

# ESCAPE PLAN

АВТОР VITAL LACERDA | 1-5 ИГРОКОВ | 25 МИНУТ НА ИГРОКА

## План Побег

## GAME RULES

### ВВЕДЕНИЕ

После успешного ограбления банка вы и ваши соратники-воры отдыхаете и наслаждаетесь хорошей жизнью. Большая часть денег была спрятана, а остальная часть была вложена в бизнес по всему городу. Все идет по плану, пока полиция не совершает прорыв в своем расследовании ограбления. Выдвигаются обвинения и после жарких споров с вашими подельниками, каждый из вас решает сбежать от полиции своим путем.

Наступает хаос, когда вызывается команда спецназа и начинает закрывать все выезды из города. Теперь ваш единственный выбор - сбежать из города до того, как он будет полностью заблокирован. Но вам нужен план - маршрут, который бы позволил вам покинуть город и вернуть как можно больше спрятанных вами денег.

Вам нужно будет прибегнуть к некоторым сторонним услугам и нанять местные банды для создания диверсий. Маскировка может помочь, но она обманет не всех представителей закона. Вывод полиции на след ваших бывших коллег даст вам больше шансов на побег из города, но и другие воры думают точно так же...

Сможете ли вы сбежать с наибольшим количеством денег или полиция успеет заблокировать город до этого?

СОДЕРЖАНИЕ

|                          |   |                    |    |                         |    |
|--------------------------|---|--------------------|----|-------------------------|----|
| Компоненты игры          | 3 | Шаг 1: Перемещение | 10 | Дополнительные действия | 18 |
| Подготовка поля          | 4 | Транспорт          | 11 | Карта контакта          | 19 |
| Подготовка игроков       | 5 | Метро              | 11 | Тайл снаряжения         | 19 |
|                          |   | Вертолет           | 11 | Тайл фиксера            | 19 |
| Обзор игры               | 6 | Шаг 2: Маскировка  | 12 | Первая помощь           | 19 |
| Победа в игре            | 6 |                    |    | Член банды              | 19 |
|                          |   | Шаг 3: Посещение   | 13 | Тайл актива             | 19 |
| Ход игры                 | 6 | Бизнес             | 14 | Тайлы актива            | 19 |
| Фаза 1. Доход            | 6 | Дом                | 15 | Подсчет очков           | 21 |
| Фаза 2. Патруль          | 6 | Банда              | 15 |                         |    |
| Фаза 3. Город            | 7 | Магазин            | 16 | Дуэльная игра           | 22 |
| Фаза 4. Порядок хода     | 8 | Больница           | 17 |                         |    |
| Фаза 5. Действия игроков | 8 | Церковь            | 17 | Сольная игра            | 23 |
|                          |   | Выход              | 17 |                         |    |
| Действия                 | 9 | Фаза 6. Смена дня  | 18 | Подсказки               | 23 |
| Отдых                    | 9 |                    |    | Описание тайлов и карт  | 24 |
| Движение                 | 9 |                    |    |                         |    |
| Слава                    | 9 |                    |    |                         |    |

АВТОРЫ

Автор: Vital Lacerda

Художник: Ian O'Toole

Руководитель разработки: Paul Incao

Перевод: Юрий (www.instagram.com/Sam\_Bounce)

Главные тестеры: Herwin Prem, Julián Pombo, Jun Baik

Дизайн & 3D-иллюстрации: Ian O'Toole

Правила игры: Vital Lacerda

Редактор правил: Paul Grogan

Видео-правила: Paul Grogan

Вычитка: Chris Clarke, Hui Sian Richardson, K. Novak, Ori Avtalion, Paul Grogan, Patrick Morrison

Менеджеры проекта Alex Soued, Rick Soued



The Author wishes to warmly thank for playtesting, comments, and suggestions:

Alexandre Abreu, Alexandre Bezerra, Alexandre Correia, André Almeida, André Silva, Alex Soued, Adam Wells, Bruno Ribeiro, Cathy Bock, Carlos Paiva, Catarina Sarmento, César Mendes, Chris Giovingo, Cristina Neves, Christophe Gaudin, Christopher Incao, Cristovao Neto, David Bock, David da Silva, Diogo Trindade, Duarte Barbosa, Eduardo Cruz, Eduardo Neto, Elsa Romão, Garry Perrin, Helena Marques, Helena Pereira, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Madeira, João Martins, João Mendonça, João Quintela, Jorge Graça, Josh Acosta, Kayla Nimis, Lago Ribeiro, Laura Ward, Luca Giordano, Mário Bastidas, Miguel Pascoal, Nathan Morse, Ori Avtalion, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Malcolm King, Michael Varela Da Silva, Nicola Bocchetta, Rand Lemley, Randal Lloyd, Raquel Guiomar, Ricardo Almeida, Ricardo Lebre, Ricardo Trindade, Robert Forrest, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmento, Sara Rodrigues, Shay Rickman, Sofia Passinhas, Susana Batel, Tiago Rebelo, Tim Kirkwood, Vasco Almeida.

A very special thanks to Ian O'Toole for the amazing art and graphic ideas, to Paul Grogan, for many working hours on the rulebook, and to Ori for his eagle eye on catching issues in the rules.

My discord group for the huge design discussions and suggestions, all of the BGG community for their support and to the entire EGG team for believing in this game. Without all of these people this game would not have been possible.

All my love to my beautiful daughters Catarina and Inês and to my muse and greatest friend, my wife Sandra, for their patience, support, inspiration, and many hours of discussion on this game.

For support, email us at: [customer-service@eagle-gryphon.com](mailto:customer-service@eagle-gryphon.com)

LIKE us on Facebook: [www.facebook.com/EagleGryphon](https://www.facebook.com/EagleGryphon)

FOLLOW us on Twitter: [@EagleGryphon](https://twitter.com/EagleGryphon)

© 2018 FRED Distribution Inc. All Rights Reserved.

Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, Bldg #5

Leitchfield, KY 42754

[www.eagle-gryphon.com](http://www.eagle-gryphon.com)



# КОМПОНЕНТЫ



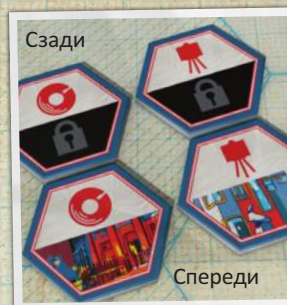
1 двухстороннее игровое поле



5 планшетов и 5 ширм в цветах игроков



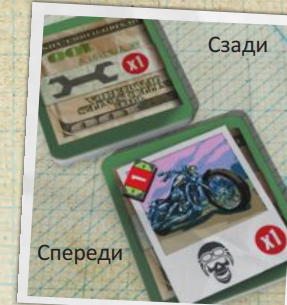
14 городских тайлов



6 тайлов бизнесов



3 тайла домов



8 тайлов фиксеров



15 тайлов сейфов 3 видов



16 тайлов снаряжения 4 видов



9 ключей 3 цветов



15 тайлов выхода 2 типов



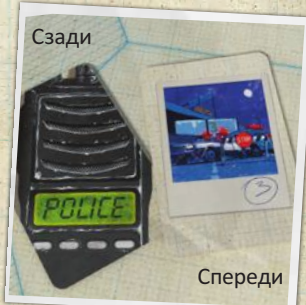
35 активов в цветах игроков



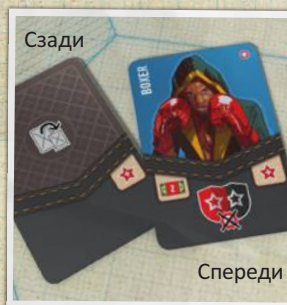
5 жетонов отдыха в цветах игроков и 5 жетонов аптек



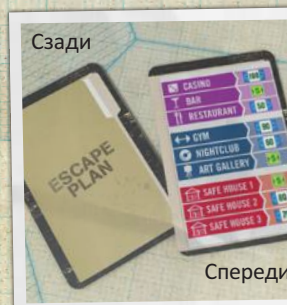
Тайлы денег в 3 видах:  
1 000 \$, 3 000 \$, 5 000 \$



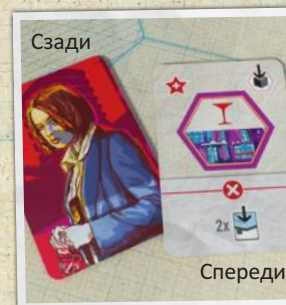
6 патрульных карт



33 карты контактов



9 карт с планами побега



16 карт инспекторов (только для дуэльной версии игры)



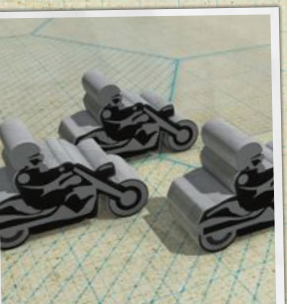
2 памятки по цене выхода и 11 карт наручников



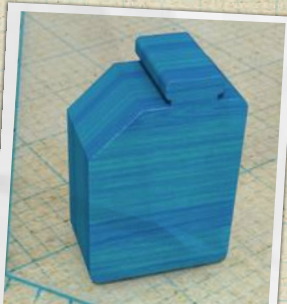
5 памяток игрока и блокнот



30 полицейских офицеров, по 10 каждого типа



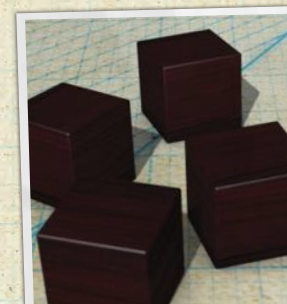
8 членов банды



6 фишек канистр



15 кубов ранений



15 кубов славы



5 миплов разных цветов, по 1 для каждого игрока



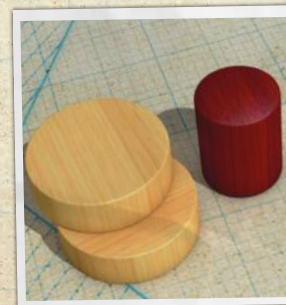
10 маркеров контроля банд, по 2 каждого цвета игрока



45 кубов дохода, по 9 каждого цвета игрока



5 маркеров славы и 5 маркера порядка хода в цветах игроков



8 дисков доб. действий и 1 маркер времени



1 мешок

# ПОДГОТОВКА ПОЛЯ

## ПОДГОТОВКА ГОРОДА

1. Поместите игровое поле в середину стола. Убедитесь, что выложена правильная сторона в соответствии с числом игроков в игре (ищите символ в разделе бизнесов).
2. Поместите 2 начальные тайла города в отмеченные места случайным образом лицевой стороной вниз. Стрелки на оборотной стороне тайлов должны указывать в одном направлении, вверх или вниз. Затем переверните оба тайла лицевой стороной вверх, сохраняя ориентацию.
3. Отделите оставшиеся тайлы города по буквам на обратной стороне тайлов. Перемешайте каждый тип и поместите их в 4 стопки лицевой стороной вниз около поля.
4. Откройте верхний тайл города в каждой стопке.



## ПОДГОТОВКА ПОЛИЦИИ

5. Перемешайте 6 патрульных карт и случайно верните 1 в коробку, чтобы никто ее не увидел. Поместите 5 оставшихся карт в нужное место на игровом поле.
6. Поместите всех полицейских в мешок, перемешайте.
7. Добавьте 2 полицейских наугад из мешка на каждый тайл города сверху стопок. Затем возьмите еще 2 мипла полицейских и поместите их на стартовый тайл города без больницы.
8. Если на каком-то тайле города (на поле/в стопках) теперь по 2 полицейских одного типа (цвета), то верните 1 обратно в мешок (не вытягивая ему замену).



## ПОДГОТОВКА ЛОКАЦИЙ

9. Поместите все тайлы бизнесов и домов лицевой стороной вверх на соответствующие места игрового поля (в соответствии с иконками, относящимися к каждому типу бизнеса).
10. Поместите 9 случайных ключей в 9 мест у домов.
11. Поместите тайлы фиксера в стопку лицом вверх на месте у домов. Их порядок не имеет значения.
12. Разделите тайлы сейфов по цвету. Перетасуйте каждую стопку и положите их лицом вниз в соответствующие ячейки в магазине.

13. Разделите тайлы снаряжения по типам и поместите их лицом вверх в соответствующие области рядом с магазином. Поместите рядом 6 фишек канистр.
14. Разделите тайлы выхода по типу, перетасуйте каждую стопку отдельно и поместите около поля.
15. Перемешайте карты контактов и положите их лицом вниз в виде колоды. Откройте 7 верхних карт и положите их рядом с колодой для выбора.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

16. Поместите 6 членов банды на свое место, а оставшихся 2 членов - в их штаб-квартиру на стартовом тайле города.
17. Поместите маркер времени в начальное место трека времени.
18. Поместите диски доб.действий, деньги и карты наручников у поля.
19. Дайте каждому игроку подсказку и карту плана побега.



