

Версия 1.1

Руководство по Мировому Господству

- март 1995

Проект Игры Стива Джексона

Мир Является Более Станным, Чем Вы Думаете...

Все, что Вы читаете в таблоидах, верно. Телефонная компания управляется Мунитами. Жены Конгрессменов завладели Пентагоном. Друиды колдуют, чтобы разрушить Налоговую. Гитлер все ещё жив... или по крайней мере его мозг, в сосуде... и Вы даже *не поверите*, где он скрыт. Безумные ученые строят Орбитальные Лазеры Для Контроля Разума... нацеленный на Вас!

Вы всегда знали это. Секретные Планы всюду. Они доберутся до вас — если Вы не доберётесь до них первыми.

Теперь Вы — один из Иллюминатов, "тайных властителей", конкурирующих, чтобы захватить мир. Мировые лидеры, транснациональные корпорации, и все нации — просто Ваши пешки. Результат никогда не является бесспорным до заключительного обмана...

Что находится в Таинственной Маленькой Коробке?

Это — игра для 2 – 6 игроков. *Иллюминаты: Новый Мировой Порядок (ИНМП)* стартовый набор включает этот свод правил и две колоды из 55 несколько беспорядочно отобранных карт, из 409 в Неограниченном Выпуске. Некоторые карты намного более редкие, чем другие! Вы можете купить Бустеры, чтобы добавить карты к Вашей коллекции.

Вам нужны два 6-гранных кубика. Каждый игрок также нуждается приблизительно в 15 "жетонах Действия" (подойдёт стеклянная галька), и несколько разных маркеров для "связей". И, конечно, желание и хитрость, чтобы идти по Вашим друзьям в Вашей борьбе за мировое господство.

Мир У Ваших Ног...

ИНМП может играть два пути:

Лицом к лицу, для двух игроков. Нет никаких переговоров... здесь все заключается в том, кто соберёт лучшую колоду, продумает лучший план, и лучше воспользуется преимуществами обстоятельств. Хватайте за горло! Игра с двумя игроками занимает от 30 минут до часа. См. стр. 22.

В группе, с тремя - шестью игроками. Дипломатия, переговоры и хитрость жизненно важны. И будьте готовы, чтобы защищаться от *всех* Ваших противников, когда Вы будете в двух шагах от победы. Длина игры зависит от того, сколько времени Вы проводите за ведением переговоров прежде, чем Вы нападете!

Содержание

• Основные Правила.....	3	• Катастрофы	13
○ Цель Игры	3	• Опустошение и Облегчение	13
○ Начало Игры	3	○ Очередность	14
○ Последовательность Хода	3	▪ Игра на Скорости	14
○ Карты Планов	4	• Перемещение Групп.....	14
▪ Как Получить Карты Планов	5	• Подарки и Торги.....	15
▪ Ограничения на Число Карт Планов	5	• Конец игры.....	15
▪ Сбросы	5	○ Устранение Игрока	15
▪ Возвращение Планов В Вашу Колоду	5	○ Победа в Игре	15
▪ Торговля/Выбытие Карт Планов	5	▪ Изменение Групп, для Достижения Цели	16
○ Карты Групп	6	• Злые Схемы.....	16
▪ Типы Групп	6	○ Карты Нового Мирового Порядка	16
▪ Направленность	6	○ Дубликаты Карт	16
▪ Признаки	7	○ Связи	17
▪ Власть	7	▪ Перемещение Связей	17
▪ Сопротивление	7	○ Отмененные Действия, Изменения Направленности и Другие Сюрпризы	18
▪ Стрелки Контроля	7	▪ Карты Помнят...	19
▪ Особые Способности	7	• Стратегия.....	19
○ Ресурсы	7	○ Прекрасная Колода	19
• Действия.....	8	○ Сбалансированные Структуры Власти	19
○ Действия Иллюминатов	8	○ Угрозы и Переговоры	20
○ Свободные Действия	8	• Мета-правила.....	20
• Атаки.....	8	○ Глоссарий Терминов	20
▪ Объявление Атаки	8	• Поддержка Игры.....	22
▪ Отмена Атаки	9	○ Журналы	22
▪ Никаких Дубликатов в Одной Атаке!	9	○ В Сети	22
○ Атака на Получение Контроля	9	○ Турниры	22
▪ Направленности	9	• Правила Для 2 игроков.....	22
▪ Помощь Атаке	9	• Обновление Правил.....	22
▪ Помощь Атаке С Глобальной Властью	10	○ Карты	22
▪ Сопротивление Получению Контроля	10	○ Правила	23
▪ Защита	10	○ Модификаторы Атаки и Защиты	23
▪ Результаты Атаки на получение Контроля	11	▪ Атака на Получение Контроля	23
○ Атака на Уничтожение	11	▪ Атака на Уничтожение	23
○ Вмешательство	11	▪ Бонусы к Сопротивлению и защите	23
○ Скрытые Агенты	12		
○ Ограничения на Атаки и Вмешательства	12		
▪ Привилегированные Атаки	12		
▪ Тайные Группы	12		
○ Мгновенные Атаки	13		
▪ Заказные убийства	13		



Основные Правила

Цель Игры

Целью *Иллюминатов* является захват контроля над миром. Вы начинаете с одной карты Иллюмината, представляющей ваш собственный тайный План. Во время игры вы подчиняете другие Группы (представленные картами). Эти Группы добавляются в вашу Структуру Власти и являются вашими марионетками, до тех пор, пока противник не заберёт их у вас. Вы можете использовать карты Планов, чтобы продвинуть Ваше собственное положение или задёргать Ваших противников.

Вы можете победить, управляя достаточно большим количеством групп, *или* выполняя специальную цель Ваших собственных Иллюминатов, *или* выполняя условия на карте Цели. Или, конечно, уничтожив всех Ваших противников!

Начало Игры

(1) У каждого игрока должны быть своя собственная колода *ИНМП*, у всех один и тот же размер — мы рекомендуем 45 карт, включая Вашего Иллюмината. (Чтобы было быстрее, Вам достаточно сравнить высоты колод на столе). Относительное число карт Планов и Групп в Вашей колоде — ваше дело, хотя 12 - 20 групп — это большое количество. Проектирование сильной колоды, с картами, которые сотрудничают, поможет Вам победить. Обменивайтесь картами с другими, или купите бустер, чтобы улучшить Вашу колоду.

(2) Каждый игрок делит свои карты на Группы (с марионеткой на спине) и Планы (с рукой на спине).

(3) Каждый игрок помещает свою выбранную карту Иллюмината (см. стр. 4) на столе, одновременно. *Заметьте:* может случиться, что более чем у одного игрока есть один и тот же тип Иллюминатов... это означает, что они

представляют различные фракции того же Плана. См. стр. 17.

(4) Каждый игрок перетасовывает свою колоду Планов и тянет три карты Планов. Вы можете смотреть на свои карты, но Вы не можете играть ни одной из них, пока игра фактически не начинается. Разместите их в своей руке. Они — Ваши первые "скрытые Планы".

(5) Каждый игрок выбирает одну карту Группы как "лидера" — первая марионетка его Иллюмината. Все игроки помещают их на стол одновременно. (Лидировать могут любые, но те, которые выбраны более чем одним игроком, откладываются в сторону. Эти игроки должны выбрать другие группы, которые не повторяют любые уже испробованные ранее или уже открытые. Это продолжается до тех пор, пока не будет никаких дубликатов лидеров.) Таким образом, когда первый раунд начинается, у каждого игрока уже есть одна марионетка. Вы не можете начинать с Ресурса — это должна быть Группа!

(6) Перетасуйте свою колоду Групп и возьмите шесть карт в Вашу руку. Если Вы отложили какие-нибудь неудавшиеся лидирующие карты, положите их назад в колоду и перетасуйте *после* Вашей первого взятия карт. С этого времени, Вы не можете смотреть или обмениваться ни одной из Ваших неиспользованных карт — только теми, которые находятся в Вашей руке.

(7) Каждый игрок бросает два кубика. Тот, у кого выпало больше ходит первым.

В начале игры Вы ничего не можете сделать оппонентам, которые ещё не закончили свой первый ход! Вы не можете использовать карты Плана или специальные способности на них, вмешиваться в их нападения, или играть любые карты, которые навредят им (кроме НМП — см. стр. 16). *Исключение:* Если кто-то нападает на Вас во время их первого хода, Вы свободны защищаться против того игрока любым доступным Вам способом.

Последовательность хода

У каждого хода есть следующие шаги:

1. *Возьмите верхнюю карту из своей колоды Планов, если Вы хотите.* В то же самое время, если у Вас есть жетоны действия на любой из ваших Групп, Вы можете потратить их для дополнительных Планов (см. стр. 4).

2. Возьмите верхнюю карту из своей колоды *Групп*, если Вы хотите. Нет ограничений числу *Групп* в Вашей руке.

3. Сделайте одно автоматическое взятие *под контроль*, если Вы желаете. Выберите любую *Группу* или *Ресурс* из Вашей руки. Вы берёте её под контроль автоматически — никаких бросков кубика не требуется.

Красная карта со *Стрелками Контроля* — это *Группа*. Поместите её рядом с любой *исходящей* стрелкой Вашей *Структуры Власти*. Вы не можете автоматическое взятие под контроль *Группу*, которая дублирует карту уже находящуюся в игре.

Сиреневые карты без *Стрелок Контроля* — *Ресурсы*... поместите её *рядом* со своей *Структурой Власти*. (Но Вы не можете дублировать *Уникальный Ресурс* уже находящийся в игре. См. стр. 17).

4. Поместите *жетон Действия* на каждую из Ваших *групп*, на которых его нет. Вы можете использовать для этого всё что угодно — нам нравятся стеклянные камни — но все они должны быть одинаковыми. Ни у какой *группы* никогда не может быть более одного *жетона*, если его специальная способность, или карта *Плана*, определённо не даёт ему дополнительное действие.

5. Попытайтесь атаковать или выполнить другие действия, как объяснено ниже. Каждый *жетон Действия* позволяет выполнить одно действие — Вы можете напасть, или использовать специальную способность, или потянуть больше карт *Планов*. Карты *Планов*, в свою очередь, могут дать Вам дополнительную атаку или другие действия. *Группы*, которые не действуют во время Вашего хода, могут использовать специальные способности или карты *Планов*, чтобы действовать во время хода других игроков! Когда *группа* действует, удалите *жетон Действия* с его карты.

6. Выполните любые остающиеся "свободные ходы", какие Вы захотите. Свободные ходы (см. стр. 6) не считаются за действия. Вы можете взять свободные ходы до, во время, или после Ваших действий.

