сколько пунктов он получил.

*Пример F: В коричневой области царят беспорядки. Катя (1 + 1 + 1) обладает большей силой в этой области нежели Виктор (2 + 0). Катя выбирает коричневую область в качестве цели и получает 3 очка, т. к. актуальный месяц игры — июль. Она передвигает маркер Очков на Дорожке подсчета очков на три поля в свою сторону.*



**ПЕРЕВЕРНУТЬ КАРТЫ СЕКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ** - Игрок с наименьшим количеством пунктов первым переворачивает свою карту и затем кладет маркер Целей «2» в ту область, которая соответствует области, обозначенной на карте. После этого второй игрок переворачивает свою карту секретной цели и помещает маркер Целей «3» в ту область, которая соответствует области перевернутой карты.

Если игроки имеют одинаковое количество очков (когда маркер Очков лежит на середине Дорожки подсчета очков), то первым переворачивает свою секретную карту тот, кто НЕ обладает маркером Народная воля.

**ПОДСЧИТАТЬ ОЧКИ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ СЕКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ** - Оцените силы в области с маркером Целей «2», чтобы высчитать, кто из игроков имеет наибольшую силу в области, и получит очки. Затем оцените также область с маркером Целей «3». Если в одной области находится несколько маркеров, то каждый маркер оценивается отдельно и в порядке очереди.

**ПЕРЕВЕРНУТЬ ФИШКИ** - В каждой области, в которой находится один или более маркеров Целей, нужно перевернуть все фишки Отрядов и фишки Лидеров на сторону «истощен».

Если фишка уже «истощена», то ее необходимо удалить с игрового поля. Красные и белые фишки Отрядов отправляются назад в резерв игроков. Фишки Лидеров и нейтральные фишки больше не могут быть использованы и убираются из игры совсем.

*Пример G: Белую область, являющуюся областью секретных целей, только что оценили. В этой области у Кати две фишки (2 + 1), а у Виктора - одна (3). Одну из фишек Кати нужно перевернуть на сторону «истощен». Фишка Виктора и другая фишка Кати, которые уже лежат стороной «истощен» вверх, убираются из игры. Фишка Отрядов Виктора возвращается в его резерв. Катина же фишка является фишкой Лидеров и поэтому убирается совсем из игры.*

## 5. ФАЗА УБОРКИ

Чтобы подготовить игру к новому раунду, в ходе этой фазы в указанном порядке будут сделаны следующие шаги:

- Уберите фишку Областей с поля «Беспорядки!» и передвиньте на ее место фишку Областей с поля «Блокада!».
- Возьмите из колоды новую фишку Областей, положите ее на поле «Блокада!» и разместите маркер Блокада на соединение (стрелка) соответствующей области.
- Уберите маркеры Целей из областей и положите их обратно на их изначальную позицию рядом с дорожкой подсчета очков.
- Выбросьте с рук все карты Приказов (в том числе и карты секретных целей). Все разыгранные карты Лидеров отложить отдельно.

## Окончание игры

Игра заканчивается, как только будет выполнено одно из следующих условий:

1. Маркер Очков достиг конца дорожки подсчета очков. Если это произошло, то победил тот игрок, на стороне которого маркер достиг конца дорожки.
2. Маркер Месяцев достиг октября или ноября в конце фазы подсчета очков. Если это произошло, то победил тот игрок, на стороне которого находится маркер Очков. Если маркер Очков лежит на середине дорожки, то побеждает игрок, обладающий маркером Народной воли.

## ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре игрок играет не против другого игрока, а против автоматического противника, называемого Оппозиция.

### ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Подготовка игры такая же, как и в игре с двумя игроками, но со следующими изменениями:

1. После того, как ты выбрал сторону, за которую будешь играть, фишки Отрядов другой стороны можно убрать обратно в коробку.
2. Выбери уровень сложности игры (1-6). Возьми подходящие фишки Уровня сложности и положи их лицевой стороной рядом с тобой. (Совет: для первой одиночной игры лучше выбрать уровень сложности 1. Более опытные игроки могут выбрать более высокий уровень сложности.)
3. Положи 27 фишек Отрядов оппозиции стороной «готов к действию» рядом с игровым полем.
4. Перемешай фишки Лидеров фракции противника и положи их обратной стороной вверх рядом с колодой фишек Областей.



### ХОД ИГРЫ

Ход игры такой же, как и в игре с двумя игроками, но со следующими изменениями:

#### 1. ФАЗА НОВЫХ КАРТ

Возьми пять карт Приказов из колоды для себя и пять карт Приказов для оппозиции следующим образом:

- Возьми из колоды четыре карты на руки.
- Возьми из колоды пятую карту и, не глядя на нее, помести ее обратной стороной на поле «Секретная цель».
- Возьми из колоды пять карт и, не глядя на них, положи их обратной стороной вверх на сторону Оппозиции.

Примечание: Поле «Секретная цель» Оппозиции останется пустым.

#### 2. ФАЗА ЦЕЛЕЙ

Переверни верхнюю карту Лидеров Оппозиции и положи соответствующую фишку Лидера в область с беспорядками. Это не считается действием. Специальные действия Лидера не исполняются, маркер Дней не передвигается.

