

<ВЗЛОМ/>

ПРОМЕТЕЙ



П Р А В И Л А И Г Р Ы



LUDUS MAGNUS
STUDIO



«Первородный огонь» – мифический ключ для расшифровки Gene.sys, который скрыт в компьютерном коде легендарного Прометея. Взломщики давно стремились уничтожить титана, чтобы получить контроль над всей базой данных.

Однако справиться с ним почти невозможно, по крайней мере, по мнению тех немногих, кто остался в живых после встречи с ним. Когда у «Кавказских гор», одной из локаций Gene.sys, открылся шлюз, взломщики обнаружили незнакомую аномалию и странных ботов, больше похожих на гигантских орлов. Если взломщики найдут способ контролировать эту аномалию и направить новый лёд против титана, у них появится шанс на успех.

Это дополнение позволит вам сыграть в командном режиме. Объединитесь с другими взломщиками против легендарного титана, найдите его уязвимости, правильно скоординируйте свои действия и одолейте Прометея.

СОСТАВ ИГРЫ.....4

:/Модели..... 5

НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ6

:/Нерон (аватар) 6

:/Эфон (лёд)..... 6

:/Жетоны уклонения 7

:/Комната «Кавказские горы»..... 7

:/Кубик аномалии 7

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ.....8

:/Новые компоненты
для командного режима..... 8

Прометей и соответствующие
компоненты..... 8

:/Конец игры и определение
победителя 9

Победа Прометея 9

Победа игроков 9

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 10

:/1. Подготовка базы данных10

:/2. Подготовка брандмауэра10

Колода активации льда.....12

Колода реакций Прометея.....12

:/6. Подготовка деки.....12

ПРАВИЛА

КОМАНДНОГО РЕЖИМА 13

:/Союзники13

:/Получение информации13

:/Альтернативный эффект карт
вредоносного ПО.....13

:/Новые операции.....13

Раскрытие жетона информации.....13

Отправка13

:/Жетоны импульса.....14

:/Прометей.....14

Отключение и ликвидация.....14

Состояния Прометея14

Неуязвимый14

Уязвимый14

Жетоны уязвимостей14

Активный жетон уязвимости14

Деактивированный жетон

уязвимости.....14

Фишки деактивации.....15

ХОД ИГРЫ 16

:/Ход взломщиков17

Фаза действий.....17

Переподключение17

Усиление действия «атака».....17

Фаза отслеживания.....17

Общие жетоны вирусов17

Деактивация уязвимости.....17

Разделение полной информации17

Фаза реакций18

Розыгрыш карт реакций Прометея .18

Ударная волна (⚡).....19

Коллапс ✨19

:/Ход брандмауэра.....20

Розыгрыш карты активации льда ...20

Фаза загрузки.....20

01 | File: DR. 0345/D

В этом буклете изложены правила игры «Взлом» в командном режиме. В разделе «Новые компоненты» описаны правила использования компонентов этого дополнения в любом режиме игры. В остальных разделах приведены правила командного режима, в котором взломщикам предстоит сразиться с Прометеем.

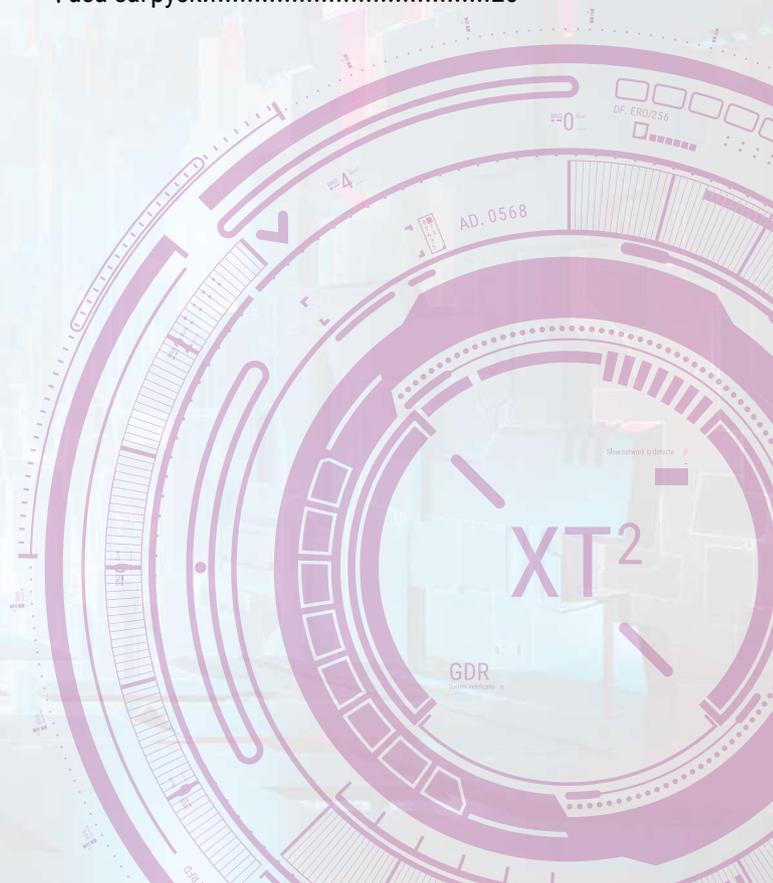
07 | File: DR. 0005/Q

08 | File: DR. 97654/Z

09 | File: DR. 0345/V

10 | File: DR. 0237/A2

11 | File: DR. 0345/D



СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле титана



1 комната «Кавказские горы»



