

ВОССТАНИЕ

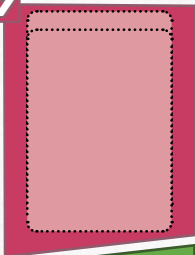


ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Выберите, кто будет играть за Сопротивление, а кто — за Империю. *(Например, пусть тот, кто последним нарушал правила, играет за Сопротивление.)*
- 2** В случайном порядке разместите в ряд 5 жетонов районов лицом вверх: Министерство изобилия, Министерство мира, Капитолий, Полицейское управление и Министерство правды.
- 3** Перемешайте колоду Сопротивления и положите её лицом вниз перед игроком за Сопротивление. Он берёт 5 карт из колоды — это его стартовая рука. Не показывайте эти карты игроку за Империю.
- 4** Положите 4 жетона власти лицом вверх перед игроком за Империю: оцепление, дезориентация, ликвидация и слежка.

7



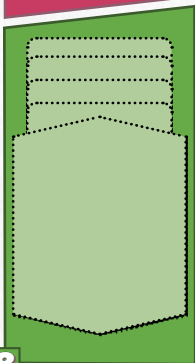
СТОРОНА
ИМПЕРИИ



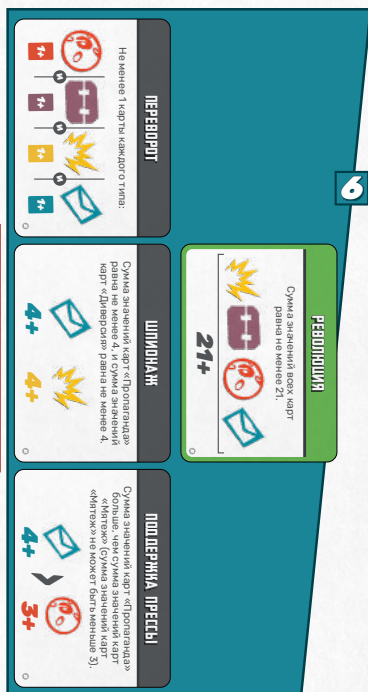
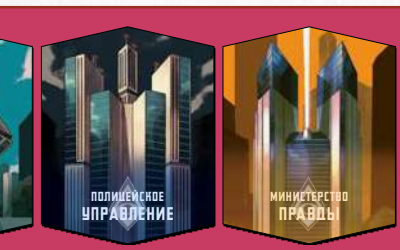
2



8



- 5** Передайте игроку за Сопротивление маркер эскалации.
- 6** Положите карту задания «Революция» лицом вверх рядом с жетонами районов. Перемешайте остальные карты заданий и выложите 3 из них лицом вверх в один ряд под картой задания «Революция». Лишние карты уберите в коробку.
- 7** Выделите место, куда в течение игры будут убираться ликвидированные карты (7) и захваченные районы (8). Находящиеся там карты больше нельзя использовать в текущей партии, но их всё ещё можно просматривать: закрытые — только игроку за Сопротивление, открытые — обоим игрокам.



ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

В течение игры карты Соппротивления разыгрываются либо взакрытую (лицом вниз), либо в открытую (лицом вверх). Игрок за Империю может выбирать целью своих действий как закрытые, так и открытые карты.

Закрытые карты: просмотр лицевой стороны закрытых карт доступен игроку за Соппротивление в любой момент. Для игрока за Империю они остаются недоступны, пока не будут открыты.

Открытые карты: если карта должна быть открыта, переверните её лицом вверх, чтобы её могли видеть оба игрока.

Ликвидированные карты: уберите карту Соппротивления и положите рядом с игровой зоной. Не открывайте её, если она закрыта.



Закрытая



Открытая

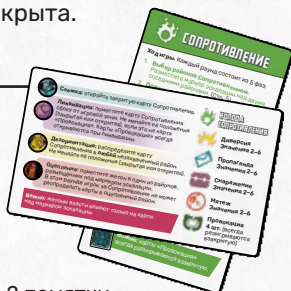
КОМПОНЕНТЫ



24 карты Соппротивления



1 маркер
эскалации



2 памятки



11 карт заданий



4 жетона
власти



5 жетонов
районов

ЦЕЛИ ИГРЫ

Для победы игроку за Сопротивление необходимо захватить 3 района, собирая комбинации карт в соответствии с условиями заданий. Если игроку за Империю удаётся нарушить планы Сопротивления и сохранить контроль над 3 и более районами, он побеждает и разгоняет мятежников.

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из 5 фаз:

1. **Выбор районов Сопротивлением**
Игрок за Сопротивление выбирает два соседних района и помещает над ними маркер эскалации.
2. **Планирование операции Сопротивлением**
Игрок за Сопротивление выбирает 3 карты из руки и помещает их над маркером эскалации. Две из них кладутся взакрытую, одна — в открытую. Карты «Провокация» всегда кладутся взакрытую.