В этом пункте, если Вы достигли одной из своих *Целей*, Вы должны сказать об этом, дать другим игрокам последний шанс остановить Вас, тратя их действия или играя карты *Планов*. Если они не могут остановить Вас, Вы побеждаете. Иначе...

7. *Стук*. Постучите по столу, чтобы оповестить следующего игрока, что Вы закончили ход. Здесь приветствуется зловещий смех.

Если кто-то из игроков объявляет о победе, игра заканчивается, если остальные не могут остановить его. Иначе, следующий игрок начинает свой ход.

Игра продолжается *против часовой стрелки* до победы игрока (или коалиции игроков) — см. стр. 15. Во время игры, Ваша позиция может выглядеть так:



Ваша карта *Иллюмината* (1) перед Вами. Связанные с ним *группы*, составляют остальную часть Вашей *Структуры Власти* (2). Около неё расположены Ваши *Ресурсы* (3) и любые открытые *Планы* (4). Ваши *колоды Планов* и *Групп* (5, 6) готовы к Вашим следующим ходам. Ваши *сброшенные карты* лежат в стороне, открыто.

Вы будете также держать в руке до 5 карт *Планов* (некоторые из которых могут быть "открыты" и выложены на столе перед Вами), и любое число *Групп* и/или *Ресурсов*.



Карты Планов

Эти синие карты представляют *Планы Иллюминатов*. *План* немедленно сбрасывается после использования, если он не сохраняется на столе как маркер для своего эффекта.

Каждая карта *Плана* говорит, когда Вы можете играть её. Следуйте инструкциям на карте. Часто *План* будет позволять исключения из правил. Инструкции на карте всегда имеют

приоритет к этому своду правил, за исключением *Мета-правил* на стр. 20.

Возьмите верхнюю карту из Вашей колоды Планов. Кладите каждый План в свою руку, если Вы не можете немедленно использовать его. Он остается в Вашей руке, "скрытым", пока Вы не сыграете его или вернёте в колоду, или пока один из Ваших конкурентов не *раскроет* его. Вы можете сами раскрыть его, но обычно это неблагоприятно.

Когда один из Ваших Планов *раскрыт*, положите его открыто перед Вами. Он остается открытым, пока не будет использован, возвращён в Вашу колоду, украден, сброшен, или скрыт снова (Планом или специальной способностью, которая позволяет Вам возвращать раскрытые Планы в руку владельца).

Вы можете показать скрытый План отдельным оппонентам, и затем держать его лицом вниз. Они, конечно, могут сказать другим, что они видели. Или они могут соврать.

Вы должны всегда показывать, *сколько* скрытых Планов Вы имеете, если кто-то спрашивает.

Некоторые Планы работают автоматически; другие требуют броска кубиков. Некоторые требуют, чтобы определенная группа использовала действие; другие играют свободно. Следуйте инструкциям на карте.

Как Получить Карты Планов

Вы можете взять карту Плана в начале каждого из Ваших ходов, пока Ваша колода не закончится. Некоторые карты позволяют Вам тянуть больше Планов, или красть Планы у Ваших оппонентов.

Вы никогда *не должны* тянуть карту Плана (или Группу), и нет никакого штрафа за то, чтобы исчерпать неиспользованные Планы или Группы.

Использование Жетонов для Планов: Вы можете потратить один жетон Действия от своего Иллюмината, или *два* жетона от любых других *групп*, которыми Вы управляете, чтобы взять одну карту Плана. Вы можете сделать это в любое время, кроме как во время привилегированной атаки.

Если у Вас есть жетоны на Ваших группах в начале Вашего хода, Вы можете потратить эти жетоны, чтобы немедленно взять дополнительные Планы, *прежде чем* Вы поместите новые жетоны в свои группы! (Это — *всё, что* Вы можете сделать с ними. Вы *не можете* исполь-

зовать их для действий до фазы 5 Вашего хода; в большинстве случаев, Вы можете также обменивать их на Планы. Но, Вы можете быть уязвимы к определённым атакам между моментом, когда Вы потратили свои жетоны и моментом, когда Вы пополните их...)

Ограничения на Число Карт Планов

У Вас может быть любое число карт Планов в Вашей руке во время Вашего хода.

В любое время, *кроме* Вашего собственного хода, всякий раз, когда у Вас больше пяти карт Планов, Вы должны *немедленно* избавиться от дополнительных... использовав Планы, отдав, сбросив, или *вернув их в Вашу колоду!*

Считаются и скрытые и раскрытые Планы. Но некоторые Планы (карты НМП, например) остаются на столе когда они используются как напоминание или "связь" для эффекта, который они создают. *Как только Вы сыграли их, они не учитываются при подсчёте общего количества.*

Есть некоторые карты, которые позволяют Вам держать больше пяти Планов.

Сбросы

Все сброшенные карты, уходят открытыми, так как у других игроков может быть способность "очистить" Ваш сброс. Это не зависит от того, сбросили ли Вы План потому что у Вас их было слишком много, или по какой-то другой причине.

Возвращение Планов В Вашу Колоду

Вы можете вернуть План в свою колоду, если у Вас есть слишком много Планов (или если Вы только хотите убрать его из своей руки). Вы можете поместить его сверху, снизу, или где-нибудь в середине, в зависимости от того, как скоро Вы надеетесь вытянуть его снова!

Вы можете сделать это в любое время *кроме* как в середине взятия нескольких карт, или после того, как кто-то использует План или способность, которая позволит им увидеть (или украсть) Планы из Вашей руки или из Вашей колоды.

Торговля / Передача Карт Планов

Карты Планов, ещё не использованные, могут быть переданы в любое время, кроме во время привилегированного нападения. См. Подарки и Торги, стр. 15.

Карты Групп

Группы — это карты, которые составляют Вашу Структуру Власти.

Как правило, карта Группы представляет лидерство группы, или тайную интригу, которая управляет ей. Например, карта Стоматологов не представляет всех стоматологов... только тайных лидеров Заговора стоматологов.

Вы можете взять одну карту Группы в начале каждого хода, и ещё одну, после того, как Вы получите жетоны Действия, если Вы потратите действие вашего Иллюмината.



Группы (за исключением Иллюминатов) — это красные карты, с золотыми стрелками. *Имя* (1) группы наверху. Ниже его описание и специальные способности (2). Большие числа — его *Власть* и *Сопротивление* (3). Внизу слева — его *Направленности* (4). В нижнем правом углу — любые имеющиеся у неё *Признаки* (5). У краёв — золотые *стрелки контроля* (6).

Типы Групп

Большинство Групп — Организации. Есть три других вида Групп:

Иллюминаты: Хозяева. У каждого игрока есть только одна группа Иллюминатов, в центре его Структуры Власти. Они черные и имеют горизонтальный дизайн, а не вертикальный. Сзади нарисована рука (как у Планов), а не марионетка как у других групп. Это позволяет Вам скрывать дополнительные карты Иллюминатов в своей колоде Планов, если Вы пожелаете — см. стр. 17.

Места: обычно это интрига, которая контролируется местным правительством. Места могут быть поражены *Катастрофами*.

Личности: влиятельные люди, их лояльные прихвостни и те, кем они владеют. Личности уязвимы для карт *Заказного убийства*.

Направленности

Есть десять различных направленностей. Они указаны в нижних левых углах карт Групп. У некоторых групп есть одна направленность, некоторые имеют несколько, и у некоторых нет ни одной. Группам легче *контролировать группы* с одинаковой направленностью, и уничтожать с противоположной.

Значения направленностей в *ИНМП*:

Правительства — рука любого правительства; её противоположность — *Корпоративная*.

Корпоративная — бизнес или коалиция бизнесов; её противоположность — *Правительства*.

Либеральная — политически "левые", чтобы это не означало; её противоположность — *Консервативная*.

Консервативная — обычно в бешенстве от Либералов; её противоположность — *Либеральная*.

Мирная — философски настроены против использования силы; её противоположность — *Насилия*.

Насилия — Вооружены и/или опасны; не обязательно порочны; её противоположность — *Мирная*.

Прямая — социально среднего уровня; туповатый работяга; "Сергей Юрьевич Беляков"; его противоположность — *Причудливая*.

Причудливая — специфическая, оригинальная, не такие как соседи; его противоположность — *Прямая*.

Криминальная — вымогание денег у граждан с помощью силы, мошенничества или угрозы, и/или совершение печально известных преступлений. Нет никакой противоположности.

Фанатиков — придерживающиеся ограниченной системы верований вопреки всем другим. Любые две Фанатичные группы считаются "противоположными" друг к другу.

Изменение Направленностей: Некоторые карты могут изменить направленности групп на ограниченный срок или навсегда. Постоянное изменение длится даже после того, как группа уничтожена (да, иногда это имеет значение). Временное изменение этого не делает.

У группы никогда не может быть двух противоположных направленностей; если это группа Насилия, например, и что-то делает её

Мирной, то она больше не является группой Насилия. Аналогично, у группы не может быть "удвоенных направленностей". Если это группа Насилия, и случается что-то, что делает её снова группой Насилия, то ничего не происходит.

Признаки

Определенные "признаки", написанные курсивом, могут быть указаны в нижнем правом углу карты Группы. Они определяют, какие карты могут быть затронуты определенными Планами или специальными способностями. Например, *Компьютер* — признак. Карта, которая затрагивает "все Компьютерные группы", затрагивает только карты с надписью *Компьютер* снизу справа.

Признаки не имеют *никакого* автоматического эффекта друг на друга. Компьютерная карта не имеет никакого специального эффекта на другие Компьютерные карты, если сама карта не говорит, что даёт.

Власть

Власть группы — это мера её способности доминировать над другими группами. Чем выше число, тем лучше. У некоторых групп есть два числа Власти — например, 7/4. Первое число — обычная Власть, которая используется, когда группа *напрямую атакует* любую карту, или *помогает* в атаке на группу соответствующей направленности. Второе число — это *Глобальная Власть*, которая может использоваться, чтобы помочь нападениям, даже если нет никаких общих направленностей (см. стр. 10).

Когда что-то изменяет Власть группы, новая Власть имеет эффект *для любых целей*, если карта не определяет иного. Но заметьте, что временные бонусы Власти (от карт Плана +10, например) не приближают к Целям. См. стр. 16.

Группа с напечатанной Властью 0 получает жетон Действия, если карта не говорит иного, но если Власть группы *уменьшена* до 0, она теряет свои жетоны. Она не может действовать, пока её Власть не увеличится. Власть никакой группы не может быть уменьшена ниже 0.