4 фишки деактивации



1 кубик аномалии



1 счётчик льда Прометея



9 жетонов уязвимостей



12 жетонов импульса



8 жетонов уклонения



1 карта Прометея



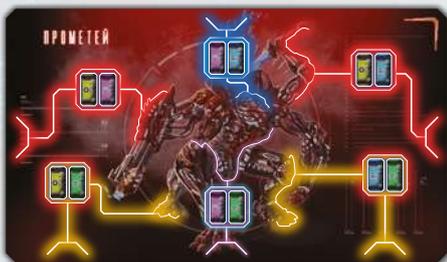
32 карты реакций Прометея



1 карта льда Эфона



8 карт активации льда Эфона



1 планшет Прометея

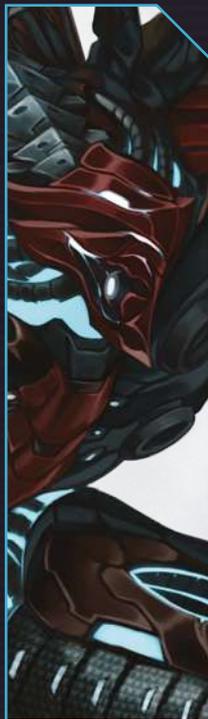


1 планшет аватара



7 карт вредоносного ПО

:/Модели



ПРОМЕТЕЙ



ЭФОН



(10)



HEPON



НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

В этом разделе содержатся правила использования компонентов дополнения «Прометей», которые можно применять как в **соревновательном режиме** (описанном в базовых правилах), так и в **командном режиме** (описанном в этом буклете). Остальные компоненты этого дополнения, которые можно использовать **только в командном режиме**, описаны на стр. 8.



:/НЕРОН (аватар)

Нерон — это новый аватар, которого можно использовать в любой партии игры «Взлом». Его можно выбрать во время шага **4 «Выбор аватара»** подготовки к игре. Помимо компонентов, перечисленных ниже, игрок, выбравший Нерона в качестве аватара, должен положить в общий запас жетоны уклонения (стр. 7), входящие в состав этого дополнения, — Нерон будет использовать их, разыгрывая эффекты своих карт.

- 1 планшет аватара
- 1 модель аватара
- 6 карт вредоносных утилит
- 1 карта вредоносной программы



:/ЭФОН (лёд)

Эфон — это новый тип **▲** льда, который можно использовать в любых партиях игры «Взлом». Для этого следуйте указаниям, приведённым ниже.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭФОНА

Чтобы использовать Эфона, вам потребуются следующие компоненты из этого дополнения:

- модели Эфона;
- комната «Кавказские горы»;
- карта льда (Эфон);
- карты активации льда (Эфон);
- кубик аномалии;
- жетоны уклонения.

При подготовке к игре следуйте базовым правилам подготовки со следующими изменениями:

- во время шага **1 «Подготовка базы данных»** после размещения комнат случайным образом замените одну комнату, не примыкающую к внешнему краю, на комнату «Кавказские горы»;
- во время шага **2 «Подготовка брандмауэра»** в пунктах 1–5 в качестве льда категории **▲** выберите Эфона, положите его карту льда в соответствующую ячейку планшета брандмауэра, выберите карты активации льда (Эфон) в соответствии с количеством игроков и добавьте их в колоду активации льда.



:/Жетоны уклонения



Жетоны уклонения  используются в партиях, в которых участвуют Эфон (лёд) и/или Нерон (аватар).

Правила использования жетонов уклонения следующие:

- когда игрок получает жетон уклонения , он кладёт его на свою карту взломщика;

- у игрока не может быть более двух жетонов уклонения . Эффект, позволяющий получить третий жетон уклонения , игнорируется;
- когда игрок захочет выполнить операцию «уклонение» , он может сбросить имеющийся у него жетон уклонения  вместо того, чтобы переместить фишку защиты  в следующий блок навыка по стрелке.

:/Комната «Кавказские горы»

Комната «Кавказские горы» [Г] используется в партиях, в которых участвует Эфон (лёд). Правила её использования следующие:

- эта комната всегда **раскрыта**. Любой эффект, позволяющий перевернуть комнату на скрытую сторону, игнорируется;
- аватар не может активировать один и тот же эффект из этой комнаты более одного раза за ход, но может активировать два разных эффекта этой комнаты за один ход;
- после размещения этой комнаты во время подготовки к игре её нельзя сориентировать по-другому. Любой эффект, позволяющий изменить ориентацию этой комнаты, игнорируется.

Эффект 1



Можете потратить 1 , чтобы выполнить .

Эффект 2



Можете потратить 1 , чтобы получить 1 жетон уклонения .

:/Кубик аномалии

Кубик аномалии используется для определения результата и направления некоторых эффектов, создаваемых льдом, входящим в состав этого дополнения. Правила использования кубика аномалии следующие:

- его должен бросать игрок, на аватар которого направлена подпрограмма льда, предписывающая бросить кубик аномалии. Эффекты, связанные с результатом броска кубика аномалии, разыгрывает игрок, бросивший этот кубик;
- результат броска содержит символы **α**, **β**, **γ** и **δ**, обозначающие определённые соединения комнаты «Кавказские горы». Игрок внедряет Эфона в комнату, примыкающую к этому соединению, а затем разыгрывает побочный эффект броска (см. врезку);
- эффект **переброса кубика**  можно использовать для переброса кубика аномалии (а не только для переброса кубика заражения, как это описано в базовых правилах).

ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ КУБИКА АНОМАЛИИ



Быстрая активация: игрок должен разыграть быструю подпрограмму Эфона, выбрав в качестве цели свой аватар.



Угроза: игрок увеличивает уровень угрозы своего аватара на 1.



Двойная угроза: игрок увеличивает уровень угрозы своего аватара на 2.



КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

В этом дополнении вводится **командный режим**, в котором игроки объединяются, чтобы противостоять титану Прометею и льду Эфону. В этом режиме изменяются некоторые правила базовой игры, а также появляются новые правила, описанные ниже.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

В командном режиме игроки принимают все решения совместно, но последнее слово в каждой игровой ситуации всегда остаётся за игроком, который разыгрывает текущее действие или эффект.