The image displays a variety of board game components, each labeled with a letter or number for identification:

- A.** A large hexagonal board with a grid of hexagonal cells.
- B.** A black storage tray containing various game pieces and cards.
- C.** A purple storage bag.
- D.** A small card with a red star and text.
- E.** A small card with a red star and text.
- F.** A small card with a red star and text.
- G.** A small card with a red star and text.
- H.** A small card with a red star and text.
- I.** A small card with a red star and text.
- J.** A small card with a red star and text.
- K.** A small card with a red star and text.
- L.** A small card with a red star and text.
- M.** A small card with a red star and text.
- N.** A small card with a red star and text.
- O.** A small card with a red star and text.
- P.** A small card with a red star and text.
- Q.** A small card with a red star and text.
- R.** A small card with a red star and text.
- S.** A small card with a red star and text.

Игроки выбирают цвет и берут соответствующие  
планшеты, ширмы и все фишки выбранного цвета.

- В. Поместите 9 кубов дохода на места дохода с 0 до 8.
- С. Поместите 3 тайла активов с изображением щитов лицом вверх в указанные места в любом порядке.
- Д. Поместите тайл актива с изображением значка «Дополнительное действие» в свободное место тайла актива за 5 тысяч долларов.
- Е. Поместите 3 оставшиеся тайла активов лицом вверх на указанные места контактов в любом порядке.
- Ф. Поместите 2 маркера контроля в свою область банд.

## ПОДГОТОВКА ДУЭЛЬНОЙ ИГРЫ

Проверьте раскладку компонентов и правила для сольной (одиночной) игры на стр. 23

## ОБЗОР ИГРЫ

План побега играется в течение 3 раундов, каждый раунд представляет 1 день. По ходу раунда сотрудники правоохранительных органов будут распределяться по всему городу, занимая улицы и перекрывая выходы из него.

В свои ходы игроки будут использовать от 3 до 5 действий, чтобы перемещаться по городу, возвращая свои спрятанные деньги, нанимая банды, посещая магазины для покупки маскировки и т.д. Благодаря этим действиям слава игроков может возрасти, открывая новые способности, но и делая их более открытыми для поимки полицией.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

На 3 день игроки пытаются покинуть город через единственный открытый выход, но им нужно иметь достаточно денег, чтобы заплатить за побег; в противном случае они будут арестованы, не наберут очков и не смогут выиграть игру.

**Победителем становится игрок, который сбежит с наибольшей суммой денег!**

## ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из следующих **6 фаз**:

Фаза **1. Доход** — Получение \$ и оплата разблокировки тайлов актива.

Фаза **2. Патруль** — Полиция начинает блокировать выходы из города.

Фаза **3. Город** — Город постепенно разрастается, добавляются новые тайлы.

Фаза **4. Порядок хода** — Изменение порядка хода до конца текущего раунда.

Фаза **5. Действия игроков** — Разделены на 5 частей: утро, день, вечер, ночь, рассвет.

Фаза **6. Смена дня/раунда** — Подготовка к следующему дню.

## 1. ДОХОД

Деньги нужны всем и всегда :)

Пропустите эту фазу в первый день

Каждый куб на вашем треке дохода показывает доход, который вы получаете с денег, вложенных в разные места по всему городу. Во время игры вы будете возвращать эти вложенные деньги с этих мест, тем самым уменьшая получаемый доход.

На данном этапе все игроки получают свой доход в зависимости от числа кубов дохода на их планшете.

Сумма денег, которую получаете, равна наименьшему видимому значению на вашем треке дохода. В начале игры это 9000\$, но когда кубы удаляются с трека, ваш доход уменьшается.

### Пример:

У Фиолетового игрока 6 кубов в треке дохода, и он получает 6000\$ (6 самое наименьшее видимое число на его треке дохода).



После получения дохода игроки со славой 1 и 2 могут отдать 3000\$ для разблокировки тайла актива (стр. 19).

## 2. ПАТРУЛЬ

По ходу игры спецназ SWAT выставляет патрули на разных выходах из города. В День 4 все выходы будут заблокированы, поэтому вы должны сбежать в День 3, когда последний выход еще открыт.

Откройте 2 верхние карты из колоды патруля и положите их на соответствующее место патруля на поле. Если это День 3, возьмите последнюю карту.

Если 2-ая карта помещена на место патруля, этот выход теперь заблокирован.

Если тайл города с этим выходом находится на поле или лицом вверх в одной из стопок тайлов города, возьмите любую одну стопку тайлов выхода лицом вниз и поместите ее на тайл города с выходом.

Если тайл города с этим выходом еще не открыт, поместите одну стопку тайлов выхода поверх карт патруля для этого выхода. Как только выход откроется, поместите стопку тайлов выхода поверх места для выхода на открытом тайле.

### Пример 1:

Верхняя карта колоды патруля открывается. На ней 1. Карта помещается лицом вверх на место патруля 1 на поле. Т.к. это была первая карта, помещенная на это место, ничего не происходит. Вторая карта открывается и на ней 3. Эта карта помещается лицом вверх на место патруля 3. Это вторая карта, размещенная там, и выход 3 блокируется. Т.к. тайл города с выходом 3 уже выложен на поле, 1 из 2 стопок тайлов выхода размещается на этом месте на тайле города.



Место патруля



### Пример 2:

Верхняя карта колоды патруля открывается с 2, поэтому она помещается на место патруля 2. Это вторая карта, размещенная там, поэтому выход 2 теперь заблокирован. Тайл города с выходом 2 в данный момент отсутствует на поле или открытым на одной из стопок тайлов города. 1 из 2 стопок тайлов выхода помещается поверх карт патруля выхода 2. Как только появляется тайл с выходом 2, тайлы выхода перемещаются с карт патруля на место выхода открытого тайла города.



## 3. ГОРОД

По ходу игры открываются новые районы города, а также позиции полиции на улицах. Используйте эту информацию в своих интересах.

Начиная с первого игрока и далее в порядке очереди, игроки размещают 1 новый тайл города из стопок на поле, пока все 4 открытые тайла не будут размещены в городе. Следовательно, в игре с 4 игроками каждый игрок размещает 1 новый тайл. В играх с менее чем 4 игроками очередность повторяется и некоторые игроки размещают более одного тайла. В игре с 5 игроками тот, кто стоит последний в очереди не получает тайла.