Если Власть группы (или Сопротивление) указана как *, прочитайте инструкции на карте!

Сопротивление

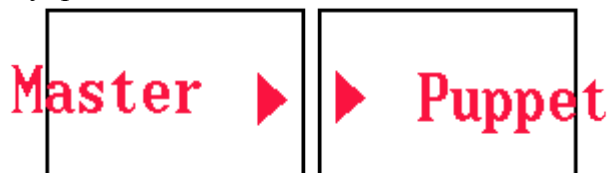
Это — способность группы сопротивляться доминированию. Высокое Сопротивление делает группу более трудной мишенью для захвата... и её легче защитить, когда Вы будете контролировать её.

У карт иллюминатов нет никакого Сопротивления, потому что сами они *не могут* подвергнуться нападению.

Стрелки Контроля

У карт иллюминатов есть четыре исходящих *стрелки контроля*. Каждая из них может использоваться, чтобы управлять одной группой.

У других групп есть одна *входящая* стрелка, и от 0 до 3 исходящих стрелок. Входящая стрелка группы должна быть помещена рядом с исходящей стрелкой её *хозяйина*, группы, которая управляет ею.



Специальные Способности

У Каждой Группы есть *специальная способность* — часто нечто выходящее за рамки обычных правил, или даже противоречащее им! См. стр. 20 для списка терминов, использованных в определении этих способностей.



Ресурсы

Карты ресурса представляют тайны Иллюминатов... скрытые знания, магические артефакты, ультра-технические устройства и другие инструменты мирового господства.

Карты ресурсов являются сиреневыми, с той же самой обратной рубашкой, что и Группы. Они берутся из Вашей колоды Групп.

Обычно, они могут играть только как автоматическое присоединение. Вы можете также потратить *одно* действие Иллюминатов каждый ход, чтобы подключить Ресурс. (Так, если Вы используете своё автоматическое присоединение *и* один жетон Иллюмината, Вы можете получить два Ресурса на одном ходу, но Вы не можете обычно получить больше.)

Ресурсы не имеют никаких направленностей или Стрелок Контроля, и не входят в Вашу Структуру Власти. Они размещаются рядом с ней.

Нет никакого обычного способа напасть на вражеский Ресурс, но некоторые карты Плана и специальные способности могут затронуть их.

Все Ресурсы принадлежат непосредственно Вашему Иллюминату, если они не *связаны* с

другой группой (см. стр. 17). Если группа захвачена, её связанные Ресурсы идут с нею. Если группа разрушена, удалите связанные с ней Ресурсы до конца игры.

У некоторых Ресурсов есть слово **Действие** внизу, чтобы показать, что они получают жетоны Действия. Они следуют, тем же правилам Действий, что и группы, но их жетоны *не могут* быть обменяны на карты Плана!

Действия

Группа "действует" когда она тратит свой жетон Действия.

Есть два главных типа действия: *атака*, и *перемещение* группы. Каждое из этих действий должно быть закончено прежде, чем начнётся другое.

Помощь при атаке (или защите) является также действием и требует жетон Действия.

У некоторых групп также есть *специальные* действия, уникальные для них. Они описаны на их картах. Всё, для чего требуется жетон Действия, может считаться действием.

Кроме того, многие карты Планов могут использоваться, только если группа тратит действие. Если карта не определяет иное, она может быть "задействована" только действиями игрока, который использовал карту!

Обычно, каждая группа может действовать *только один раз за ход*. Когда группа действует, удалите жетон Действия с карты.

Помните: жетоны Действия могут быть также потрачены, чтобы *взять из колоды* карты Планов! См. стр.5. Или Вы можете всегда просто удалить жетон Действия, если по каким-то причинам Вы пожелаете это сделать.

В фазе 4 Вашего хода Ваши группы получают свои действия — восполняются все недостающие жетоны Действий. Группы, у которых всё ещё есть жетон, *не* получают ещё один, если это не одна из немногих групп, у которых обычно есть больше чем одно действие!

Действия Иллюмината

Жетоны действий Вашего Иллюмината особенно полезны, даже кроме их прямой Власти. Тратьте их мудро. Есть несколько Планов, которые могут быть приведены в действие *только* действием Иллюминатов. На Вашем ходу действие Иллюмината может также позволить Вам получить Ресурс (только один за ход).

Свободные Ходы

Некоторые вещи не считаются за "действия". *Использование карты Плана* — это действие, *только* если карта говорит, что это так! Свободные ходы включают в себя:

Передачу карты из Вашей руки, или карты Ресурса уже в игре — Вы можете сделать это в любое время, не только во время Вашего хода.

Сброс карты из Вашей руки, удаление её из игры. *Будет* время, когда Вы захотите сделать это, или даже когда Вам придётся это сделать — например, когда у Вас есть одна карта Цели, и Вы вытяните другую. Вы можете сделать это в почти любое время (см. стр. 21).

Создание связи (см. стр. 17) — это свободный ход, если карта не говорит иное.

Покупка карты Плана за жетоны Действий.

Атаки

Для атаки группа тратит своё Действие, чтобы использовать свою Власть, пытаясь *взять под контроль* или *уничтожить* другую группу. Успех атаки определяется броском двух кубиков.

Группы Иллюминатов могут атаковать, но не могут быть атакованы! Единственный способ причинить Иллюминатам боль состоит в том, чтобы убрать все группы, которые они контролируют.

Атаки начинаются *после* Вашего автоматического взятия под контроль, и в отличие от него, требуют броска кости. Заметьте, что Ресурсы могут играть *только* как автоматическое взятие под контроль.

Объявление Атаки

Вы можете атаковать как Группу из своей собственной руки, так и карту в чьей-либо структуре власти. Вы не можете атаковать группу из своей руки, если дубликат уже находится в игре!

Вы должны объявить, кто атакует, кто помогает, тип атаки, и цель. (*Пример*: "Ку-Клукс-Клан, которому помогает ЦРУ, попытается взять под контроль Телевизионных Проповедников".)

Вы можете напасть на любую группу, независимо от направленности. Направленность контролирует, кто может *помочь* Вашей атаке, но не то, какая группа может *начать* атаковать. К тому же намного легче контролировать груп-

пу, если её направленности подобны атаковавшему — см. ниже.

Отзыв Атаки

После того, как Вы объявили об атаке, Вы можете передумать и отозвать её — пока Вы фактически не сыграете карту Плана (или "агентов") или удалите жетон Действия. С этого момента ваша атака *подтверждена*. Вы должны использовать любые Планы или Действия, которые Вы подтвердили, и бросить кубики. Как только атака подтверждена, любые карты или жетоны, которые играют Ваши оппоненты, также подтверждены, до тех пор, пока Вы не *позволите* им забрать что-либо.

Если оппоненты используют карты или жетоны, чтобы помочь какой-либо стороне, но Вы отзывате свою атаку прежде, чем она будет подтверждена, они получают назад свои карты или жетоны.

Если Вы отзывате атаку на карту из Вашей руки, верните её в свою руку.

Заметьте, что если атака *требует*, чтобы карта Плана сыграла — например, как большинство Мгновенных атак — тогда атака является тем же самым, что и разыгрывание карты Плана, и она не может быть отозвана.

Никаких Дубликатов в Одной Атаке!

Группа, у которой есть два или больше жетонов Действий, не может использовать более одного в той же самой атаке, *если только она не защищается*.

Никакой игрок не может использовать дубликаты той же самой карты Плана в одной атаке, или для защиты против атаки, как одной, так и разных групп.

Атака на Получение Контроля

Это попытка взять под контроль группу из Вашей собственной руки... или украсть группу у другого Иллюмината.

Чтобы Атаковать на Получение Контроля, у Вашей атакующей группы должна быть по крайней мере одна свободная стрелка указывающая наружу. Если у группы нет никакой исходящей стрелки (потому что все заняты, или некоторые заблокированы), она не может попытаться контролировать другую группу.

Сила атаки — это Власть атакующего минус Соппротивление защитника. Вы должны выбросить число равное этому или меньше, на двух кубиках. Так выбросьте мало! *Вы должны ста-*

раться получить силу своей атаки 2, потому что это - самое маленькое число, которое Вы можете выбросить на двух кубиках. Атака с меньшей силой не может быть успешной.

Если Вы атакуете группу из своей собственной руки, Вы должны бросать кубики, чтобы получить контроль над ней, и другие игроки могут попытаться вмешаться.

Пример: Если Власть 6 атакует Соппротивление 2, то успешной атака будет только при броске 4 или меньше. Если Власть 10 атакует то же самое Соппротивление 2, то успех будет при броске 8 или меньше... шансы намного лучше.

Защита и Вмешательство. Другие группы, как Ваши собственные, так и других игроков, могут быть вовлечены в атаку. Это описано ниже.

Автоматический Провал. Бросок на 11 или 12 всегда означает что атака провалилась, независимо от того сколько Власти было вовлечено.

Направленности

Направленности атакующих и защищающихся групп очень важны. Идентичные направленности облегчают получение контроля... противоположные направленности затрудняют.

Если у групп есть какие-нибудь *идентичные* направленности, добавьте 4 к эффективной Власти атакующего за каждую. Если они имеют какие-нибудь *противоположные* направленности, *вычтите* 4 из Власти за каждую. (Помните, все Фанатичные группы — противоположны!) *Пример:* Причудливая, Корпоративная группа пытается получить контроль над Прямой группой Правительства. Есть два набора противоположных направленностей, поэтому вычтите 8 из эффективной Власти атаковавшего! Возможно эта атака — плохая идея...

Признаки. Эти слова (курсивом, в нижнем правом углу) *не* то же самое что направленности. Они не касаются атаки, если у атаковавшего нет специальной способности, обращаемой к Признаку защитника, или наоборот.

Унс! Если Вы забыли объявить бонусы во время атаки, неважно атакуете Вы или защищаетесь, Вы теряете их. Если кубики брошены, всё кончено.

Помощь в Атаке

Если группа ещё не действовала, она может использовать свою власть чтобы *помочь* атаке, сделанной другой группой. Это — действие! Возьмите жетон Действия от каждой группы, которая помогает атаке.

Любое число групп может помочь одной атаке, добавляя свою Власть к Власти основного атакующего. *Пример:* группе с Властью 6 помогают две других группы, каждая с Властью 4. Общая власть атаки — 14.

Представьте, что Вы начали атаку, и встретили неожиданно сильное сопротивление от Ваших противников. Вы можете бросить другие группы в бой, пока те группы ещё не использовали свои действия.