://Новые компоненты для командного режима

В этом разделе содержатся описания и правила использования компонентов этого дополнения, которые можно применять только в **командном режиме**.

ПРОМЕТЕЙ И СООТВЕТСТВУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

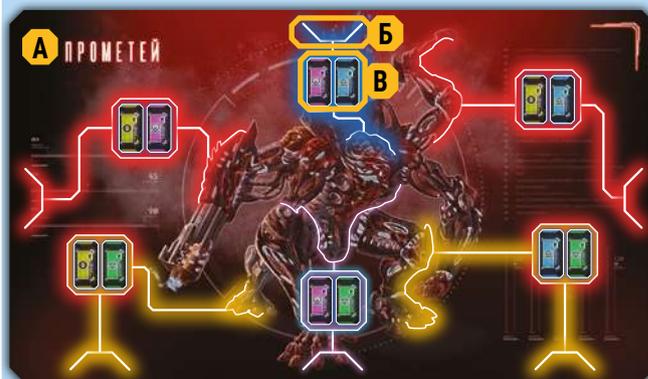
Прометей — это лёд-титан, самый мощный тип льда в игре. Его можно встретить только в командном режиме (стр. 14). Чтобы использовать Прометея в игре, вам понадобятся следующие компоненты:

- А** Игровое поле титана.
- Б** Фишки деактивации.
- В** Счётчик льда Прометея.
- Г** Жетоны уязвимостей.
- Д** Жетоны импульса.
- Е** Карта Прометея.
- Ж** Карты реакций Прометея.
- З** Планшет Прометея.



ПЛАНШЕТ ПРОМЕТЕЯ

- А** Имя титана.
- Б** Линия соединения с жетоном уязвимости.
- В** Жетоны информации, связанные с уязвимостью.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ ТИТАНА

- А** Ячейка для планшета Прометея.
- Б** Ячейка жетона уязвимости — голова.
- В** Ячейка жетона уязвимости — правая рука.
- Г** Ячейка жетона уязвимости — левая рука.
- Д** Ячейка жетона уязвимости — стопы.
- Е** Ячейка жетона уязвимости — ноги.
- Ж** Ячейка жетона уязвимости — грудь.
- З** Ячейки деактивации.
- И** Ячейки для жетонов вирусов.
- К** Ячейки реакций.
- Л** Линия соединения уязвимостей.



:/Конец игры и определение победителя

В командном режиме у игроков общая цель — победить Прометея до того, как он удалит все жетоны шлюзов из базы данных. Для этого необходимо сначала вывести из строя части тела титана, а затем передать ему необходимое количество жетонов вирусов.

ПОБЕДА ПРОМЕТЕЯ

Когда из базы данных будет удалён последний жетон шлюза, игра немедленно завершится, а все игроки проиграют.

ПОБЕДА ИГРОКОВ

Игроки побеждают, когда Прометею будет передано указанное число жетонов вирусов (или больше). Оно зависит от числа участвующих в партии игроков.

1 игрок
3

2 игрока
6

3 игрока
9

4 игрока
12



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре в командном режиме отличается от той, что описана в базовых правилах. Шаги, указанные в этом разделе, должны выполняться **вместо** или **вместе** с соответствующими шагами подготовки к обычной игре. В остальных случаях подготовка проходит по обычным правилам.

1. **Подготовка базы данных:** **вместо** базовых правил, стр. 10.
2. **Подготовка брандмауэра:** **вместо** базовых правил, стр. 10.
3. **Жетон пароля:** по правилам базовой игры.
4. **Выбор аватара:** по правилам базовой игры.
5. **Выбор взломщика:** по правилам базовой игры.
6. **Подготовка деки:** **вместе** с базовыми правилами, стр. 12.

:/1. Подготовка базы данных

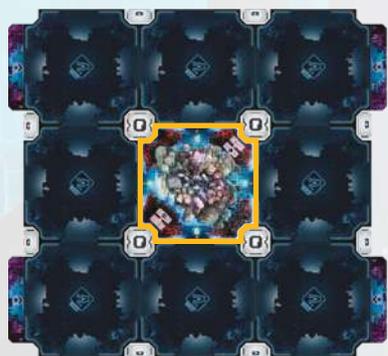
Чтобы подготовить базу данных, выполните следующие шаги вместо тех, что были описаны в базовых правилах:

1. Выберите комнаты в соответствии с правилами расширенной подготовки к игре, приведёнными на стр. 37 базовых правил. Расположите выбранные комнаты в соответствии с количеством игроков, как показано ниже.
2. Замените комнату, отмеченную жёлтой рамкой на иллюстрациях ниже, комнатой «Кавказские горы» раскрытой стороной вверх, сориентировав её случайным образом.
3. Выберите жетоны информации в соответствии с правилами расширенной подготовки к игре, приведёнными на стр. 37 базовых правил. Перемешайте выбранные жетоны

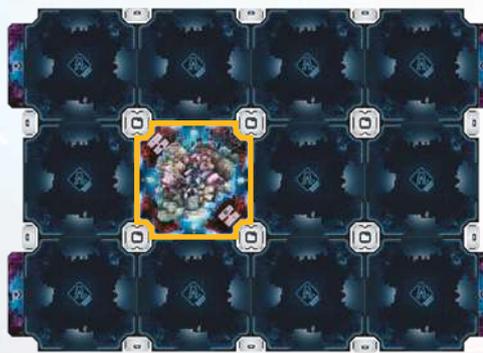
информации, положив их лицевой стороной вниз, а затем, не переворачивая, расположите их по углам так, как показано ниже.