### Пример:

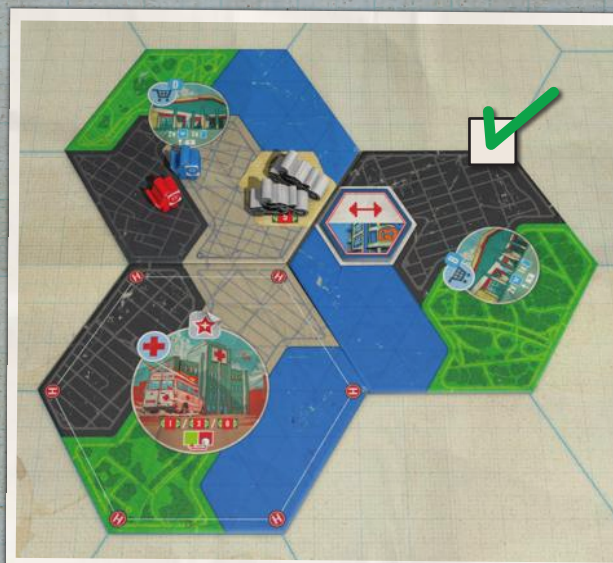
Красный, Зеленый и Желтый играют в 3 игрока, в том порядке, в котором они расположены. Красный - первый игрок и он размещает 1-ый тайл. Зеленый ставит 2-ой, а Желтый 3-ий тайл. Теперь, когда все разместили тайл, очередь начинается заново, и Красный помещает 4-ый тайл на поле.

При размещении новых тайлов города их необходимо размещать рядом с хотя бы 2 существующими тайлами города и поворачивать так, чтобы хотя бы 1 из типов земли нового тайла был связан с тем же типом земли на уже размещенном ранее тайле.

Земли, соприкасающиеся углами, не считаются связанными друг с другом

Соприкасание более одного типа земель облегчает передвижение по городу

### ПРАВИЛЬНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ



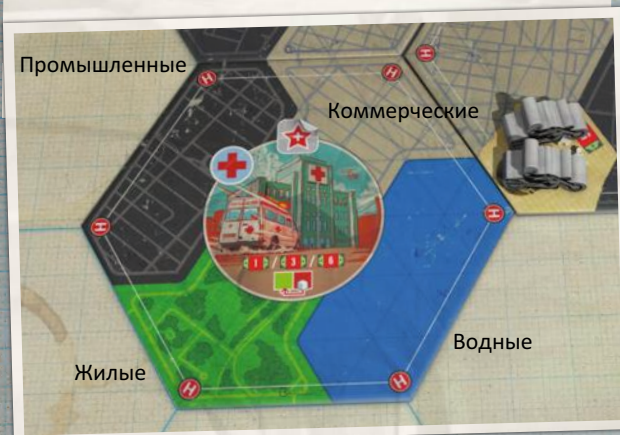
### ОШИБОЧНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ



# ТИПЫ ЗЕМЕЛЬ

На тайлах города есть 4 разных типа земель:

1. Черные зоны: промышленные
2. Серые зоны: коммерческие
3. Зеленые зоны: жилые
4. Синие зоны: водные



## Правила размещения тайлов города:

- Все полицейские на тайле перемещаются вместе с ним.
- Если на тайле имеется место под бизнесы (А), выберите любой доступный тайл бизнеса (еще не размещенный на тайле города) и поместите его на место для бизнеса.
- Если на тайле есть место под дом (В), выберите любой доступный тайл дома (еще не размещенный на тайле города) и поместите его на место для дома.
- Если на тайле есть место для банды, поместите 2 членов банды из их района на это место.

После того, как все 4 тайла города были размещены, переверните верхний тайл каждой стопки тайлов города, чтобы сформировать новый выбор на следующий раунд. Затем, для каждого открытого тайла города, вытащите 2 случайных полицейских из мешка и поместите их на тайл.

После размещения всех сотрудников полиции на тайлах, если на каком-то тайле есть 2 сотрудника полиции одного типа, верните 1 обратно в мешок (не вытягивая ему замену).



## 4. ПОРЯДОК ХОДА

Порядок хода изменяется в зависимости от положения маркеров славы

Игрок с наивысшей славой становится первым игроком независимо от прошлой позиции. Игрок со второй по величине славой становится вторым игроком и так далее в порядке убывания славы.

В случае ничьи позиции игроков меняются местами. Это означает, что в 1-й день, поскольку все имеют одинаковую славу, последний игрок становится первым и т.д.

### Пример:

1. При 4 игроках порядок ходов: Желтый, Красный, Зеленый и Оранжевый. У Зеленого самая большая слава, а у других ничья по самой низкой славе.
2. Новый порядок хода такой: Зеленый, Оранжевый, Красный и Желтый.



## 5. ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Эта фаза разделена на 5: утро, день, вечер, ночь и рассвет

В каждой части дня, в порядке очереди, все игроки выполняют по 1 основному действию и любому числу дополнительных действий, а после этого, также, в порядке очереди, обновляется и трек славы.

Маркер времени перемещается по треку времени, чтобы показать, какую часть дня и какие действия делают игроки или меняют славу.

Все игроки должны выполнить 1 действие утром, днем и вечером. Ход ночью и на рассвете не является обязательным и требует использования дисков добавочных действий.

Таким образом, вы будете делать от 3 до 5 ходов каждый день. Единственный раз, когда вы можете сделать менее 3 ходов, это на 3-й день, когда вы сможете покинуть город. После того, как вы это сделали (сбежали из города), вы больше не сможете ходить.

Ночью каждого дня каждый игрок (в порядке очереди) решает, хочет ли он сбросить 1 из своих дисков доб. действий для выполнения действия в этой части дня. Если он это сделает, он завершит свой ход до того, как следующий игрок решит, хочет ли он сделать то же самое и т.д. После того, как все игроки сделают свои действия, трек славы обновится как обычно.

Рассвет играется таким же образом. Диск доб.действия можно использовать на рассвете, даже если вы его не использовали ночью.

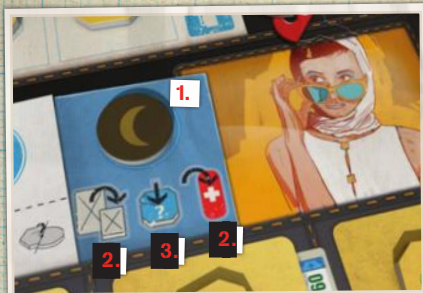


Чтобы использовать диск доб.действия для хода ночью и/или на рассвете, он должен быть у вас на руках до той части дня, когда вы собираетесь его использовать.

# ДЕЙСТВИЯ

В первой половине каждой части дня каждый игрок по очереди выполняет 1 действие. Вы должны выбрать 1 из действий: **Отдых** или **Движение**.