Направленность очень важна, когда помогаете в атаке. Группа может помочь Атаке на Получение Контроля, только если у нее есть Глобальная Власть или, по крайней мере, одна направленность одинаковая с целью! Группа может *противостоять* Атаке на Получение Контроля (то есть, помочь защитить цель), только если у неё есть Глобальная Власть, или направленность одинаковая с целью, или если это — *хозяин* цели или *марионетка* цели.

Однако, помогающие группы не получают премии и штрафы за одинаковые или противоположные направленности. Это правило применяется только к группе, которая атакует.

Помощь в Атаке Глобальной Властью

У некоторых групп есть второе число Власти — Глобальная Власть. Например, если власть группы — 5/2, то 2 — её Глобальная Власть. Она представляет власть, которая пересекает все границы... *настоящая власть*.

Если направленности группы не позволяют ей использовать свою обычную Власть для атаки, она может все ещё использовать свою Глобальную Власть. Таким образом, группы с Глобальной Властью более гибкие.

Увеличения Власти не изменяют *Глобальную Власть*, если карта, производящая изменение, не *затрагивает* Глобальную Власть. Но если Власть группы *уменьшена* ниже её Глобальной Власти, то её Глобальная Власть должна быть уменьшена, чтобы приравняться новой Власти.

Сопротивление Контролю

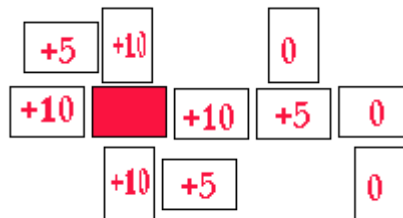
У каждой группы есть *Сопротивление* контролю. Вычтите его из Власти атакующего в любой атаке, как описано выше.

Контроль Направленности. Группа более лояльна, если она соглашается с идеалами её хозяев. Группа получает +4 к её Сопротивлению для каждой направленности, которая является *такой же*, что и у хозяина. Противоположные направленности не имеют значения (и

помните, Фанатик — противоположность Фанатику).

Расположение Структуры Власти. Группы, которые уже в игре становятся труднее атаковать, если они рядом с центром Структуры Власти. Группа, которая непосредственно управляется Иллюминатом, получает +10 к Сопротивлению! Если она на расстоянии одной группы, то получает +5. Если это дальше, то она не получает бонуса.

Заметьте, ничто не может умножить этот бонус.



Бонусы в защите в зависимости от положения в структуре власти.

Специальные Способности. Специальные способности некоторых групп (указанные на карте) увеличивают их сопротивление против определенных атак.

Защита

Когда одна из Ваших групп подвергается атаке, Вы можете использовать свои жетоны Действия, чтобы защитить её. У каждого жетона есть ценность, равная Власти её группы. Если *цель* атаки тратит жетон для своей собственной защиты, то ценность *удваивается*. И если у цели, случается, есть больше одного жетон, она может потратить их всех, и они все удвоены!

Независимо от направленностей группа может всегда использовать своё действие, чтобы защитить себя, или своего *хозяина*, или свои *марионетки*. Иллюминаты могут защитить любую группу.

Другие группы могут защитить цель, только если у них есть по крайней мере одна общая направленность, или если у них есть Глобальная Власть (см. стр. 10).

Пример: группа с Властью 6, с помогающими ей другими группами с общей Властью 9, атакует группу с Сопротивлением 4. Основная сила атаки 15 минус 4, или 11.

Но у цели всё ещё есть собственный жетон Действия. Её Власть 2. Удвоенная, это 4, так использование жетона уменьшают атаку до 7. И хозяин группы также тратит жетон. Его власть 5, и она уменьшает атаку до 2!

Теперь атакующий может потратить больше жетонов (если они у него есть), или попросить помощь у других игроков — см. *Вмешательство*, стр. 11.

Итоговая сила атаки не определяется до тех пор, пока все игроки не в состоянии или не желают использовать ещё жетоны, карты Планов, или специальные способности. В этот момент атакующий бросает кубики!

Результаты Атаки на Получение Контроля

Если Атака Провалилась: тогда, если защищаемая группа принадлежала другому игроку, она остается, где и была.

Если она выходила из Вашей собственной руки, Вы можете попробовать ещё раз, если у Вас есть какие-нибудь действия в запасе. Однако, если Вы не захватили карту до конца своего хода, то Ваши агенты раскрыты и устранены — Вы должны сбросить эту карту! (Вот причина иметь две карты для одной и той же группы... это может дать Вам второй шанс.)

Если Ваша Атака Успешна: целевая группа захвачена! Она становится частью Вашей Структуры Власти. Поместите её рядом с группой, которая захватила её, *входящей* стрелкой рядом с любой касающейся исходящей стрелкой её нового хозяина. *Не имеет значения, если карта вверх ногами или боком, пока стрелки выстраиваются в линию должным образом.*

Если она управляла какими-нибудь марионетками, они также захвачены! Когда они размещаются в Структуре Власти атаковавшего, они должны сохранить ту же позицию относительно их собственного хозяина, какая была у них изначально. Если это не возможно из-за пересечения с другими картами атаковавшего, он может реорганизовать любые новые карты, которые пересекаются, так чтобы они по прежнему контролировались теми же Группами. Новые Группы, которые так и не вписались, сбрасываются!

Вновь-контролируемая группа, возможно, **не использовала действия в ход, когда Вы её захватили**. Если у неё был жетон Действия, удалите его. Она не может получить действие в этом ходу, кроме как от карты, которая *явно* дает действие вновь-контролируемой группе, как например *Блицкриг*. (Группы, контролируемые *автоматическим* присоединением, получают жетон Действия на том же самом ходу.)

Атака на Уничтожение

Вы можете также попытаться *уничтожить* любую группу в игре кроме Иллюминатов... даже одну из *Ваших собственных* групп (хотя Вы не можете уничтожить группу из своей руки). Атака на уничтожение работает как атака на получение контроля, за исключением:

1. Вместо того чтобы бросать "Власть минус Соппротивление", бросают "Власть минус Власть". Таким образом, цель защищается своей Властью, а не своим Соппротивлением. Её близость к Иллюминату (стр.10) все ещё считается для защиты, если только Вы не уничтожаете одну из своих собственных групп. Направленности, общие с её владельцем, *не помогают!*

2. Противоположные группы уничтожают друг друга легче. Атака на Уничтожение получает +4 бонус за каждую *противоположную* направленность, и - 4 за каждую *идентичную* направленность.

3. Если у неё нет Глобальной Власти, группа может *помогать* Атаке на Уничтожение, только если у неё есть, по крайней мере, одна направленность *противоположная* цели. Группа может *вступить против* Атаки на Уничтожение, если у неё есть, по крайней мере, одна направленность *одинаковая* с целью, или если это — хозяин цели, или её марионетка.

4. Группа не нуждается в открытой стрелке контроля для атаки на уничтожение!

5. Если Ваша атака успешна, целевая группа идет в Вашу собственную отдельную "кучу уничтоженных". Так как много Целей зависит от уничтожения групп, Вы должны следить, чьи группы уничтожил игрок — и некоторые карты могут вернуть группы в игру!

6. Её марионетки не уничтожены — они теряют свои жетоны и возвращаются в руку игрока, который контролировал разрушенную группу.

7. Вы можете попытаться уничтожить группу, которой *Вы* уже контролируете. Но никакая группа не может напасть *на себя*, или помочь нападению на себя!

Вмешательство

Если один из Ваших оппонентов нападает на другого, Вы можете всё ещё принять участие в атаке. Это называется Вмешательством. Время

для переговоров и предательских ударов в спину!

(1) Вы можете использовать Власть любой из Ваших групп, чтобы помочь атакующему или защитнику. Это — действие Вашей группы, и стоит её жетона Действия. Чтобы иметь право вмешаться, у неё должна быть, по крайней мере, одна направленность, которая совпадает с целью (или *противоположная*, чтобы помочь уничтожить цель), или у неё должна быть *Глобальная Власть*!

(2) Вы можете использовать карту Плана или специальную способность.

Скрытые Агенты

Если карта в Вашей руке *дублирует* Группу, которую кто-то уже контролирует, то она представляет скрытых агентов в пределах этой группы. Вы можете разыграть свою карту "агентов" в любой момент, когда группу атакуют... чтобы помочь этой атаке, или противостоять ей.

Только одна карта "агентов" может использоваться в любой атаке. *Владелец реальной группы не может разыграть карту "агентов"*. После использования, дубликат сбрасывается, независимо от успеха атаки или провала.

Разыгрывание карты "агентов" дает +10, для *помощи* атаке на получение контроля или атаке на уничтожение. Она может также использоваться, чтобы *противостоять* атаке, но она дает только -6 для противостояния.

Если противник разыграет карту Группы со своей руки как автоматическое взятие под контроль, то Ваша карта "агентов" не поможет Вам... пока. Вы не можете предотвратить автоматическое взятие под контроль.

Но если противник пробует Атаковать на Получение Контроля над Группой из своей собственной руки, и у Вас есть карта "агентов", Вы можете использовать её в этот момент, чтобы защитить группу, давая -6 её попытке поглощения. Но Вы могли бы позволять ему ввести группу в игру... и затем забрать её у него!

Ограничения на Атаки и Вмешательства

Привилегированные Атаки

Атакующий может предотвратить Вмешательство, объявляя "Привилегированную" атаку, используя карту Заговора или специальную способность. Атакующий должен объявить "Привилегия!" *когда впервые объявляется атака*.

Никакой "третий" игрок не может вмешаться за или против Привилегированной Атаки. Никто не может помогать атакующему игроку. Если атакующий пытается получить контроль над группой со своей собственной руки, никто не может выступить против этой атаки. Если атака направлена против группы, управляемой другим игроком, только группы того игрока и Планы могут помочь в защите. Никто больше не может использовать карты или специальные способности от его имени, даже чтобы отменить действие; никто не может дать ему карты, пока нападение не закончено.

Некоторые группы, и некоторые карты Планов, позволяют игроку *отменить* Привилегию атаки. Если Привилегия отменена, она не может быть возобновлена на эту же атаку.

После того, как Привилегированная Атака закончена, другие игроки могут использовать карты, которые изменяют или отменяют бросок кости. (Они не вмешиваются в атаку непосредственно.)

Тайные Группы

Группы с Признаком *Тайна* неизвестны обществу, или считаются мифом, или просто не поняты.

Тайные группы могут быть затронуты *только* группами Иллюминатов, другими Тайными группами, и группами, специальные способности которых позволяют им помогать или нападать на Тайные группы.