Маркер Народной воли передвинется на сторону оппозиции (дорожка подсчета очков). Таким образом, оппозиция всегда контролирует маркер Народной воли перед началом фазы действий.

Примечание: Твоя «Секретная цель» (в одиночной игре) определяется во время фазы новых карт. Ты не знаешь, какая карта лежит в твоём поле «Секретная цель».

#### 3. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В каждом раунде Оппозиция совершает пять ходов, а ты только четыре. Это означает, что в каждом раунде оппозиция всегда совершает первый и последний ход.

#### ХОД ОППОЗИЦИИ

1. Когда наступает очередь Оппозиции, то переверни верхнюю карту Приказов Оппозиции и передвинь маркер Дней в соответствии с числом, указанным на карте (также, как и в нормальном варианте игры).
2. Затем размести одну фишку Отрядов Оппозиции в соответствии с уровнем силы, указанным на карте ■, ■■ или ■■■ — в область, указанную на карте.

Оппозиция не передвигает и не восстанавливает свои отряды, она только добавляет отряды на игровое поле.

Если Оппозиция заканчивает ход на поле 15 или 31 календаря, то она выбирает в качестве Бонусного действия Рекрутирование — размещает фишку Отрядов ■ в области с беспорядками.

Если Оппозиция заканчивает ход и маркер Дней переходит через поле 31 на поле 1, то Оппозиция получает маркер Народной воли (если она еще не контролирует маркер) .

Выкладывая все сыгранные Оппозицией карты в ряд с лева на право. Порядок карт важен при подсчете очков.

## ХОД ИГРОКА

Ход игрока осуществляется также, как и в игре с двумя игроками, но со следующими изменениями:

У тебя появляется новое Бонусное действие: Организация — вместо любого другого Бонусного действия ты можешь посмотреть свою карту с поля «Секретная цель».

## 4. ФАЗА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

**РАЗРЕШИТЬ «БЕСПОРЯДКИ!»** - осуществляется также, как и в игре с двумя игроками. Если Оппозиция обладает большей силой в области, то она всегда выбирает дополнительную цель (с соответствующим числом очков), а не Бонусное действие.

**ПЕРЕВЕРНУТЬ КАРТЫ СЕКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ** - Переверни свою карту секретной цели (если она уже не перевернута). Просмотри пять разыгранных Оппозицией карт Приказов, чтобы определить секретную цель Оппозиции. Для этого сложи все дни, указанные на карте, по областям. Область с наивысшей суммой является секретной целью Оппозиции. Карта с наивысшим числом очков по области оценивается как карта секретной цели. .

Если несколько областей имеют одинаковую сумму, то областью секретной цели будет та, к которой относится большее число карт Приказов. Если количество карт Приказов также одинаковое, то картой Секретной цели Области будет та, которую разыграли последней.

*Пример Н: Оппозиция разыгрывает в своем первом ходе следующие карты по порядку: Красная-2, Красная-4, Лиловая-4, Коричневая-5 и Лиловая-2. Таким образом красная Область имеет 6 очков, лиловая Область — 6 очков, а коричневая Область — 5. Сумма лиловой и красной Области одинаково высокая. К обеим областям относятся две карты Приказов. Карта Лиловая-4 является картой Секретной цели Оппозиции, т. к. это была последняя карта, разыгранная между областями и обладающая наивысшим значением очков.*



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ СЕКРЕТНЫХ

**ЦЕЛЕЙ** - осуществляется также, как и в игре с двумя игроками.

**ПЕРЕВЕРНУТЬ ФИШКИ** - осуществляется также, как и в игре с двумя игроками. После того, как фишки Отрядов Оппозиции были перевернуты, то их сила равна «Х». Величина «Х» равна уровню сложности, выбранному при подготовке игры (1–6).

## 5. ФАЗА УБОРКИ

Фаза осуществляется также, как и в игре с двумя игроками.

## Окончание игры

Игра заканчивается, как только будет выполнено одно из следующих условий:

1. Маркер Очков достиг конца дорожки подсчета очков. Если это произошло, то победил тот игрок, на стороне которого маркер достиг конца дорожки.
2. Игра достигла конца фазы подсчета очков в третьем раунде. Если это произошло, то победил тот игрок, на стороне которого находится маркер Очков. Если маркер Очков лежит на середине дорожки, то побеждает игрок, обладающий маркером Народной воли.

## Благодарности

**Дизайнер:** Brett Myers

**Правила одиночной игры:** James Kyle & Brett Myers

**Создатель игры:** Keith Matejka

**Графический дизайнер:** Luis Francisco

**Иллюстратор:** Kwanchai Moriya

**Редакторы:** Dustin Schwartz, Steven Dast, and Peter Dast

**Перевод:** Екатерина Циммерманн

**Особые благодарности:** большое спасибо всем, кто тестировал игру, особенно Mark Goadrich, James More, the Roundhouse Gamers, Eric Schlautman, а также моим помощникам за создание прототипа игры.

Эта игра посвящается памяти Jason “Patch” Abbott.

© 2018 Thunderworks Games. Все права защищены.

За подробной информацией и для поддержки посетите наш сайт [www.thunderworksgames.com](http://www.thunderworksgames.com)