4. Оставшиеся жетоны информации сложите в общий запас рядом с базой данных.
5. Перемешайте жетоны шлюзов, положив их лицевой стороной вниз, и расположите их так, как показано на иллюстрациях ниже.
6. Переверните жетоны шлюзов, чтобы они лежали стороной со значением приоритета вверх.
7. Внедрите Прометея в комнату «Кавказские горы».

База данных для 1–3 игроков



База данных для 4 игроков



:/2. Подготовка брандмауэра

Выполните следующие шаги вместо тех, что были описаны в базовых правилах:

1. Поместите планшет брандмауэра рядом с базой данных.
2. Поместите **карту льда Эфона** в ячейку **А** **▲** планшета брандмауэра.
3. Случайным образом или по выбору игроков определите категорию льда **□**. Поместите соответствующую карту льда в ячейку **Б** **□** планшета брандмауэра.
4. Выберите **карты активации льда Эфона** **▲** и охотника **□** в зависимости от количества игроков, как указано в жёлтой врезке на стр. 9 базовых правил игры.

Уберите оставшиеся карты активации **▲** и **□** обратно в коробку.

5. Используя выбранные карты активации льда, подготовьте **колоду активации**, как указано в разделе «Колода активации льда» (см. стр. 12), и положите её рядом с планшетом брандмауэра **В**.
6. Поместите модели Эфона **▲** и выбранного охотника **□** рядом с базой данных.
7. Поместите **▲** и **□** счётчики льда на области соответствующих цветов планшета брандмауэра **Г** и **Д**, выбрав их стороны как обычно или случайным образом.

8. Поместите счётчик льда Прометей на область планшета брандмауэра **Е**, выбрав его сторону как обычно или случайным образом.
9. Поместите **фиолетовые фишки льда** на значки слева от каждого счётчика льда **Ж**.
10. Поместите кубик брандмауэра в соответствующую ячейку планшета брандмауэра **значением 2 вверх 3**.
11. Перемешайте **карты наград**, откройте 4 из них и положите открытые карты в соответствующие ячейки планшета брандмауэра **И**. Оставшиеся карты уберите в коробку.
12. Сформируйте запас жетонов исследований **К**, кредитов **Л**, экранов **М**, а также **жетонов уклонения Н**.
13. Перемешайте **карты проломов**, сформируйте из них колоду и положите её рядом с базой данных светлой стороной с вверх **О**.
14. Поместите кубик заражения **П** и **кубик аномалии Р** рядом с базой данных.
15. Поместите подготовленное игровое поле титана рядом с базой данных.
16. Случайным образом выберите сторону планшета Прометей и поместите его в специальную **ячейку в игровом поле титана С**.
17. Поместите жетоны уязвимостей груди **Т**, ног **У** и стоп **Ф** в специальные ячейки игрового поля титана, как показано на иллюстрации.
18. Случайным образом или по решению игроков определите, какие жетоны уязвимостей следует поместить на соответствующие ячейки:
 - голова **Х** — боевой шлем или священный шлем;
 - правая рука **Ц** — пулемёт Гатлинга или пушка;
 - левая рука **Ч** — кинжалы или меч.
19. Сформируйте запас **жетонов импульса Ш** рядом с игровым полем титана.

УЯЗВИМОСТИ ПРОМЕТЕЯ И ЕГО НАВЫКИ

Если жетоны уязвимостей Прометей активны (лежат цветной стороной вверх), его навыки улучшаются.

ГОЛОВА



Боевой шлем: уменьшает значение защиты аватаров.



Священный шлем: уменьшает значение атаки аватаров.

ЛЕВАЯ РУКА



Кинжалы: Прометей использует дальние атаки, которые перемещают аватаров.



Меч: Прометей использует мощные атаки, от которых трудно защититься.

ПРАВАЯ РУКА



Пушка: Прометей генерирует разрушительные взрывы.



Пулемёт Гатлинга: атаки Прометей проходят даже через закрытые соединения.

ГРУДЬ



Защищает Прометей от Эфона.



КОЛОДА АКТИВАЦИИ ЛЬДА

Чтобы подготовить колоду активации льда, по порядку выполните следующие шаги в зависимости от количества игроков:

1 ИГРОК

- Перемешайте 6 выбранных карт активации льда и сформируйте колоду.

2 ИГРОКА

- Выберите 6 карт активации льда со значком эскалации . Перемешайте их и положите лицевой стороной вниз в три отдельные стопки по 2 карты.



- Перемешайте 6 оставшихся карт активации льда и положите 2 карты в каждую стопку.
- Перемешайте каждую стопку по отдельности.
- Положите стопки друг на друга в любом порядке, сформировав таким образом колоду.

3 ИГРОКА

- Выберите 4 карты активации льда со значком эскалации . Перемешайте их и положите лицевой стороной вниз в четыре отдельные стопки по 1 карте.
- Перемешайте 8 оставшихся карт активации льда и положите 2 карты в каждую стопку.
- Перемешайте каждую стопку по отдельности.
- Положите стопки друг на друга в любом порядке, сформировав таким образом колоду.

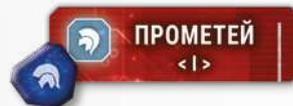
4 ИГРОКА

- Выберите 3 карты активации льда со значком эскалации . Перемешайте их и положите лицевой стороной вниз в три отдельные стопки по 1 карте.
- Перемешайте 9 оставшихся карт активации льда и положите 3 карты в каждую стопку.
- Перемешайте каждую стопку по отдельности.
- Положите стопки друг на друга в любом порядке, сформировав таким образом колоду.

КОЛОДА РЕАКЦИЙ ПРОМЕТЕЯ

Чтобы подготовить колоду реакций Прометея, выполните следующие шаги:

1. Выберите карты реакций Прометея, связанные с выбранными жетонами уязвимостей на игровом поле титана, а остальные уберите обратно в коробку.