Кроме того, хозяин Тайной группы и её марионетки могут всегда использовать их специальные способности, чтобы помочь Тайной группе, и они могут защитить её, если она подвергается нападению. Они могут также использовать свою Власть чтобы помочь её атакам, *если* у них есть Глобальная Власть или подходящие направленности, чтобы помочь (см. стр. 10).

Никакие другие группы не могут атаковать Тайные группы, или вмешаться за или против атак на Тайные группы, или использовать свои специальные способности за или против Тай-

ных групп, или *помочь* нападениям, сделанным Тайными группами!

Мгновенные Атаки

Некоторые карты Планов позволяют осуществлять особые Атаки на Уничтожение, названные *Мгновенной* атакой. Она обычно начинается не группой; для неё используется Власть, указанная непосредственно на карте. Примерами могут служить большинство карт *Заказного Убийства* и *Катастроф*.

Мгновенная атака происходит строго между Властью атакующей карты и Властью защитника! Никакие другие карты не могут помочь ни одной стороне ни каким образом, ни Властью ни специальными способностями, если только они *определенно не* говорят, что они могут вмешаться в такие атаки. Например, собственное "+2 к уничтожению" не добавляет власть вулкану! Карта Плана, которая *полностью нейтрализует* другую карту, может остановить Мгновенное нападение.

Близость к Иллюминату *действительно* помогает защититься от Мгновенной атаки, если Вы не нападаете на группу, которую Вы контролируете.

Цель может *не* тратить жетонов Действия, даже чтобы защититься, пока нападение не решилось.

Мгновенные атаки не могут быть объединены, если карта Плана *определенно не* позволяет это.

Если карты, *сыгранные ранее*, дали цели временный бонус Власти на этот ход, он *считается*.

Заказные Убийства

Карта *Заказное Убийство* даёт Мгновенную Атаку на Уничтожение *Личности*. Это может быть сделано в любое время, даже во время хода другого игрока (за исключением другой атаки). Никакое Действие *не требуется* для Заказного Убийства, хотя некоторые карты позволяют помогать Группам, тратя Действие.

Личность, уничтоженная Заказным Убийством, *убита*, и может быть спасена или возвращена в игру только соответствующими картами. Обычная Атака на уничтожение может лишить Личности власти и влияния, но не убить их, и такие Личности могут быть возвращены в игру тем же самым способом, что и уничтоженная Организация.

Катастрофы

Карта *Катастрофы* позволяет Атаковать на Уничтожение *Место*. Это может быть сделано в любое время, даже во время хода другого игрока (за исключением другой атаки). Большинство Катастроф не требует Действия групп. Большинство Катастроф — Мгновенные.

Большинство Катастроф может вызвать *Опустошение* — см. ниже. Некоторые Катастрофы могут полностью уничтожить свои цели, если бросок кубика для атаки достаточно хорош.

Цель Катастрофы всегда теряет один жетон Действия, если он у неё был, как только карта Катастрофы разыграна. Он *возвращается*, если Катастрофа отменена, была использована *Миссификация*, и т.д.

Опустошение и Облегчение

Когда место Опустошено, поместите специальный маркер на него. Удалите его жетон(ы) Действия, если он(и) у него есть, и жетоны у всех групп ниже него в Структуре Власти. Эти группы не могут снова получить жетоны Действия, или приблизить к победе, пока Опустошенное место не получит *Облегчение* (см. ниже). И эти группы не приближают к победе!

Вы *можете* переместить группу из-под Опустошенной группы, тратя действие её нового хозяина или Вашего Иллюмината. После этого они могут действовать как обычно. Вы можете переместить группу к пустой стрелке контроля Опустошенной группы, если Вы действительно нуждаетесь в этом, но она теряет любые жетоны Действия, которые она имеет. Она не может получить новые, пока её хозяин не получит Облегчение.

В то время как группа Опустошена, её Власть делится на два (округляют в меньшую сторону) против любой атаки на уничтожение. Повторное Опустошение, если Место уже Опустошено, не имеет никакого дальнейшего эффекта.

Облегчение может принести карта Плана, или специальная способность, или одновременная трата действий групп, с суммарной Властью в 3 раза больше *напечатной* Власти опустошенного места. Так, если бы у Места есть Власть 3, Облегчение стоило бы жетонов групп с общей Властью по крайней мере 9. Они могут быть потрачены любым игроком *или игроками*, в любое время, если все они потрачены одновременно.

Очерёдность

В основном, карты вступают в силу в порядке, в котором они играют. Более поздние карты изменяют более ранние.

Игрок может объявить об атаке Группой А; тогда оппонент использует Ресурс В, чтобы изменить Группу А, с целью сделать атаку невозможной или бессмысленной; тогда другой оппонент играет План С, чтобы уничтожить Ресурс В, так, чтобы нападение Группы А продолжилось.

Таким образом, Вы можете использовать План или специальную способность сделать только что объявленное действие оппонента невыгодным, или даже незаконным (см. стр.18). Но Вы не можете объявлять игру, которая незаконна в момент её объявления, даже если бы она сыграв (если ей будет позволено) сделала бы себя законной. *Пример:* Дискордия неуязвима для всех групп Правительства. Игрок Дискордии использует действие своего Иллюмината, чтобы привести в действие План, который превращает *Атомные Электро Станции* из Корпоративной в группу Правительства. Может ли АЭС использовать свою специальную способность отменить это действие Дискордиан, сохраняя свой Корпоративный статус? Нет! Когда Дискордия сделал их группой Правительства, они не могут "вернуться назад во времени" и обеспечить себе право отменить действие Дискордиан.

Если действие отменено, его эффекты также отменяются. (Например, если разыграна карта, отменяющая Катастрофу, цель получает свой жетон Действия назад).

Сброс Карт: Если оппонент использует карту или специальную способность чтобы посмотреть (или украсть) Ваши карты, Вы не можете тратить или сбрасывать ни каких карт, чтобы препятствовать ему их получению или контролировать, какую он получит. Но если Вы (или союзник) можете использовать карту или специальную способность для отмены того, что дало ему доступ к Вашим картам, Вы можете это сделать. Это *всё*, что Вы можете с этим сделать.

Игра на Скорости

Игрок не может "играть на скорости", чтобы опередить в реакции своих оппонентов. Вы не можете объявить о нападении, например, и медленно кидать кубики. Вы должны дать дру-

гим игрокам шанс отреагировать на Вашу игру. Нет никого типа карт, который "превосходит" другие типы и может играть на скорость. Будьте учтивыми.

Единственное время, когда имеет значение скорость игры — это, когда карты, делающие одну и ту же вещь (или взаимно исключительные вещи), играют одновременно — например, два игрока оба играют *Стервятника*, чтобы захватить одну и ту же карту. В этом случае, *первый* сыгравший является тем, у которого это сработает. Если они действительно одновременны, бросают два кубика; выбросивший больше побеждает. Карты планов и специальные способности могут повлиять на эти броски кубиков, как если бы они были "атаками"!

Заметьте, что высказывание Вы *можете* разыграть карту, или угроза сделать это, не то же самое что разыгрывание карты. Например, если А играет мгновенную Катастрофу, В может не отвечать повышением Власти цели. Но если А *угрожает* сыграть Мгновенную Атаку, В может предварительно разыграть карту, которая повысит защитную власть цели. Если есть сомнения, В должен всегда спрашивать, "Вы делаете это, или только угрожаете?" Игрок А может тогда выложить карту или заткнуться.

Перемещение Групп

На Вашем ходу Вы можете изменить свою Структуру Власти, перемещая Ваши группы. Вы можете переместить любую группу, которую Вы контролируете, к любой свободной стрелке на любой группе в игре, даже управляемую другим игроком (если он хочет этого). Любые марионетки перемещаемой группы, и их марионетки, и так далее, двигаются с ней, сохраняя то же самое положение относительно их хозяина.

Перемещение группы стоит одно действие. Оно может быть от перемещаемой группы, *или* её прежнего хозяина, *или* её нового хозяина, *или* Вашего Иллюмината! Это Ваш выбор.

Вы можете дать группу другому игроку во время *его* хода, если он хочет этого. Это всё ещё стоит действия, как описано выше.

Группы в Вашей Структуре Власти никогда не должны пересекаться. Если перемещение Группы приводит к пересечению её марионеток (или их) любые из них могут так же переместиться на другие контрольные стрелки, *только если они принадлежат тому же хозяину*. Лю-

бая группа, которая не может перестроиться — теряется. Она, и любые марионетки, которые она имеет, возвращается в руку игрока, который контролировал её перед перемещением.

Подарки и Торги

Карты в Вашей руке, включая раскрытые Планы, могут быть проданы или отданы в любое время, кроме тех случаев, когда привилегированное нападение идет полным ходом. Карты из Вашей руки должны пойти в руку игрока, который получает их.

Вы *не* можете отдать неиспользованные карты из своих колод!

Карты в Вашей Структуре Власти могут быть отданы — см. *Перемещение Групп*, выше.

Торговля — это просто обмен подарками. Если два игрока соглашаются на торговлю, сделка обязательна, если они немедленно делают обмен. Сделка *не* обязательна, если она включает в себя обещание чего-то в будущем.

Пример: Если Вы скажете, "Если Вы дадите мне Пижонеров сейчас, то я дам Вам, карту Плана", и другой игрок даёт Вам Пижонеров, Вы должны дать ему План. Но если Вы скажете, "Если Вы дадите мне Пижонеров сейчас, то я дам Вам, карту Плана на следующем ходу", и он передает их, Вы можете нарушить Ваше обещание в следующем ходу, если Вы захотите!

Энд-шпиль

Устранение Игрока

Игрок устранен, если в любое время после его третьего полного хода, у его Иллюмината нет никаких марионеток. Его карты из руки, его колода, и любые Ресурсы, которые он контролировал, исчезают от игры.

Исключение: Если Слуги Ктулху уничтожили 7 групп, и затем уничтожают их собственную последнюю марионетку как их 8-ую жертву, то сами они не уничтожены... *они победили.*

И... если Вы устраняете игрока, который использовал *тех же самых Иллюминатов*, что и Вы, *Вы* получаете его Ресурсы!

Если игрок оставляет игру, то эффект такой же, как если бы он был устранен.

Победа в Игре

Если Вы уничтожили всех своих оппонентов, Вы побеждаете.

Иначе, игра заканчивается, когда, в конце хода (его собственного, или чьего-либо), игрок достигает одной из своих Целей. *Победитель не может требовать победы, пока его оппоненты не признают, что они не могут остановить его.*

Никто не может выиграть на первом ходу. В первый раз, когда любой может требовать, победы — это в конце второго хода первого игрока.