Пример (справа):

Над двумя соседними районами — Министерством изобилия и Министерством мира — игрок за Сопротивление выкладывает маркер эскалации и 3 карты (2 взакрытую и 1 в открытую) согласно своим скрытым намерениям.



3. Оборона районов Империей

Игрок за Империю выполняет 2 действия. Сначала он выбирает один из жетонов власти, лежащих лицом вверх, и выполняет его действие (см. стр. 11 «Жетоны власти»). Затем он выбирает другой лежащий лицом вверх жетон и выполняет его действие. Оба жетона должны быть перевернуты лицом вниз сразу после использования.



4. Проведение операции Соппротивлением

Игрок за Соппротивление распределяет оставшиеся над маркером эскалации карты между двумя районами (все карты можно распределить как в один район, так и между двумя районами). Положение карт при этом не меняется: открытые остаются открытыми, а закрытые — закрытыми. В оцепленные районы распределять карты нельзя (см. стр. 11 «Жетоны власти»).



5. Конец раунда

После того как игрок за Соппротивление распределил карты, выполните следующие шаги:

- **Игрок за Соппротивление проверяет, удалось ли захватить район(ы).** Подробнее на стр. 8 «Задания и захват районов».
- **Если все жетоны власти лежат лицом вниз, игрок за Империю переворачивает их.** Если лицом вниз лежат лишь два жетона, не переворачивайте их. В следующем раунде игроку за Империю будут доступны только оставшиеся два жетона.
- **Игрок за Соппротивление подбирает 3 карты из колоды.** Если в конце раунда игрок за Соппротивление не может взять 3 карты из колоды (так как осталась 1 карта), и он до сих пор не захватил 3 района, перейдите к Решающей операции.

Решающая операция — последний раунд игры и последний шанс Соппротивления попытаться захватить контроль над районами. Когда в колоде останется 1 карта, игрок за Соппротивление берёт её в руку и переходит к Решающей операции.

Во время **этого раунда** игрок за Соппротивление не выкладывает маркер эскалации. Вместо этого сначала он помещает 3 последние карты по обычным правилам, а после того, как игрок за Империю разыграет два жетона власти, игрок за Соппротивление распределяет оставшиеся карты между любыми неоцепленными и ещё не захваченными районами.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в любой момент игрок за Соппротивление захватывает 3 района, игра немедленно завершается победой Соппротивления. В ином случае игра продолжается, пока не будут разыграны все карты Соппротивления. Если после Решающей операции игрок за Империю всё ещё контролирует не менее 3 районов, то он побеждает.

ЗАДАНИЯ И ЗАХВАТ РАЙОНОВ

Чтобы захватить район, игроку за Сопротивление необходимо собрать в этом районе комбинацию карт, которая полностью соответствует условиям одной из 4 карт заданий на столе (включая «Революцию»). Распределённые по районам карты остаются в них до конца игры. В ходе следующих раундов игрок за Сопротивление сможет добавлять карты в незахваченные районы, поэтому выполнение даже одного задания вероятно (и даже почти наверняка) займёт несколько раундов.



Например, для выполнения задания «Гражданское неповиновение» (см. выше) сумма значений карт «Мятеж» в районе должна быть не меньше 8 и в том же районе не должно быть карт «Диверсия».

После выполнения задания не убирайте его из игры — каждое задание можно выполнить несколько раз. Не обязательно стараться выполнять все задания. Вполне возможно захватить несколько районов в текущем раунде, выполнив одно и то же задание.

При захвате района игрок за Соппротивление выполняет следующие шаги:

1. Открывает все карты, необходимые для выполнения задания (остальные карты открывать необязательно).
2. Переворачивает жетон захваченного района.
3. Перемещает жетон района и все распределённые в него карты в ранее отведённое для них место рядом с игровой зоной. Карты должны быть видны обоим игрокам (закрытые карты доступны для просмотра только игроку за Соппротивление).
До конца игры в захваченные районы нельзя распределять новые карты.
4. Районы, прежде соседствовавшие с одним или несколькими захваченными районами, сдвигаются и становятся соседними друг для друга. См. пример ниже.



КАРТЫ СОПРОТИВЛЕНИЯ

Колода Сопротивления состоит из **4 типов карт** («Пропаганда», «Мятеж», «Диверсия», «Снаряжение») **с диапазоном значений от 2 до 6**, а также **4 карт «Провокация»**.



Пропаганда



Мятеж



Диверсия



Снаряжение



Провокация

Карты со значениями от 2 до 6 используются для выполнения заданий. Карты «Провокация» не имеют ни значения, ни типа и не используются для выполнения заданий. Их задача — обманывать игрока за Империю и вынуждать его тратить действия впустую. Карты «Провокация» всегда разыгрываются взакрытую.