2. Разделите выбранные карты реакций Прометея на две колоды, «серия I» и «серия II», по 10 карт в каждой.
3. Перемешайте каждую колоду по отдельности, затем положите колоду «серии I» поверх колоды «серии II», сформировав таким образом колоду реакций Прометея.
4. Поместите колоду реакций Прометея лицевой стороной вниз слева от игрового поля титана **A**.
5. Раскройте столько карт из колоды, сколько игроков участвует в партии, и положите их в ячейки реакций ниже игрового поля титана **B**. Выкладывайте карты слева направо.



:/6. Подготовка деки

Подготовьте деки по правилам базовой игры, но замените шаг 12 и добавьте шаг 14 следующим образом:

Шаг 12. Игроки не получают карты задач.

Шаг 14. Возьмите из запаса по одному жетону неполной информации каждого типа. Каждый игрок случайным образом получает один из этих жетонов и помещает его на свой жёсткий диск **A**.



ПРАВИЛА КОМАНДНОГО РЕЖИМА

Правила командного режима, описанные ниже, изменяют некоторые правила соревновательного режима, описанного в правилах базовой игры.

://Союзники

Все аватары, которыми управляют игроки, считаются союзниками. Игрок может игнорировать любой эффект, созданный союзником. Игрок игнорирует любые жетоны вирусов, переданные ему союзником.



://Получение информации

Каждый раз, когда игрок получает один или несколько жетонов информации, он должен решить, куда поместить каждый из них — на свой жёсткий диск или на жёсткий диск другого игрока. Если жетон информации уже был помещён на жёсткий диск игрока, его **нельзя** передать позже.



://Альтернативный эффект карт вредоносного ПО

Карту вредоносного ПО со значком альтернативного эффекта  можно разыграть, как если бы это была карта «Функция» с моментом «Ваша фаза действий» и эффектом «Выполните 3 трансфера ». Это позволит использовать карты вредоносного ПО, которые теряют свою эффективность в командном режиме, например карты, которые направлены исключительно на аватары других игроков.



://Новые операции

Следующие операции можно использовать в соответствии с указанными правилами:

РАСКРЫТИЕ ЖЕТОНА ИНФОРМАЦИИ

Во время фазы действий своего хода игрок может сбросить любой имеющийся у него **жетон исследования**, чтобы перевернуть **жетон информации**, лежащий лицевой стороной вниз в любом узле базы данных. Если перевернутый жетон информации оказался пустым, сбросьте его.

ОТПРАВКА

Когда аватар выполняет **трансфер**, он может отдать имеющийся у него жетон кредита  или жетон исследования  другому игроку **вместо того, чтобы получить эффект от трансфера**. Жетон, отданный другому игроку, не считается **полученным** этим игроком.

:/Жетоны импульса

Некоторые эффекты карт реакций Прометей и эффект переключения аватаров заставляют выкладывать на жетон шлюза жетоны импульса.



Правила использования жетонов импульса:

- если на один или несколько жетонов шлюзов за счёт эффекта, созданного подпрограммой Прометей (стр. 18) или счётчиком льда Прометей (стр. 19), должен быть выложен **жетон импульса**, аватар, находящийся в комнате, **примыкающей** к этим шлюзам, может выполнить **уклонение**. В этом случае жетон импульса на эти шлюзы не выкладывается;

- если аватар выполняет **переподключение**, то сначала он должен выложить **жетон импульса** на шлюз по своему выбору. В этом случае другой аватар не может выполнить **уклонение**, чтобы предотвратить выкладывание этого жетона;
- если на жетоне шлюза одновременно есть три жетона импульса, то этот шлюз и эти жетоны импульса удаляются из базы данных.

:/Прометей

Прометей способен адаптироваться к самым сложным ситуациям за счёт изменения своего кода и структуры. До сих пор ни одному взломщику не удалось его победить.

Прометей — это лёд категории «титан», с которым игроки столкнутся в командном режиме. Необходимые компоненты и правила использования Прометей описаны ниже.

ОТКЛЮЧЕНИЕ И ЛИКВИДАЦИЯ

Прометей нельзя **отключить** или **ликвидировать**. Любой эффект, ликвидирующий или отключающий Прометей, игнорируется.

СОСТОЯНИЯ ПРОМЕТЕЯ

Прометей может находиться в одном из двух состояний: **неуязвимый** или **уязвимый**. Для этих состояний используются следующие правила:

НЕУЯЗВИМЫЙ

В этом состоянии Прометей начинает игру. Любой эффект, передающий жетон вируса Прометей в этом состоянии, игнорируется.

УЯЗВИМЫЙ

Прометей считается находящимся в этом состоянии, пока на игровом поле титана **деактивировано** определённое количество жетонов уязвимостей (стр. 15). Количество необходимых жетонов зависит от числа игроков:

- **1 игрок:** 1 жетон уязвимости;
- **2–4 игрока:** 2 **соединённых жетона** уязвимости (см. врезку). Пока Прометей находится в этом состоянии, эффекты, передающие ему жетоны вирусов, действуют как обычно.

ЖЕТОНЫ УЯЗВИМОСТЕЙ



Шесть жетонов уязвимостей, расположенных на игровом поле титана, обозначают определённые участки тела Прометей. Жетон уязвимости может быть **активен**, если лежит лицевой (цветной) стороной вверх, или **деактивирован**, если лежит обратной (серой) стороной вверх. Игрок может деактивировать

активный жетон уязвимости во время **фазы отслеживания** согласно правилам, приведённым на стр. 17.



АКТИВНЫЙ ЖЕТОН УЯЗВИМОСТИ

Активный жетон уязвимости позволяет Прометей разыграть подпрограммы связанных с ним карт реакций (стр. 18).