Если два или больше игрока оба достигают своих Целей одновременно, они разделяют победу, деля мир между собой. Заметьте: игроки, которые играют *за одних и тех же* Иллюминатов (кроме Шангри-Ла) не могут разделить победу. Если они достигают своей цели одновременно, *никто* не побеждает. Игра продолжается и если какой-то третий игрок также встретил свои Цели в то же самое время.

Вы можете достичь Вашей Цели тремя путями:

Основная Цель: Она — одинаковая для всех игроков. Контролируйте определенное число групп, включая Вашего Иллюмината. Определите количество в начале игры; чем больше групп, тем дольше игра.

С колодами стартера мы рекомендуем играть до 10 групп. Если Вы построили сильные колоды, играйте до 11 или 12 (или даже больше). *Мы рекомендуем 12 групп для игры с двумя игроками.*

Специальная Цель: Она различна для каждого Иллюмината. Некоторые специальные цели просто изменяют основную цель — определенные группы считаются *за две* для победы. Ни одна группа никогда не может учитываться более чем за две, и *не более, трёх групп могут когда-либо считаться за две.* Таким образом, если Вы — играете до 12 групп, у Вас должно быть по крайней мере 9 карт, чтобы победить, даже если у Вас есть какая-то специальная цель.

Карты Целей: Существуют особые Планы. Если у Вас будет карта Цели в Вашей руке, то достижение этой цели даст Вам победу. В любое время у противника есть хотя бы один скрытый План, *это может быть тайная цель.*

Если противник раскрывает карту Цели в Вашей руке, она — все ещё действующая Цель, но теперь Ваши враги знают о ней.

Однако, ни у кого из игроков (кроме НЛО) не может быть более одной карты Цели в его руке. Если Вы имеете одну Цель и вытягиваете другую, Вы должны *немедленно* сбросить одну из них.

Когда Вы побеждаете с картой Цели, Вы должны раскрыть все свои Планы, чтобы показать, что у Вас не было никаких других карт Целей! И если Планы игрока раскрыты в любое время, и у него есть больше чем одна карта Цели, без какой-то особой карты или власти, которая позволяет это, он выбывает из игры.

Некоторые карты Цели описывают уникальные цели, и не могут быть объединены с другими целями ни в коем случае. Другие дают бонусы, чтобы достигнуть других Ваших Целей. Ещё раз, не больше трёх групп могут когда-либо считаться двойными. Читайте карты.

Заметьте, карта Цели фактически никогда не "разыгрывается". Когда игрок показывает её и говорит, что "Я победил!", Вы не можете использовать *Мистификацию* или подобную карту, чтобы отменить карту Цели. Конечно, если Цель раскрыта *прежде, чем* её владелец объявил о победе, любая карта, которая затрагивает раскрытые Планы, может повлиять на неё.

Изменение Групп, для Достижения Цели

Если Вы меняете способности группы, изменения (обычно) учитываются для Ваших Целей.

Некоторые изменения являются постоянными (см. Глоссарий). Постоянные изменения всегда учитываются для целей. Например, если Вы разыгрываете карту, которая делает группу Миролюбивой, то теперь она считается как Миролюбивая для Ваших целей!

Временные изменения Власти (от карт Плана, которые дают +10, например) *не* учитываются для Целей. То же самое верно для чего-нибудь, что даёт бонус Власти, *влияющий только на определенные действия*.

Временные изменения Направленности (такие как от *Орбитальных Лазеров Для Контроля Разума*) учитываются для Целей. И если изменение в Направленности вызывает изменение во Власти (из-за карты НМП, например), то изменение во Власти также учитывается для Целей. Но эти изменения учитываются только пока они действуют! Они хороши только для победы, объявленной в конце *этого хода*. Например, если Лазеры делают группу Либеральной, она считается Либеральной только на этот ход... даже если она уничтожена в то время по-

ка она была Либеральной, это не будет учитываться после окончания хода. (Не будут помнить как Либеральную, когда победители напишут книги по истории.)

Злые Схемы

Карты Нового Мирового Порядка

Карты *Нового Мирового Порядка* — это специальный вид карт Планов. Они могут играть в любое время, кроме как во время *привилегированной* атаки. Когда карта НМП разыграна, она кладётся в центр стола и касается *всех* игроков. Она больше не считается частью руки человека, который сыграл её.

Карта НМП представляет основное изменение в балансе мировой власти. Например, в 1985, Коммунизм был фундаментальной силой. В 1995, он находится у края. Сейчас есть новый мировой порядок!

Если есть потенциальная двусмысленность в эффекте комбинации карт НМП, оцените их эффекты, по одному, в порядке, котором они игрались.

Как только НМП играет, он остается в силе пока не будет удалён одним из двух способов:

(1) Через игру карты Плана, которая определено отменяет его.

(2) Через игру другой карты НМП *того же самого цвета*. Есть три цвета... красный, голубой и желтый. Только одна карта каждого цвета может быть в игре. Если НМП находится в игре, и играет новый НМП того же самого цвета, от старого отказываются. Таким образом, в действительности одновременно никогда не может быть более трех карт НМП!

Карта *может* быть разыграна, чтобы заменить идентичный НМП. Новая карта тогда была бы последним сыгранным НМП, что может иметь значение...

Дубликаты Карт

Поскольку это — коллекционная карточная игра, то могут появиться дубликаты любых карт, даже *множественные* дубликаты. Эффект дубликата зависит от типа карты:

Карты Планов: Дубликаты могут играть свободно, пока никто из игроков не использует карты дубликаты в одном и том же действии, для атаки или для защиты.

Карты Иллюминатов: Когда игра начинается, более чем один игрок может захотеть быть Иллюминатом—частью одного и того же Плана. Они — смертельные враги! У Вас есть +5 при любом нападении на Группу, принадлежавшую оппоненту, который является "теми же" Иллюминатами, что и Вы. Если *Вы* уничтожите их, украв или уничтожив их последнюю группу, Вы получаете все их Ресурсы. И *Вы не можете разделить победу с ними.*

Вы можете также поместить карты Иллюминатов в свою колоду *Планов*. Если Вы вытянете План, который дублирует конкурирующих Иллюминатов, Вы можете сыграть его в любое время. Стоимость: Вы должны сбросить ваши верхние неиспользованные карты Плана и Группы!

Дубликат карты Иллюмината идет с Вашими Ресурсами, но это не Ресурс. Это — *агент* среды вражеской группы Иллюминатов. Он дает Вам +3 к атаке или защите против всей их Структуры Власти! Если у Вас есть Цюрихский агент, например, у Вас есть +3 к *любой* атаке или защите против *любой* группы, принадлежавшей "реальным" Гномам Цюриха.

У Вас может только быть один агент для каждого типа Иллюминатов, но если есть многократные Цюрихские игроки, один Цюрихский агент может шпионить за ними всеми! Однако у Вас не может быть агента для Вашего *собственного* типа Иллюминатов.

Заметьте: Если данная группа Иллюминатов не находится в игре, когда игра начинается, она не может войти в игру, если только карта Плана определенно не позволяет этого. Иначе, она бесполезна.

Карты Групп: Пока данная Группа находится в Вашей Структуре Власти, дубликат этой карты не даёт Вам ничего хорошего. Но наличие двойных Групп в Вашей колоде может быть хорошей страховкой, в случае, если Ваша первая попытка контроля — провалилась, или кто-то заберет её у Вас.

Если у Вас есть карта, которая дублирует группу, управляемую *оппонентом*, Вы можете использовать её как карту "агентов", чтобы помочь атаке на ту группу, или защитить её, как описано на стр.10. Вы не можете попытаться

контролировать свою собственную карту, потому что группа, которую она представляет, уже находится в игре!

Если у Вас есть карта, которая дублирует группу, которая *была* в игре, но была уничтожена, Вы не можете активизировать эту карту, если карта Плана не позволяет Вам это сделать.

Карты Ресурса: Если Ресурс *Уникален*, то только он один может быть в игре. Тот, кто сыграл его первым, владеет им. Вы не можете сыграть дубликат. Даже если оригинал уничтожен, дубликат не может быть введён в игру, если карта Плана не позволяет этого!

Если Вы играете Уникальный Ресурс способом, который скрывает его (например, Склад 23), Вы должны раскрыть его, как только дубликат входит в игру. Если Вы не в состоянии сделать это, другая карта становится оригиналом, и *Ваша* теперь бесполезна.

Если Ресурс не уникален, любое число может быть в игре. Они никак не затрагивают друг друга.

СВЯЗИ

Связь — соединение между двумя картами. Чтобы показать, что карты связаны, поместите одинаковые жетоны (например, кнопки) на обе.

Примеры Связанных карт включают:

▲ Личность связана с Местом, чтобы показать, что он остается там (это имеет значение, только если карта Личности или Места определяют причину сделать это).

▲ Ресурс, связан с некоторой группой *кроме* Вашего Иллюмината. Это означает, что Ресурс принадлежит этой группе.

▲ План, который изменяет способности одной определенной группы, связан с этой группой, чтобы показать соединение.

Перемещение Связей

Когда связанный План изменяет Направленность, Власть, Глобальную Власть или Соппротивление определенной группы, связь является *постоянной* — никто не может переместить или удалить её, не используя другую карту Плана. (Постоянная связь удаляется, если она становится постоянно незаконной... см. ниже).

Другие Связи могут быть изменены от одной карты к другой, но Вы можете переместить или удалить такую Связь только на Вашем собственном ходу, и только один раз за ход. Если Вы даете Ресурс другому игроку, он становится

собственностью его Иллюмината; он, не может связывать его с другой группой до своего хода. Если связь обеспечивает дополнительный жетон Действия, карту, и т.д., она не может быть перемещена (или отдана) *после того*, как она дала свой бонус на этом ходу.

Отмененные Действия, Изменения Направленности и Другие Сюрпризы

Много Планов и специальных способностей могут работать только с Группой определенной направленности, признака, уровня власти, и т.д. Другие карты могут *изменить* направленность группы, и т.д., или отменить действие после его объявления. Это может привести к интересным ситуациям... например, когда один игрок объявляет о действии, и противник изменяет направленность, чтобы сделать это действие незаконным или убрать бонус.