## ОТДЫХ



При Отдыхе, выполните эти шаги:

1. Переверните тайл отдыха на сторону с лунной. Вы не можете отдохнуть, если тайл уже размещен стороной с лунной вверх.
2. Переверните все использованные карты контактов и тайлы снаряжения, которые есть на планшете, а также тайл аптечки. Теперь они становятся опять доступными.

3. Разблокируйте любой заблокированный тайл актива с планшета. Сделайте это, переместив тайл в самое дорогое пустое место для активов на левой стороне планшета. Если у вас нет пустых мест - сбросьте тайл (стр. 19, Тайлы активов).

Отдыхать можно лишь 1 раз в день (не более 3 раз за всю игру).  
Вы все еще можете использовать дополнительные действия.

## ДВИЖЕНИЕ

При Движении, выполните эти шаги:



**1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**



**2. МАСКИРОВКА**



**3. ПОСЕЩЕНИЕ**

При движении, вы можете выполнить любое число дополнительных действий. Это доп.вещи, которые вы можете делать в свою очередь в дополнение к своему обычному ходу (см. стр. 18 для полной информации о дополнительных действиях).

## СЛАВА

В течение вашего хода, в зависимости от вашего выбора, вы либо получаете, либо теряете славу. Это отслеживается перемещением ваших кубов славы в красные и синие отсеки. Трек же славы не обновляется до второй половины каждой части дня, когда ваш маркер славы будет подниматься на 1 позицию за каждый куб в красном отсеке и падать на 1 за каждый куб в синем отсеке.

Об этом подробнее говорится на стр. 20, но сейчас вам просто нужно знать, как отслеживать рост и падение славы в свой ход.

Когда вы получаете славу, переместите 1 куб славы из нижней части места для кубов славы в свой красный отсек славы.

Когда вы теряете славу, переместите 1 куб славы из нижней части места для кубов славы в свой синий отсек славы.



### Пример:

Ход Зеленого игрока. Он использует свою карту информатора как доп.действие, которое позволяет ему потерять 1 славу. Он перемещает один из своих кубов славы в синий отсек. Затем он посещает Галерею, где находятся Оранжевый и Красный игроки. Из-за этого он получает 2 славы и перемещает 2 своих куба славы в свой красный отсек. Когда придет время обновить славу, он переместит свой маркер славы вверх на 1 позицию по треку славы.



## ОКОНЧАНИЕ КУБОВ СЛАВЫ

Если вы получаете славу, а в нижней части мест для кубов славы больше нет кубов, вместо этого переместите 1 куб из своего синего отсека обратно в нижнюю часть. Если и в синем отсеке нет кубов, вы больше не сможете получать славу в этом ходу.

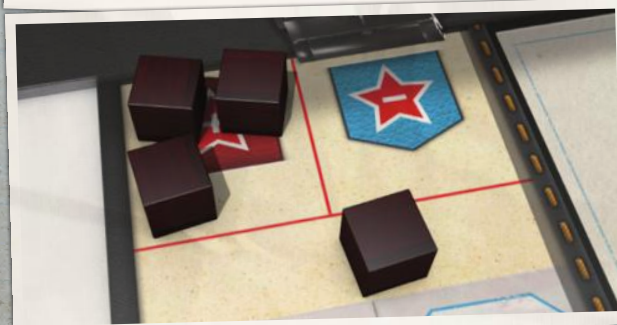
Если вы теряете славу и в нижней части нет кубов, вместо этого переместите 1 куб из красного отсека обратно в нижнюю часть. Если в красном отсеке нет кубов, вы больше не сможете терять славу в этом ходу.



### Пример:

В свой ход Красный игрок получил 4 славы и не потерял ни одной. Следовательно, все его кубы славы находятся в красном отсеке.

Он решает посетить Дом, из-за чего теряет 1 славу. Т.к. у него нет кубов в нижней части мест для кубов славы, он перемещает 1 из кубов из своего красного отсека обратно в нижнюю часть. Когда трек славы обновится, Красный игрок получит 3 славы на нем.



# ШАГ 1: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Вы перемещаетесь из одного места в другое **тратя 1, 2 или 3 очка движения (ОД)**.

Вы всегда должны заканчивать свое движение в другой локации, отличной от той, в которой вы начали, и никогда не должны заканчивать на земле (суша или вода).

Каждое потраченное движение может быть использовано для 1 из действий:

- **Покинуть локацию:** переместиться из локации на землю.
- **Посетить локацию:** переместиться с земли в соседнюю ей локацию.
- **Пересечь землю:** переход от одного типа земли к другому типу земли.
- **Переместиться между локациями:** перемещение из одной локации в соседнюю (эти локации должны соприкасаться между собой).

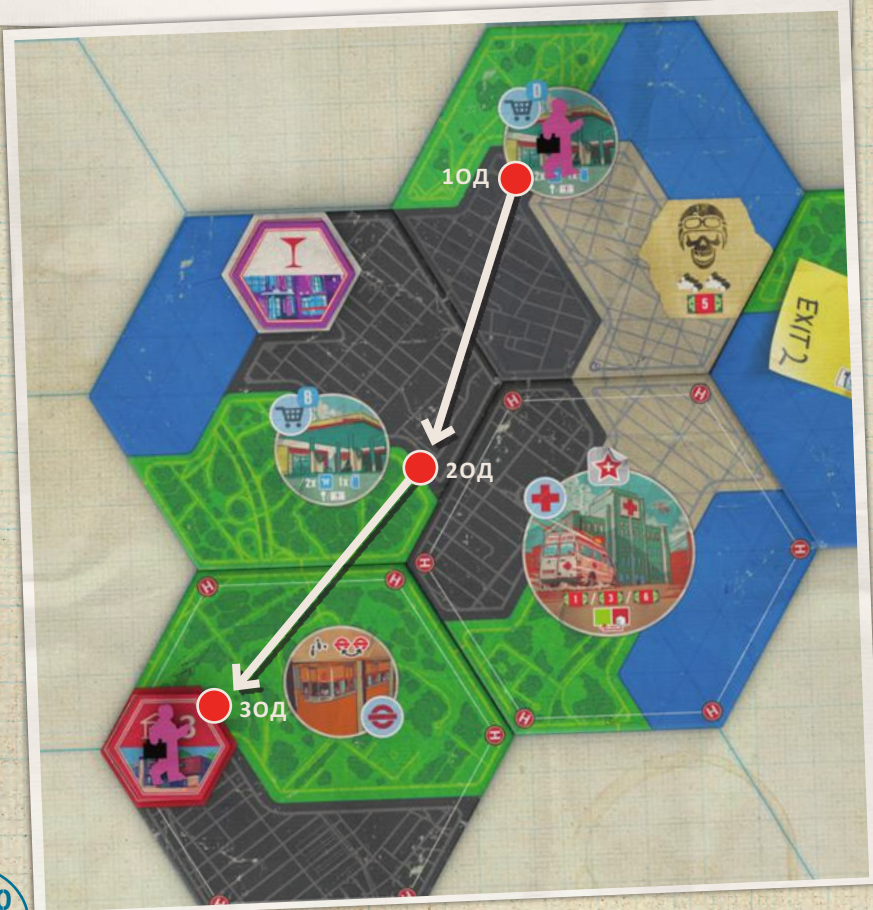
Вы можете перемещаться по любому числу тайлов города с одним и тем же типом земли, не тратя на это очки движения