Все карты, которые в течение игры были разыграны в открытую или были открыты при помощи жетона слежки (см. стр. 11 «Жетоны власти»), остаются открытыми до конца игры.

Если игрок за Империю ликвидирует карту, поместите её сбоку от игровой зоны, не меняя её положения (открытая или закрытая). Все открытые карты должны быть видны обоим игрокам.

Ликвидированные карты «Провокация» должны быть открыты сразу. Карты «Провокация», открытые при помощи жетона слежки, тут же ликвидируются.

ЖЕТОНЫ ВЛАСТИ

Каждый свой ход игрок за Империю разыгрывает только 2 жетона власти против 3 карт, выложенных игроком за Сопротивление ранее в этом же раунде. При этом разыграть их можно как против одной, так и против двух разных карт. **Важно: разыгрывать жетоны власти против карт, уже распределённых в районы, нельзя.**



Разыграв жетон, переверните его стороной с  вверх, чтобы показать, что он теперь не доступен. Прежде чем получить доступ к тому же жетону снова, игрок за Империю должен разыграть все 4 жетона.



Слежка: откройте закрытую карту Сопротивления.



Ликвидация: поместите карту Сопротивления сбоку от игровой зоны. Не меняйте её положения (закрытая или открытая), если это не карта «Провокация». Ликвидированные карты «Провокация» должны быть открыты сразу.



Дезориентация: распределите карту Сопротивления в **любой** из незахваченных районов, включая оцепленный. Не меняйте её положения (закрытая или открытая).

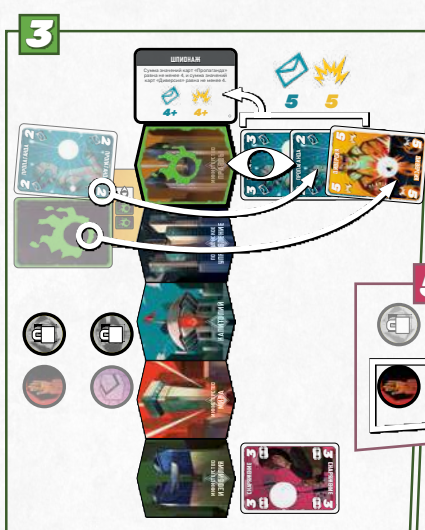
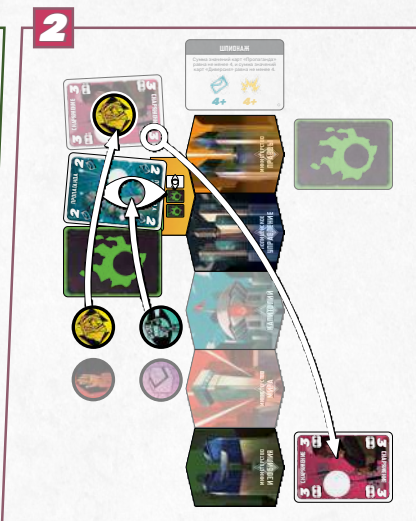
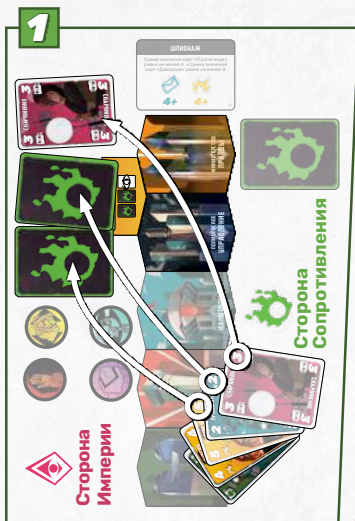


Оцепление: разыграйте жетон на один из районов, размещённых под маркером эскалации. В этом раунде игрок за Сопротивление не может распределять карты в оцепленный район.

ПРИМЕР ПАРТИИ

- 1** Игрок за Сопротивление кладёт маркер эскалации между Полицейским управлением и Министерством правды. Затем выбирает 3 карты из 5 на руке. Две карты он играет взакрытую («Диверсия» со значением 5 и «Пропаганда» со значением 2) и одну в открытую («Снаряжение» со значением 3).
- 2** Игрок за Империю использует жетон слежки. Он открывает карту «Пропаганда». Затем жетоном дезориентации он распределяет карту «Снаряжение» в Министерство изобилия.
- 3** Игрок за Сопротивление распределяет карту «Пропаганда» со значением 2 и карту «Диверсия» со значением 5 в Министерство правды. Так как в этом же районе лежит закрытая карта «Пропаганда» со значением 3, Сопротивление выполняет задание «Шпионаж» и захватывает этот район.
- 4** Игрок за Сопротивление кладёт захваченный район и все карты под ним сбоку от игровой зоны. Все карты сохраняют свои положения (закрытые и открытые) и кладутся вместе с захваченным районом. Сопротивление добирает 3 карты из колоды на следующий раунд.
- 5** В следующий раунд игроку за Империю доступны жетоны ликвидации и оцепления.