Многие карты Планов и специальные способности не могут использоваться в середине атаки! Но некоторые могут. *Читайте карты.*

Если постоянная Связь с Планом или Ресурсом становится *временно* незаконной (из-за изменения направленности, например, или потому что Группа была возвращена в руку игрока), План или Ресурс не теряются, но они не имеют никакого эффекта, пока Связь снова не становится законной. Она не может соединять что-то ещё в это время! Она будет снова относиться к Группе, когда Группа будет снова под контролем, независимо от того кто управляет ею.

Если постоянная Связь с Планом становится *постоянно* незаконной, от Плана отказываются. Это может случиться, например, если группа изменяет собственность, и у нового владельца уже есть идентичный План в игре.

Если Связь с Ресурсом становится *постоянно* незаконной, связь пропадает. Ресурс может быть связан с чем-то ещё на следующем ходу его владельца.

Если объявленное использование Плана на группу становится незаконным раньше чем будут брошены кубики, План возвращается в руку владельца и Раскрывается.

Если действие *атакующей* группы отменено или сделано незаконным, атака не происходит. Планы, использованные *атакующей* группой, теряются, и её жетон тратится. Любые группы,

которые *помогали* любой стороне, возвращают свои жетоны. Агенты, дублирующие целевую группу, возвращаются в руку их владельца.

Если действие *помогающей* группы отменено, нападение продолжается, даже если она теперь обречена на провал.

Если действие используется, чтобы "заработала" карта Плана, и действие отменяется, то План теряется... сбросьте его. *Исключение:* Если несколько действий используются *вместе*, чтобы заработал План, и один отменен, можно использовать действие другой группы, чтобы заменить потерянную Власть. Если это невозможно сделать, План теряется, и другие действия были потрачены впустую.

Если используется специальная способность, и далее её использование сделано незаконным или невозможным, жетон(ы) использованный(е) для активации специальной способности теряется.

Если План отменен, любые Действия, использованные для его активации, теряются.

Некоторые специальные примеры:

▲Прямая группа пытается управлять другой Прямой группой (+4 бонус). До броска кубиков Орбитальные Лазеры Контроля Разума полностью изменяют направленность цели, делая её Причудливой (-4 штраф). **Хе, хе, хе.**

▲Группа Насилия атакует, используя *Террористический акт* (+10 бонус). До броска кубиков оппонент использует карту *Добрее и Нежнее* (и много Власти), чтобы сделать атакующего Миротлюбивым. Теперь она не может использовать этот План. Никакая связь не была вовлечена, однако — план Раскрыт, но не потерян.

▲Прямая группа получила *Поддержку Фермеров*, увеличив её Власть до 6. Она атакует. До броска кубиков оппонент использует карту *День Чудаков* (и много Власти), чтобы сделать атакующего Причудливым. Это — постоянное изменение направленности, таким образом связанная карта *Поддержка Фермеров* должна быть сброшена.

▲Миротлюбивой группе дали *Нобелевскую Премию Мира*, увеличив её Власть до 6. Гей Активисты полностью изменяют её направленность, делая её временно группой Насилия. Её Власть возвращается к её первоначальному уровню *на этот ход*, но Премия Мира не теряется, и будет снова эффективна, когда направленность группы вернется к нормальной.

▲Группа Насилия нападает на Структуру Власти, которая включает Ватикан. Гей Активисты снова наносят удар, делая атакующего Миролюбивым. Эта атака теперь незаконна; Миролюбивые группы не могут напасть на Структуру Власти Ватикана. Это полностью отменяет атаку.

Карты Помнят...

Постоянная Связь с группой *не* теряется только потому, что Группа покидает Структуру Власти. Если карта переходит к другому игроку, связь идет с ней (пока там она законна).

Если карта возвращается в чью-то руку, или будет нейтрализована каким-то образом, то Связь будет активизирована снова, если группа будет снова под контролем.

Вообще, карты "помнят" любые изменения в своем статусе, пока что-либо *явно не* изменяет их обратно. Опустошенная группа не получает Облегчение просто возвращаясь в руку её владельца. Если Личность управлялась *Вампирами*, она остаётся Вампиром навсегда. (Но если группа фактически уничтожена, она теряет любой специальный статус, который она имела, и будет иметь только свои напечатанные значения, если что-то вернёт её в игру.)

Такие вещи будут случаться достаточно редко, вызывая споры, поэтому записывайте в случае необходимости!

Стратегия

Сговор ради общей победы может казаться легче, чем захват целого пирога. Но будьте осторожны с теми, кому Вы доверяете.

Когда кто-то выходит из комнаты, сговоритесь против него. Всегда есть способ сделать Ваше положение немного лучше и его немного хуже.

Проведите переговоры со всеми. Ваши противники, с меньшей вероятностью, нападут на Вас, если они будут думать, что Вы могли бы помочь им победить.

Чтобы избежать атак, Вы должны выглядеть достаточно сильными, чтобы защититься, но не настолько сильными, что бы быть угрозой.

Наблюдайте за своими оппонентами постоянно; следите за тем, как близко они к своим Целям. Чем больше Планов они имеют, тем более вероятно они сыграют какую-то жестокую уловку и победят за один ход. Не рассчитывайте на других, что они предупредят Вас об опас-

ности... они, возможно, заключили частную сделку!

Идеальная Колода

Половина победы приходит перед началом игры — когда Вы выбираете карты для своей колоды, и решаете, как Вы будете использовать их. Мировое господство никогда нельзя доверять случайности. Выберите карты, которые хорошо работают вместе... чтобы защищать друг друга, усиливать друг друга, работать на Вашу собственную цель и разбить Ваших противников.

Очень агрессивная колода хорошо работает в игре с двумя игроками. Мульти-плеер призывает к большому количеству защитных карт, и осторожному наращиванию власти. Так или иначе, Вам понадобятся несколько ключевых мощных карт, несколько групп с полезными специальными способностями, и множество хороших карт Планов. Возьмите разнообразные карты Групп, чтобы Вы могли выбрать специальные способности необходимые Вам, чтобы нарушить планы своих оппонентов.

У лучших колод есть тема. Колода может быть построена вокруг карты Иллюминатов, или направленности (или двух), или признака (как Наука), или карты Цели, или даже специфической стратегии.

Но нет такой вещи как *идеальная* колода. Любая колода может быть разбита... хорошим игроком, который знает то, что находится в ней. Так... измените свою колоду и свои стратегии! Если Вы будете лидировать с Мафией каждый раз, то Ваши конкуренты принесут собственные карты Мафии, и уберут её у Вас. Меняйте карты между играми, или используйте те же самые карты различными способами. Будьте непредсказуемы!

И не зависьте от карт, которые нужны Вам для победы. Хороший игрок с колодой *стартера* может победить неосторожного игрока с собранной колодой.

Сбалансированные Структуры Власти

Если группа контролирует многих марионеток, Вы должны защищать её, потеря такой ключевой группы действительно болезненна.

Если *все* Ваши группы ветвятся от одной стрелки контроля Иллюмината, Вас можно стереть в порошок одной атакой.

Но если один из Ваших оппонентов делает эту ошибку, Вы можете победить, захватив несколько групп в одной атаке!

Угрозы и Переговоры

Любое соглашение между игроками, тайное или явное, разрешено, если оно фактически не нарушает правил. В частности Вы всегда можете попытаться заставить оппонента передумать обещаниями, взятками или угрозами, относительно действия, которое он планирует или объявляет.

Сделки могут быть заключены открыто или тайно. Возможности ограничены только Вашей собственной двуличностью.

Мета-правила

Эти правила имеют приоритет даже выше того, что напечатано на картах.

Следите, какие карты — Ваша собственность. Когда кто-то берет Вашу собственную карту, записывает это, таким образом Вы можете вернуть её в конце игры! Или поместите один из Ваших собственных жетонов на карту. Или используйте липкую заметку.

Никто никогда не может вытянуть карту из Вашей руки, колоды и т.д., не показывая Вам, что они взяли.

Когда Вы используете дубликат карты, чтобы украсть группу у кого-то ещё, поместите Вашу собственную карту в Вашу Структуру Власти и позволить им оставить у себя свою.

▲Когда два Плана противоречат друг другу, то работает последний сыгранный. Если карта В разыграна, чтобы аннулировать карту А, и затем карта С была немедленно разыграна, чтобы аннулировать карту В, то карта А снова эффективна.

▲Многие карты изменяют Власть групп или Сопротивление. Когда изменяют несколько карт, сначала значение *изменяется до определенного числа*, затем учитываются карты, которые *умножают или делят*, и затем прибавляют или вычитают. Так, если одна карта Плана увеличивает Власть Дантистов до 6, другая удваивает её, и затем карта НМП дает им +2 Власти, Вы сначала увеличиваете её до 6, затем удваи-

ваете её до 12, и *затем* добавляете +2. Заключительная Власть 14!

▲Вы не можете использовать две *умножающих* карты, чтобы увеличить один и то же "показатель" одной группы — например, чтобы удвоить её Власть и затем удвоить её снова. Независимо от того, что говорят карты, Вы можете использовать только одиночный, самый высокий эффект "умножения".

▲Если карта определенно говорит, что что-то не *может* случиться с ней, это имеет приоритет над картой, которая (возможно) делает эту вещь с другими картами. *Но*: если карта А *определенно* упоминает карту В по имени, то способность А имеет приоритет над любой защитой или иммунитетом, который В может иметь.

▲Невозможные броски кубиков не могут случиться. Например, *Команда Самоубийства* призывает, чтобы игрок бросил один кубик. Бросок кубика, дает результат 1 - 6. Любая карта, которая увеличила бы результат больше чем до 6, рассматривают как 6; что-нибудь, что уменьшило бы результат меньше чем до 1, рассматривают как 1.

▲У групп иллюминатов никогда нет направленностей. Они никогда не могут быть уничтожены, кроме как потеряв все свои марионетки.

Глоссарий Терминов

"Любая попытка" — способность дающая всей Вашей *Структуре Власти* бонус к некоторым атакам. Любая такая атака *любой* из Ваших групп получает бонус. Если Вы контролируете Мото Гангстеров, то любая попытка, уничтожить другую группу *любой из Ваших групп*, получит +2 бонус. Вы получаете эту способность в момент, когда Вы берёте под контроль Мото Гангстеров, и теряете её, как только Вы теряете их. Ваш бонус "любая попытка" никогда не помогает атакам, сделанным *другими* игроками, даже если Вы помогаете им. *Заметьте*: бонусы "любая попытка" существуют в дополнение ко всем другим бонусам, на которые Вы имеете право (направленности, и т.д.). Они не влияют на Мгновенные атаки, если они определенно не говорят обратного.