При перемещении, если у вас есть канистры, за каждую, которую вы возвращаете в магазин, вы получаете 1 доп.очко движения во время действия Движение на этом ходу (стр. 16 о взятии канистр).

## Пример:

Ход Красного игрока. Он использует 1ОД (очко движения), чтобы покинуть магазин, где закончил предыдущий ход и перемещается в промышленную зону (черную). Он продолжает перемещаться по взаимосвязанным промышленным землям (стоимость 0ОД), пока не использует свое 2-ое ОД, чтобы перейти на жилую землю. Затем он, приходит в дом, тратя свое 3-ье и последнее ОД.



## ЛОКАЦИИ

Локация - это любое место на тайле города, которое не относится к типу земли. Локация примыкает ко всем землям (или другой локации), которые касаются ее сторон. Касание только углом не считается смежным



Воду можно пересечь, используя обычное движение, только если на водном пространстве на тайле города есть значок «Паром», который является частью того же водоема. Наличие значка «Паром» означает, что на всем водоеме есть «Паром», и его можно использовать, даже если ваше движение не начинается или не заканчивается на тайле со значком «Парома».



## Пример:

Оранжевый игрок находится в бизнесе на воде. Поскольку у этого тайла есть значок «Паром», все остальные водные пространства на городских тайлах, которые являются частью этого водоема, можно пересечь, используя обычное движение.

Он тратит 1ОД, чтобы покинуть бизнес и перемещается по воде, тратит второе ОД, чтобы переместиться из воды в коммерческие земли, а затем тратит свое последнее ОД, чтобы войти в магазин.

## ТРАНСПОРТ

В городе есть два дополнительных транспортных средства: **метро** и **вертолет**. Эти локации следуют особым правилам, а именно: вы можете использовать все их способности только во время шага 1 **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**, тогда как другие локации посещаются только во время шага 3 **ПОСЕЩЕНИЕ** вашего хода. Если начинаете свой ход в метро или на вертолетной площадке (т.е. там вы завершили свой предыдущий ход), вы можете использовать их способности или перейти с них как обычно.



### МЕТРО

Метро позволяет двигаться быстрее и дальше по городу. Если вы входите в локацию метро, вы можете немедленно перейти непосредственно в другое метро, не тратя очков движения.

Использование метрополитена в ваш ход также дает вам 1 доп. ОД (что позволяет потратить 4ОД в этот ход вместо обычных 3).

#### Пример МЕТРО:

Желтый игрок в банде на юго-западе города тратит 1ОД, чтобы переместиться в промышленную зону, а затем еще 1ОД, чтобы переместиться в метро. Затем сразу же перемещается в другое метро и использует оставшиеся 2ОД (включая дополнительное от метро), чтобы перейти в жилую зону, а затем в магазин.



### ВЕРТОЛЕТ

Если вы войдете в локацию вертолетной площадки (или начнете там свой ход), вы можете потратить 1 очко движения, чтобы переместиться в любой участок земли или локацию на расстоянии 1 или 2 тайлов.

#### Пример ВЕРТОЛЕТА:

Зеленый игрок в доме. Он тратит 1ОД, чтобы переместиться в жилую зону, другое ОД - в локацию вертолетной площадки, и, наконец, использует оставшееся ОД, чтобы перелететь на вертолете в больницу.





## ШАГ 2: МАСКИРОВКА

Полиция всюду ищет вас и делает все возможное, чтобы поймать. Но ты умный и всегда умеешь прятаться в зданиях. Легко войти, но не выйти!

Если вы переместились из одной локации в другую на том же тайле, пропустите этот шаг, т.к. вы не были на открытом месте достаточно долго, чтобы вас заметили.

Если вы завершили свой ход на тайле города, отличном от того, на котором начали свое движение, вы должны стараться избегать полицейских на каждом тайле, по которому вы прошли (т.е. на тайле, с которого начали, и на всех тайлах, через которые прошли при движении, но не полицейских на тайле, на котором закончили свое движение) - на тайле с вашей конечной локацией избегать никаких полицейских не нужно.

### Пример:

Красный игрок переезжает из дома через промышленный и торговый районы в магазин.

Он должен стараться избегать **федерального** офицера (1) на тайле, где он начал, а также **федеральных** и **местных** полицейских (2) на тайле, через который прошел, но не избегает полицейских на тайле, где закончил движение.



Если вы двигались с помощью **метро** или **вертолета** (и заканчивали движение на другом тайле города), вы должны избегать полицейских с тайла, на котором вы начали, но не на тайлах между начальной и конечной точками этой конкретной перевозки, т.к. метро или вертолет доставит вас прямо к месту назначения; Вы не двигаетесь через любые другие тайлы.

### Пример:

Зеленый игрок тратит 20Д и проходит в локацию вертолетной площадки и тратит оставшееся ОД, чтобы долететь до метро. Использование метро дает ему дополнительное 10Д в этом ходу, и он использует канистру, чтобы получить еще 10Д. Это позволяет ему перейти к выходу из города. Теперь надо избежать **полицейского, спецназ** (1) с начального тайла (с вертолетной площадкой), затем **федерального офицера** (2) из первого метро (для того, чтобы покинуть тайл). Других полицейских избегать не нужно.



Чтобы избежать полицейских, нужно использовать доп. действия (стр. 19)



**За каждого полицейского, которого вы не можете избежать, вы получаете рану:** переместите один из кубов ран из отсека «Зеленые раны» в отсек «Красные раны».

Если отсек «Зеленые раны» пуст и вы получили еще одну рану - выполните:

1. Возьмите карту наручников и поместите ее в крайнее правое место в нижней части вашего планшета, где в данный момент нет карты наручников. Это место заблокировано до конца игры; Вы не можете поместить туда карту контакта.
- \* Если на этом месте есть тайл актива, сбросьте его в коробку (см. примечание).
- \* Если на этом месте была карта контакта, закройте ее картой наручников.
2. Переместите один из кубов из отсека «Красные раны» обратно в «Зеленые».