ДЕАКТИВИРОВАННЫЙ ЖЕТОН УЯЗВИМОСТИ

Когда деактивировано определённое количество жетонов уязвимостей, Прометей становится **уязвимым**. Кроме того, подпрограммы карт реакций Прометей, связанные с **деактивированными** жетонами уязвимостей, не разыгрываются, когда разыгрывается содержащая их карта.



Усиление действия «атака»: если деактивирован жетон уязвимости «**грудь**», аватар может получить усиление значения атаки при выполнении действия «атака» (стр. 17).

ФИШКИ ДЕАКТИВАЦИИ

Когда деактивируется жетон уязвимости, в ячейки деактивации игрового поля титана может потребоваться поместить фишки деактивации. Эти фишки определяются, **как долго жетон уязвимости будет оставаться деактивированным**. Полные правила приведены на стр. 18.



СОЕДИНЁННЫЕ УЯЗВИМОСТИ

Два уязвимости считаются **соединёнными**, если на игровом поле титана их соединяет соответствующая линия (линия по контуру ячейки для планшета).



ХОД ИГРЫ

Ход состоит из фаз, изображённых на следующей схеме.
В командном режиме в структуре раунда появляются две новые фазы – фаза реакций и фаза загрузки.

ХОД ВЗЛОМЩИКОВ

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

1

Игрок выполняет действия.

ФАЗА КОНФИГУРАЦИИ

2

Игрок настраивает свой аватар к следующему ходу (стр. 25 базовых правил).

ФАЗА ОТСЛЕЖИВАНИЯ

3

Игрок может или **отследить узел** (стр. 25 базовых правил), или **деактивировать уязвимость** (стр. 17 этого буклета).

ФАЗА РЕАКЦИЙ

4

Активация титана для противодействия взломщикам (стр. 18 этого буклета).



ПОВТОРИТЬ ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА

ХОД БРАНДМАУЭРА

ФАЗА ПАРОЛЯ

1

Игрок с жетоном пароля передаёт его следующему игроку **против часовой стрелки** (стр. 26 базовых правил).

ФАЗА АКТИВАЦИИ

2

Начиная с игрока с жетоном пароля и далее **по часовой стрелке**, каждый участник с **подключённым аватаром** раскрывает и разыгрывает карту активации льда (стр. 29 базовых правил).

ФАЗА ЗАГРУЗКИ

3

Раскройте карты реакции Прометеев по числу игроков (стр. 20 этого буклета).



:/Ход взломщиков

К правилам, описанным в разделе «Ход взломщиков» базовой игры, применяются следующие изменения:

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В фазе действий используются те же правила, что и в базовой игре, за исключением эффекта **переподключения** и **усиления действия «атака»**, которые описаны далее.

ПЕРЕПОДКЛЮЧЕНИЕ

Эффект переподключения действует так же, как описано в базовых правилах. Исключение: в тот момент, когда игрок **заявляет о переподключении**, он должен выложить **жетон импульса** на жетон шлюза на свой выбор до того, как разыграет эффект переподключения (полное описание жетонов импульса на стр. 14).

УСИЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ «АТАКА»

Пока жетон **уязвимости «грудь»**  деактивирован, каждый раз, когда аватар выполняет **действие «атака»** , направленное на Прометея, он может получить усиление **значения атаки** . Для этого игрок, управляющий аватаром, должен выбрать любое количество **моделей Эфона**, находящихся в одной комнате с Прометеем. Аватар получает **+1** к значению атаки за **каждую выбранную модель**. После того как действие атаки будет разыграно, выбранные модели Эфона становятся **отключёнными**.

ПРИМЕЧАНИЕ: если усиленная атака направлена на несколько моделей, то усиление учитывается только для расчёта количества жетонов вирусов, передаваемых Прометеем.



ФАЗА ОТСЛЕЖИВАНИЯ

В этой фазе применяются следующие изменения и дополнения к базовым правилам:

ОБЩИЕ ЖЕТОНЫ ВИРУСОВ

Вы можете отследить узел, если в каждой комнате, входящей в состав узла, есть хотя бы один жетон вируса (в том числе жетон вируса союзника) и среди всех этих жетонов хотя бы один принадлежит вам. Отследив узел, переверните жетон информации, если тот лежит лицевой стороной вниз. Если этот жетон оказался пустым, сбросьте его из базы данных. В противном случае вы получаете этот жетон информации. Игрок, отследивший узел, помещает в него 1 жетон вируса своего цвета.

ДЕАКТИВАЦИЯ УЯЗВИМОСТИ

В свой ход в фазе отслеживания вы можете **деактивировать жетон уязвимости вместо отслеживания узла**, если на вашем жёстком диске есть все связанные с этой уязвимостью жетоны информации.



Если вы решили выполнить деактивацию, то не можете отслеживать узлы в этой фазе отслеживания. Вам нужно перевернуть лицевой стороной вниз один из жетонов информации на вашем жёстком диске, связанных с выбранной уязвимостью (см. врезку ниже), и перевернуть жетон этой уязвимости на деактивированную сторону.

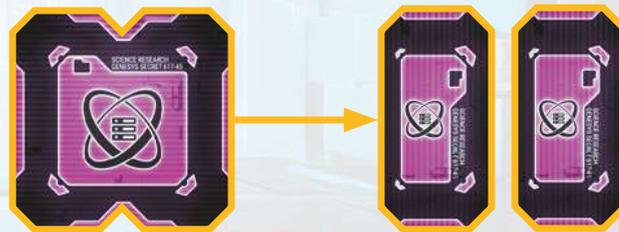


Если только что перевёрнутый жетон уязвимости — **единственный** деактивированный жетон, поместите на ячейки деактивации игрового поля титана количество фишек деактивации, равное числу игроков (полные правила для фишек деактивации см. во врезке на следующей странице).

ПРИМЕЧАНИЕ: у Прометея может быть одновременно деактивировано несколько жетонов уязвимостей.