ПРИМЕЧАНИЯ К КАРТАМ ЗАДАНИЙ

РЕВОЛЮЦИЯ

Сумма значений всех карт в районе равна не менее 21.



21+

Революция: сумма значений карт в районе должна быть не менее 21.

Всплеск политической активности:

в районе должны находиться не менее 3 открытых карт одного типа.

Например: карты «Пропаганда» со значениями 2, 3 и 4.

ВСПЛЕСК ПОЛИТИЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ

Открыты 3 карты одного типа:



Сплочённые протестанты: сумма

значений карт «Диверсия» в районе должна быть больше суммы значений карт «Снаряжение». При этом сумма значений карт «Снаряжение» должна быть не менее 3. Например: карта «Диверсия» со значением 6 и карта «Снаряжение» со значением 3 или карты «Диверсия» со значениями 4 и 5 и карта «Снаряжение» со значением 5.

СПЛОЧЁННЫЕ ПРОТЕСТАНТЫ

Сумма значений карт «Диверсия» больше, чем сумма значений карт «Снаряжение» (сумма значений карт «Снаряжение» не может быть меньше 3).



Переворот: в районе должна

находиться хотя бы 1 карта каждого типа («Мятеж», «Снаряжение», «Диверсия» и «Пропаганда»).

ПЕРЕВОРОТ

Не менее 1 карты каждого типа:



Скоординированный заговор: в районе должны находиться не менее 3 карт одного значения. Например: карта «Снаряжение» со значением 5, карта «Диверсия» со значением 5 и карта «Пропаганда» со значением 5.

СКООДИНИРОВАННЫЙ ЗАГОВОР

Не менее 3 карт одного значения:



Спящие агенты: в районе должен

находиться ряд из 4 или более карт с последовательно возрастающими значениями. Значения 4 и 6 не считаются последовательно возрастающими.

Типы карт могут быть разными.

Например: «Пропаганда» со значением 2, «Диверсия» со значением 3, «Пропаганда» со значением 4 и «Мятеж» со значением 5.

СПЯЩИЕ АГЕНТЫ

Ряд из 4 или более карт с возрастающими значениями:



РЕЖИМ «КАПИТОЛИЙ»

Режим «Капитолий» усложняет игру для игрока за Империю (мы не рекомендуем использовать этот режим в вашей первой партии). Для игры в этом режиме следуйте правилам, описанным ниже:

- Положите Капитолий в центре и разместите по два района с каждой стороны.
- Если игрок за Соппротивление захватывает Капитолий, то сразу же побеждает.
- Для захвата Капитолия при помощи задания «Революция» сумма значений карт должна быть не менее 25 (вместо 21).



СОЗДАТЕЛИ

Автор игры: Брендан Хансен

Иллюстратор: Джор Рос

Графический дизайнер:

Питер Уокен

Разработка: Алекс Катлер

Редактура правил:

Гвен Руэлл

Особая благодарность:

всем нашим тестировщикам,

The Game Designers of North Carolina и Майе Полан

Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games

Переводчик: Роман Рожков

Корректор: Елена Даценко

Редактор: Евгения Акбашева

Дизайнер-верстальщик:

Ксения Есина

Руководитель проекта:

Антон Петров

Руководитель редакции:

Валерия Горбачёва

Общее руководство:

Антон Сковородин

**GAGA
GAMES**



**PANDA
SAURUS
GAMES**

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены. gaga-games.com

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из 5 фаз:

1. **Выбор районов Соппротивлением** (стр. 5)
2. **Планирование операции Соппротивлением** (стр. 5)
3. **Оборона районов Империей** (стр. 6, 11)
4. **Проведение операции Соппротивлением** (стр. 6)
5. **Конец раунда** (стр. 7)

После того как игрок за Соппротивление распределил свои карты, завершите раунд следующим образом:

- Игрок за Соппротивление проверяет, удалось ли захватить район(ы) (стр. 8–9).
- Если все жетоны власти лежат лицом вниз, переверните их лицом вверх.
- Игрок за Соппротивление подбирает 3 карты из колоды.

Конец игры. Игра завершается, когда:

- Соппротивление победит, захватив 3 района,
- ИЛИ Соппротивление не сможет взять 3 карты в конце раунда (так как в колоде осталась 1 карта). В таком случае перейдите к Решающей операции (стр. 7).