Если вы получаете несколько ран одновременно, разрешите каждую отдельно.

Вы можете изменять расположение ваших тайлов активов в местах для контактов. Поэтому, когда вы берете карту наручников, вы выбираете, какой тайл актива потерять.

В конце игры любые кубы в вашем отсеке красных ран уменьшат ваш итоговый результат



## ШАГ 3: ПОСЕЩЕНИЕ

Если вы закончили движение **в метро или на вертодроме** - пропустите шаг 3. Кроме этих двух особенных - в игре можно найти еще 8 различных локаций:



**БИЗНЕС**



**ДОМ**



**БАНДА**



**МАГАЗИН**



**КЛИНИКА**



**ЦЕРКОВЬ**



**БОЛЬНИЦА**

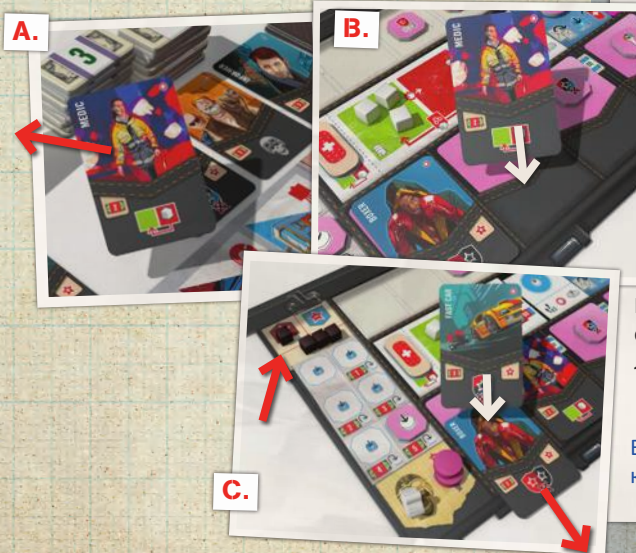


**ВЫХОД**

Каждое место имеет ряд шагов, которые выполняются, когда вы посещаете его.

**Каждый шаг** выполняется по порядку и **должен быть выполнен**, если только данный шаг не включает слово **МОЖЕТ** - в этом случае шаг является необязательным.

В некоторых локациях указаны возможные ситуации, в которых вы не можете посетить эту локацию. Значит, что вы не можете в этой локации закончить движение.



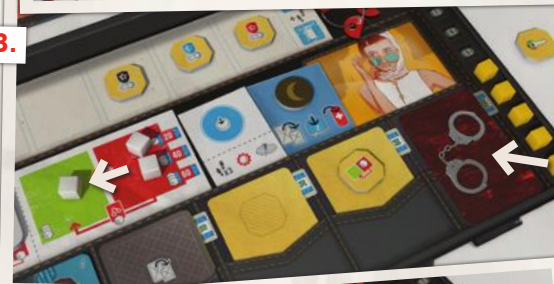
### Пример:

Желтый игрок уже получил 3 раны; все его кубы с ранами находятся в отсеке красных ран (А). Затем он не может избежать 3 полицейских и получает еще 3 раны. Первая рана дает ему карту наручников, но затем он перемещает куб раны обратно в отсек зеленых ран (В). Вторая рана перемещает этот куб обратно в отсек красных ран, а третья рана заставляет его взять еще 1 карту наручников и переместить куб раны обратно в отсек зеленых ран (С).

А.



В.



С.



## ВЫБОР КАРТ КОНТАКТОВ



Хорошо, если у вас есть свои контакты по городу, которые готовы помочь вам в обмене на небольшую плату.

Карты контактов предлагают услуги других преступников, чтобы помочь вам сбежать. В некоторых локациях вы можете взять карту контакта. Когда вы это делаете, вы должны выбрать одну из карт контактов около поля, а затем выбрать 1 из 3 вариантов:

**А. Верните выбранную карту в коробку**

**В. Возьмите выбранную карту на планшет** в крайнее левое пустое место для контактов (не содержит другой карты контакта или тайла актива). Если у вас нет пустых мест, вы не можете выбрать этот вариант.

**С. Возьмите выбранную карту взамен любой** карты контакта, которая уже есть на вашем планшете. Если вы выберете это, получите 1 славу и уберете замененную карту из игры.

После выбора А, В или С, возьмите новую карту с колоды контактов и поместите ее около поля лицом вверх. Если колода пуста - не берите.

Вы можете выбрать С, заменить любую карту контакта, даже если у вас есть свободное место



## БИЗНЕС

Вы вложили много украденных денег в разные бизнесы по всему городу

Сумма денег, которую вы имеете в различных компаниях, указана на вашей карте Плана Побега. Лично вы можете посетить каждый бизнес только 1 раз за всю игру.

### КАРТЫ ПЛАНОВ ПОБЕГА

Каждая карта Плана Побега уникальна и имеет различные значения для каждого бизнеса, но общая сумма всегда составляет 450 000 \$. Карты раскрываются только в конце игры.

В каждой карте Плана Побега перечислены 9 мест, разделенных на 3 группы: 2 верхние группы предназначены для разных сфер бизнеса, а нижняя - для домов. В каждой группе есть 2 места, где указана сумма денег (в сумме до 150 000 \$), и есть 1 место, где изображен символ Дохода.

Если вы посещаете офис бизнеса с указанной суммой денег, она будет добавлена к вашему итоговому счету (если вам удастся сбежать); Вы не получаете денег сразу в виде налички.



Если вы посещаете офис бизнеса с символом Дохода, вы сразу получаете доход (стр. 6).

#### Пример:

По этой карте Плана Побега, вы получаете доход, как только посещаете бар, галерею и дом 1. Все остальные места приносят вам деньги только в конце игры.

|              |     |
|--------------|-----|
| CASINO       | 100 |
| BAR          | \$  |
| RESTAURANT   | 50  |
| GYM          | 90  |
| NIGHTCLUB    | 60  |
| ART GALLERY  | \$  |
| SAFE HOUSE 1 | \$  |
| SAFE HOUSE 2 | 80  |
| SAFE HOUSE 3 | 70  |

Когда вы посещаете бизнес - сделайте следующее:

1. Получите 1 славу за каждого соперника в вашей локации.
2. Возьмите самый верхний куб со своего трека дохода, а затем найдите «Бизнес» на своей карте Плана Побега.
  - а. Если указана сумма денег, поместите свой куб в белый шестиугольник без символа «Дохода» под символом соответствующего бизнеса на поле. Эти деньги будут получены вами только в конце игры.
  - б. Если указан символ «Дохода», поместите куб в шестиугольник с символом «Дохода» под символом соответствующего бизнеса на поле. Затем сразу же получите доход (как описано в 'Фаза дохода', стр. 6).
3. Возьмите карту контакта (см. стр. 13).