РАЗДЕЛЕНИЕ ПОЛНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Когда игрок получает жетон полной информации, он его сбрасывает и берёт взамен два жетона неполной информации того же типа из запаса.



Уязвимости и фишки деактивации

Если при деактивации жетона уязвимости этот жетон единственный деактивированный, то в ячейки деактивации на игровом поле титана нужно поместить фишки деактивации по числу игроков.

Фишки деактивации определяют, как долго жетоны уязвимостей будут оставаться деактивированными.

Правила использования этих фишек следующие:

- Когда на карте реакций Прометей появляется значок деактивации **Ж**, уберите фишку деактивации с игрового поля титана.
- Когда вы убираете последнюю фишку деактивации с игрового поля титана, обсудите с другими игроками, какой жетон деактивированной уязвимости выбрать, и переверните его на активированную сторону. Если после этого на игровом поле титана всё ещё остались деактивированные жетоны уязвимостей, поместите в ячейки деактивации фишки деактивации по числу игроков.

ПЕРЕВЕРНУТЫЕ ЖЕТОНЫ ИНФОРМАЦИИ НА ЖЁСТКОМ ДИСКЕ

Жетоны информации, лежащие на жёстком диске лицевой стороной вниз, всё ещё увеличивают значения кликов и конфигурации, но не учитываются при деактивации других уязвимостей.

Если у вас на жёстком диске находится максимально возможное количество жетонов информации, то, получив новый жетон информации, вы можете сбросить один из жетонов информации, лежащих лицевой стороной вниз, чтобы заменить его новым.

КАРТЫ РЕАКЦИЙ ПРОМЕТЕЯ

- А** Уязвимость, связанная с картой.
- Б** Название.
- В** Серия.
- Г** Подпрограмма.
- Д** Уязвимость и связанная с ней подпрограмма.
- Е** Значок деактивации **Ж**.
- Ж** Значки эскалации.



ФАЗА РЕАКЦИЙ

В этой фазе во время хода каждого взломщика Прометей пытается отразить вторжение.

В фазе реакций своего хода вы должны разыграть карту реакции из **крайней правой ячейки реакций игрового поля титана**. Эффекты этой карты определяют действия Прометей.



Выполните эту фазу, даже если ваш аватар отключён.

В этом случае, если подпрограмма требует внедрить лёд, внедрите модель льда в любую комнату.

После того как карта реакции будет полностью разыграна, сбросьте её лицевой стороной вверх в стопку сброса справа от игрового поля титана.

Игроки всегда могут ознакомиться со всеми картами реакций Прометей (как лежащими ниже ячеек игрового поля титана, так и находящимися в стопке сброса), чтобы спланировать свои ходы в соответствии с предполагаемыми действиями Прометей.

РОЗЫГРЫШ КАРТ РЕАКЦИЙ ПРОМЕТЕЯ

Чтобы разыграть карту реакции, выполните следующие шаги по порядку:

1. Реакция:

- прометей выполняет подпрограммы, указанные на карте, по одной, сверху вниз;
- подпрограммы, связанные с определённой уязвимостью, выполняются только в том случае, если **жетон этой уязвимости активен**, в противном случае они игнорируются.

Прометей перемещается в соответствии с правилами, описанными в разделе «**Розыгрыш карт активации льда**» на стр. 20 этого буклета, со следующими исключениями:

- прометей перемещается между соседними комнатами, **даже если они не соединены**. Каждый раз, когда он пересекает закрытое соединение, выложите на это соединение **карту пролома**;
- на некоторых подпрограммах указано, что Прометей перемещается в сторону шлюза. При выполнении таких подпрограмм используйте следующие правила, чтобы определить, как он перемещается:
 - › он перемещается к ближайшему жетону шлюза, который не примыкает к комнате, где находится Прометей;
 - › если в предыдущем случае Прометей находится на равном расстоянии от двух и более жетонов шлюзов, он перемещается к жетону с наименьшим приоритетом.



-
2. **Убрать фишку деактивации (если указано):** уберите 1 фишку из ячейки деактивации игрового поля титана.
3. **Выполнить эскалацию (если указано):** следуйте правилам базовой игры.

Если вам нужно раскрыть карту реакции Прометей, а колода реакций пуста, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

УДАРНАЯ ВОЛНА (⚡)

Некоторые подпрограммы позволяют Прометей применить в комнате эффект «ударная волна», обозначенный значком (⚡). Когда это происходит, выложите жетоны импульса (стр. 14 этого буклета) на каждый жетон шлюза, примыкающий к комнате, в которой разыгрывается этот эффект.

КОЛЛАПС ⚡

Коллапс ⚡ — это эффект, с помощью которого Прометей разыгрывает несколько ударных волн (см. слева). Эффект «коллапс» разыгрывается, когда происходит одно из следующего:

- если игрок перемещает фишку льда по счётчику Прометей ⚡ и останавливается на ячейке со значком ⚡;
- если значение кубика брандмауэра уже равно 8, а игроку нужно увеличить это значение.



Чтобы разыграть эффект «коллапс», выполните следующие шаги:

1. Бросьте кубик аномалии, но учитывайте только символ, обозначающий одно из соединений комнаты «Кавказские горы» (альфа **α**, бета **β**, гамма **γ** или дельта **δ**).
2. Определите комнаты, находящиеся на краю базы данных в направлении, указанном кубиком, как показано на иллюстрации (ориентируйтесь по комнате «Кавказские горы»).
3. Примените эффект «ударная волна» (⚡) в каждой комнате, определённой на предыдущем шаге.

ПРИМЕР ЭФФЕКТА «КОЛЛАПС»

Во время хода брандмауэра игрок переместил фишку счётчика льда ⚡ на значок ⚡. Этот игрок бросает кубик аномалии и получает направление **δ**. Прометей разыгрывает эффект «ударная волна» в каждой комнате на «нижнем» краю базы данных, который находится в направлении **δ** относительно комнаты «Кавказские горы».