В Любое Время: Вы можете сделать это во время хода другого игрока. Но Вы всё ещё не можете вмешиваться в привилегированное нападение (см. стр. 10), использовать или сбрасы-

вать карту, чтобы препятствовать кому-либо ещё посмотреть на неё или украсть её.

Автоматический Провал: Это позволяет Вам разрушить атаку другого игрока *после того*, как он подтвердил действия и карты Планов и бросил кубики. Нападение терпит неудачу, и все действия и карты уходят. Жизнь жестока.

Отмена: Некоторые карты могут *отменить* действие группы после того, как о нём объявят. Действие также *отменяется*, если оно сделано незаконным (например из-за изменения направленности, которое находится в противоречии с иммунитетом).

Отменённое действие, и любые использованные жетоны, которые привели его в действие, теряются. Если *атака* отменена, любые Планы, использованные атакующей группой, теряются, но жетоны и Планы, потраченные, *помогающими* и *противостоящими* группами, возвращаются. См. стр.18.

Если План отменён, жетон(ы), который(е) привел(и) его в действие теряется.

План или действие не могут быть отменены после броска кубиков!

"Отмените" не означает "удалите жетон Действия прежде, чем он будет использован". Это — совсем другое дело.

Колоды: Все Ваши неиспользованные карты Планов и Групп. Вы не можете смотреть на них!

Прямые атаки — сделанные непосредственно группой. Например, у Хакеров есть +4 для прямого контроля любой *Компьютерной* группы. Это означает, что Вы получаете +4 бонус, пытаясь взять под контроль Компьютерную группу *этой картой*. Если Вы атакуете Компьютерную группу другой картой, даже если Хакеры помогают своей властью, этот +4 бонус не поможет Вам.

Сброс: Карты могут быть сброшены по нескольким причинам. Карты также сбрасывается если они *сыграны*, если они не остаются на столе со Связью. Этот тип карт считается "сброшенным" только если Связь постоянно лишена законной силы.

Когда карта сбрасывается, она *удаляется до конца игры*, если карта Плана или специальная способность *немедленно не* использовались, чтобы восстановить её.

Заметьте, Вы не можете сбросить (или отдать, или использовать) карту, чтобы препятствовать кому-либо взять её или посмотреть на

неё, если они уже разыграли карту, которая позволяет им брать или смотреть на неё!

Карты сбрасываются открытыми, если карта определено не говорит, чтобы её сбросили закрытой или не глядя.

Когда карта требует сброса, сброс выполняется из Вашей руки, если карта не уточняет, что сбрасывать нужно из Вашей колоды.

Возьмите и *Выберите:* "Взять" означает взять верхнюю карту из колоды. "Выберите" позволяет Вам просмотреть всю колоду!

Рука: Планы, Группы, и карты Ресурсов, которые Вы вытянули. В любое время Вы можете смотреть на них. Они не считаются "в игре".

Иммунитет: Если группа (или Структура Власти) *имеет иммунитет (неуязвима)* к определенному типу группы, то она не может подвергнуться атаке или быть затронутой Властью, Глобальной Властью или специальными способностями никакой *вражеской* группы этого типа. Те группы не могут даже *помочь* нападению на неуязвимую группу или Структуру Власти. Защищаются они против её атак обычно.

Если вся Ваша Структура Власти неуязвима к чему-то, Ваша рука, колода, и куча сброса также неуязвимы!

Хозяин и *Марионетка:* Если группа А непосредственно контролирует группу В, то А — хозяин, а В — является марионеткой.

Постоянное Изменение: Любое изменение Власти группы, Глобальной Власти, Сопrotивления, признаков или направленностей, у которого нет определенного указанного срока. Изменения, производимые картами НМП, например, являются постоянными. Заметьте эти "постоянные" изменения могут всё ещё быть уничтожены другим Планом или специальной способностью!

Структура Власти: Ваш Иллюминат, плюс все группы, которыми он управляет непосредственно и через свои марионетки.

Перетасовка: После того, как Вы просмотрели колоду, чтобы *выбрать* карту, Вы должны перетасовать её, и любой другой игрок может снять.

Временное Изменение: Любое изменение Власти группы, Глобальной Власти, Сопrotивления, признаков или направленностей, у которого есть определенный встроенный срок, такой как "следующее действие" или "до конца хода".

Ход: Когда карта говорит, что она делает что-то "каждый ход", это означает — каждый раз, когда её владелец получает ход! Бонусы предоставляются в соответствующей фазе хода; дополнительные жетоны Действия получаются, когда Вы получаете свои обычные жетоны, и так далее.

Поддержка Игры

Журналы

Наш собственный *Pyramid Magazine* публикует статьи о стратегии ИНМП, об идеях вокруг которых строятся колоды, и так далее. Другие превосходные журналы, которые охватывают торговые карточные игры, включают *Duelist (Wizards of the Coast)* и *Scrye*.

В Сети

В Интернете SJ Games поддерживают активное присутствие в телеконференции news:rec.games.trading-cards.misc. Вы можете также увидеть нашу Веб-страницу <http://www.sjgames.com/> или материалы по ИНМП на <ftp://io.com>. И у членов Иллюминаты Онлайн есть частная конференция ИНМП (отправьте письмо на info@io.com для дополнительной информации).

У нас также есть сетевые представители **ИНМП** на всех главных онлайн сервисах.

Турниры

Мы спонсируем ежегодный Чемпионат мира в ГенКон. Мы также поддерживаем местные турниры **ИНМП** — свяжитесь с нами по адресу выше, или отправьте электронную почту на адрес dkb@io.com для дополнительной информации.

Правила для 2 игроков

Игры с двумя игроками — особенно в игре на турнире — могут предоставлять собой быстро-убивающие стратегии или "выродившиеся" колоды, которые было бы легко победить в игре с несколькими игроками. Следующие правила официальные для игр турнира с двумя игроками, и предложены для всей игры:

▲Игра идёт не менее чем до 12 групп.

▲Никто из игроков не может напасть на другого, пока каждый не сделал полный ход; Игрок 2 не может немедленно набрасываться на Игрока 1.

▲Устраните фазу "автоматического присоединения". За исключением марионетки, с которой Вы начинаете игру, никакая группа не может быть захвачена без броска кубиков. Чтобы подключить Ресурс, используйте свой жетон Иллюмината — не более, одного за ход.

Обновление Правил

Основанный на обратной связи с игроками на *Ограниченном Выпуске ИНМП*, мы многое изменили, чтобы улучшить ясность и баланс... проверьте этот свод правил и карты на точность формулировки. Самые существенные изменения включают:

Карты

Элиза: ни у какой группы не может быть более одной.

Китай: исключительно получает свои +20 против Катастроф.

Конфиденциальная связь: ни у кого из игроков не может быть более одного.

Совмещённые Катастрофы: обе катастрофы должны иметь право нанести удар по Месту!

На *Орбиту Один* можно повлиять *Ядерной Катастрофой*, но не *Землетрясением*.

Орегонская Грязь теперь имеет Власть 24, и уничтожает при успешном броске, превышающим на 10 или больше.

Политическая Корректность влияет на Консервативные группы с Властью 0 или 1.

Тип карт *Перезарядка* (предоставление дополнительных жетонов группам определенной направленности или признака) теперь требует действия Иллюмината и перезаряжает только жетоны суммой 5 Власти, или любую группу с любой Властью. Правила теперь явно указывают, что Вы не можете "перезарядить" группу на том ходу, когда она была захвачена.

Завладение Временем, требует действие Иллюмината, и не может использоваться на Вашем первом ходу. Она не даёт Иллюминату новые жетоны действия, и Вы не можете взять карты или играть любые Планы.

Шангри-Ла явно получает свои +5 к защите против Мгновенных атак.

Переворот! требует действие Иллюмината, и не может использоваться на Вашем первом ходу.

Видеоигры дают бонус всем Вашим другим Компьютерным группам.

Вулкан теперь имеет власть 18, и уничтожает при успешном броске, превышающим на 2 или больше.

Вуду Экономика требует действие Иллюмината, и может использоваться одним игроком только один раз за игру.

Погодный Спутник теперь дает +10 (а не +8), к *Торнадо*, *Урагану*, и *Дождю из Лягушек* (не к *Приливной волне*).

У *Цюриха* больше нет +4, к контролю над Корпоративными группами.

Правила

Автоматическое взятие под контроль: является теперь явно дополнительным. Действие Иллюмината может использоваться для автоматического взятия под контроль Ресурса (стр.7).

Начало игры: разъяснено, что касается атакующих игроков, у которых не было их первого хода. Кроме того, правило "лидирующей" марионетки расширено (стр.3).

Отмена действий разъяснена (стр.18).

Броски кубиков изменяемые картами, изменяются к самому близкому легальному числу (стр.20).

Сбросы: всегда открыто (стр.5).

Сброс групп из Вашей Структуры Власти больше не допускается.

Устранение возможно только после третьего хода (стр.15).

Цели: Не более трёх групп могут когда-либо считаться за две для победы.

Карты цели не могут быть отменены после того, как Вы потребовали победы (стр.16); если Вы пойманы более чем с одной в Вашей руке, Вы проиграли (стр.16).

Иммунитет определён более длинно (стр.21).

Связи: Разъяснения на перемещения связей и связи с личностями (стр.17).

Память Карт: новая раздел правил (стр.19).

Карты *НМП* вступают в силу в том порядке как они были сыграны (стр.16).

Определены *Постоянные* и *Временные изменения* (стр.21).

Для *Облегчения* требуется в 3 раза больше *напечатанной* Власти (стр.13).

Правила для *Тайных* групп, перефразированы для ясности (стр.12).

Очередность: Добавлено больше правил (стр.14).

Правила для двух игроков: стр.22.

Победа: Вы не можете победить во время первого хода.

Модификаторы Атаки и Защиты

Атака на Получение Контроля

Бросается *Власть* атакующего минус *Сопротивление* защитника.

Каждая идентичная направленность атакующего и цели: +4.

Каждая противоположная направленность атакующего и цели: -4.

Атака на Уничтожение

Бросается *Власть* атакующего минус *Власть* защитника.

Каждая противоположная направленность атакующего и цели: +4.

Каждая идентичная направленность атакующего и цели: -4.

Атакующий — Ктулху: +4.

Защитник Опустошён: *Власть* делится на два (округляют в меньшую сторону).

Бонусы к Сопротивлению и защите

Защитник — Шангри-Ла: +5.

Цель — марионетка Иллюмината: +10.

Хозяин цели — марионетка Иллюмината: +5.

Для *каждой* направленности, которая совпадает у цели и её хозяина: +4.