:/Ход брандмауэра

К правилам соревновательного режима, описанным в разделе «Ход брандмауэра» базовой игры, применяются следующие изменения:

РОЗЫГРЫШ КАРТ АКТИВАЦИИ ЛЬДА

Карты активации разыгрываются по обычным правилам базовой игры, за исключением шага 1 «Выбор льда для активации», который заменяется следующими пунктами:

- вы должны выбрать **1 модель** льда указанной на карте активации **категории**  или , которая находится в базе данных и может достичь вашего аватара или которая уже находится в одной комнате с ним. Если это невозможно, вы должны выбрать модель льда указанной на карте категории, которая может достичь любого аватара или уже находится в комнате с любым аватаром. Эта модель **активируется**;
- если **ни один лёд** этой категории не может добраться до аватара, вы должны выбрать любой лёд этой категории. Активированная модель перемещается как можно ближе к находящемуся в базе данных аватару (по вашему выбору), используя кратчайший путь для достижения цели;
- если **ни один лёд** этой категории не может **добраться до аватара или переместиться в его сторону** (например, если нет соединённых комнат, позволяющих выбрать такой маршрут), то необходимо выбрать любой лёд этой категории. Активированная модель становится отключённой;

- если раскрытая карта активации льда **не подразумевает перемещения**, необходимо выбрать лёд, который может выбрать целью аватара с помощью подпрограмм, указанных на карте. Если это невозможно, лёд не активируется.

ФАЗА ЗАГРУЗКИ

В этой фазе игрок с жетоном пароля раскрывает карты реакций по числу игроков и помещает их в ячейки реакций ниже игрового поля титана, начиная с крайней левой свободной ячейки.

ПРОМЕТЕЙ, ЭФОН И КУБИК АНОМАЛИИ

В командном режиме эффекты карт реакций Прометея и эффекты карт активации Эфона могут привести к тому, что вы должны будете бросить кубик аномалии, чтобы применить один из его эффектов (стр. 7 этого буклета).







Создатели игры

Руководитель проекта: Фернандо Арментано

Автор игры: Микеле Морозини

Разработка: Леонардо Романо, Диего Фонсека и Joco Game Studio

Редактирование: ITC Studio

Ведущий графический дизайнер: Паоло Шиппо

Графический дизайн: Паоло Шиппо, Дьяна Маранцано, Йоната Бенвенути

Арт-директоры: Андреа Коллетти, Фернандо Арментано

Концепт-художники: Джованни Пирротта, Симоне Мурджия

3D-художники: Паоло Шиппо, Федерико Фьени

Ведущий 3D-скульптор: Фернандо Арментано

3D-скульптор: Томмазо Инчекки

Перевод: Элетра Нуццо

Веб-редактор: Эмилиано Каретти

Менеджер Kickstarter: Андреа Коллетти

Магазин Ludus Magnus: shop.ludusmagnusstudio.com

Тестировщики: Алессандро Анджелини, Алессио Мекка, Аличе Сабатини, Андреа Скьярити, Андреа Велла, Бето Капрера, Кьяра Спаньолетто, Даньеле Самеле, Даньеле Вендиттоцци, Фабио Перрони, Флавио Гальмаччи, Франческо Гранитто, Франческо Пика, Габриэле Маккьоро, Гая Монтефорте, Джанни Пунцо, Джованни Джульяни, Джованни Милани, Джулиа Маркесе, Джулиано Польверари, Леонардо Романо, Лоренцо Меуччи, Лука Бенедетти, Лука Франческанджели, Лука Носкесе, Лука Перра, Луиджи де Фео, Паскуале Каротенуто, Пьетро Карузо, Сид Нери, София Альтерио

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Павел Коврижкин

Перевод: Джей

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин

Корректор: Наталья Валько

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

Игровой раунд

ХОД ВЗЛОМЩИКОВ

- Фаза действий:** выполните количество действий, равное .
- Фаза конфигурации:** выполните количество , равное .
- Фаза отслеживания:** деактивируйте жетон уязвимости или удалите жетоны вирусов, чтобы отследить узел.
- Фаза реакций:** разыграйте крайнюю правую карту реакции Прометея.

ХОД БРАНДМАУЭРА

- Фаза пароля:** передайте жетон пароля **против часовой стрелки**.
- Фаза активации:** начиная с игрока с жетоном пароля и далее **по часовой стрелке**, каждый подключённый  раскрывает и разыгрывает 1 карту активации льда.
- Фаза загрузки:** игрок с жетоном пароля раскрывает карты реакций Прометея по числу игроков и помещает их в ячейки реакций ниже игрового поля титана, начиная с крайней левой свободной ячейки.

Новые операции

Отправка: вместо  отдайте **1**  или **1**  любому союзнику.

Раскрытие жетона информации: сбросьте **1** , чтобы раскрыть **1**  или **1** , который лежит в любом узле базы данных.

Уклонение от ударной волны:  может , чтобы не выкладывать жетон импульса на жетон шлюза, примыкающий к комнате, в которой находится этот .

Усиление атаки

Если деактивирован жетон уязвимости  и , выполняет , направленную на Прометея, он может получить +1 за каждую выбранную модель Эфона в комнате с Прометеем. После этого отключите выбранные модели Эфона.

Новые значки

-  Быстрая активация Эфона
-  Кубик аномалии
-  Ударная волна
-  Коллапс
-  Фишка деактивации
-  Пулемёт Гатлинга
-  Пушка
-  Меч
-  Кинжалы
-  Боевой шлем
-  Священный шлем



ВЗЛОМ: ПРОМЕТЕЙ

© 2024 Ludus Magnus Studio.
Все права защищены.



LUDUS MAGNUS
STUDIO

www.ludusmagnusstudio.com



hobbyworld.ru