**Помните:** Всякий раз, когда вы получаете доход, возьмите сумму денег из общего запаса, равную наименьшему открытому значению на вашем треке дохода. В примере выше, это 5 000 \$.

### ЗАКРЫТИЕ БИЗНЕСА

Вы взяли все наши деньги, как мы можем работать?

После определенного числа посещений офисов бизнеса (т.е. определенного числа кубов в шестиугольниках этого бизнеса) переверните тайл бизнеса лицом вниз. Эта локация теперь закрыта и не может быть посещена без ключа (см. ниже).

Число посещений, необходимых для закрытия бизнеса, зависит от числа игроков:

- 2 посещения в игре с 1–3 игроками
- 3 посещения в игре с 4–5 игроками



### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КЛЮЧА

Вы можете посетить закрытый бизнес, только если у вас есть ключ (любой ключ или тайл актива мастер-ключа). Переверните ключ лицевой стороной вниз, чтобы вы могли посетить бизнес, который закрылся (ключи никогда не переворачивают тайлы бизнеса назад). Обратите внимание, что этот бизнес закрыт для других игроков.

### ПОСЕЩЕНИЕ ГРУППЫ БИЗНЕСОВ

В конце вашего хода, в котором вы посетили все места в одной группе бизнесов (т.е. у вас есть куб на каждом бизнесе в этой группе), вы можете сразу выбрать 1 из следующих бонусов:

- Возьмите диск добавочного действия, поместив его в нужное место на планшете.
- Разблокируйте тайл актива (стр. 19) и уберите 1 славу.

Вы получаете этот бонус только 1 раз в игре для каждой группы бизнесов (в конце хода, в котором вы впервые посетили все бизнесы этой группы).





## ДОМ

Вы чувствуете себя как дома и думаете, что в безопасности. Держать немного денег здесь - хорошее решение.

Сумма денег, которую вы имеете в различных домах, указана на вашей карте Плана Побег. Вы можете посетить каждый дом лишь 1 раз во время игры.

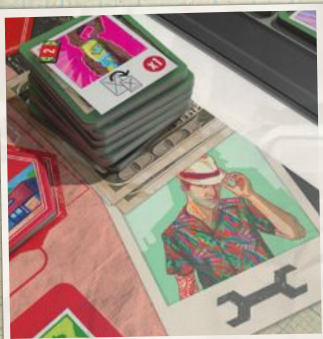
Когда вы посещаете дом - сделайте следующее:

1. Получите 1 славу за каждого соперника в доме.
2. Возьмите самый верхний куб со своего трека дохода и найдите номер дома на Плана Побег.
- а. Если указана сумма денег, поместите куб в красный шестиугольник без символа «Дохода» под символом дома на игровом поле.
- б. Если указан символ «Дохода», поместите куб в шестиугольник с символом «Дохода» под символом дома на поле. Затем сразу же получите доход (как описано в 'Фаза дохода', стр. 6).

3. Потеряйте 1 славу.

4. Возьмите 1 ключ над символом этого дома на поле (если есть) и поместите его лицом вверх на планшет в слот для ключей, соответствующий номеру дома.

5. Вы можете купить 1 тайл фиксера (см. ниже).



## ТАЙЛЫ ФИКСЕРА

Выберите любой тайл из стопки фиксеров, заплатите цену, изображенную на тайле и поместите тайл фиксера в любое пустое место для предметов (место над отсеком ран) на планшете (не содержащее тайл актива). Если поместите тайл на место с тайлом, не относящемуся к тайлам актива (тайл другого фиксера, выхода, снаряжения, сейфа), получите 1 славу и верните замененный тайл в коробку.

Использование способности тайла фиксера является дополнительным действием (стр. 19)

## ПОСЕЩЕНИЕ ДОМОВ

В конце вашего хода, в котором вы посетили все дома (т.е. у вас есть куб на символе каждого из домов), вы можете сразу же выбрать 1 из следующих бонусов:

- Возьмите диск добавочного действия, поместив его в нужное место на вашем планшете.
- Разблокируйте тайл актива (см. 'Разблокировка тайла актива' на стр. 19) и получите доход (см. стр. 6).

Вы получаете этот бонус лишь 1 раз в игре: в конце хода, в котором вы впервые посетили все дома



## БАНДА

Дон Вито Корлеоне: Я сделаю ему предложение, от которого он не сможет отказаться - Крестный отец

Вы можете посетить локацию банды только в том случае, если там в данный момент нет другого игрока и нет маркера контроля банды (вашего или другого игрока):

Когда вы посещаете банду - сделайте следующее:

1. Заплатите 5 000 \$. Если у вас их нет, вы не можете посетить это место.
2. Возьмите 2 членов банды с тайла города и поместите их на место членов банды на вашем планшете.
3. Поместите 1 из ваших маркеров контроля банды на локацию банды.

Члены банды могут использоваться в качестве доп.действия (стр. 19)





## МАГАЗИН

Здесь можно прикупить различные полезные вещички

Когда вы посещаете магазин - сделайте следующее:

1. Получите 1 славу за каждого соперника в вашей локации (в магазине).
2. Вы можете взять 1 канистру и поместить ее на один из символов канистр на планшете.
3. Вы можете купить до 2 различных тайлов снаряжения. За каждый купленный вами тайл заплатите стоимость, указанную на поле под тайлом, и поместите тайл на свободное место для предметов на своем планшете (не содержащее тайл актива). Если вы поместите тайл на место, которое уже содержит другой тайл, не относящуюся к активу (тайл фиксера, выхода, снаряжения или сейфа), получите 1 славу и верните замененный тайл в коробку.
4. Вы можете открыть 1 сейф, если у вас есть подходящий по цвету ключ (см. ниже).

**Помните:** канистры можно тратить при движении на получение дополнительных ОД



## СЕЙФЫ

У вас также есть хорошая пачка денег, спрятанная в сейфе. Но получить ее будет нелегко.

Тайлы сейфов располагаются в стопках по цвету. На их оборотной стороне указано число тайлов определенного значения в каждой стопке. Обратите внимание, что все стопки также имеют 1 тайл с 0\$.

Чтобы открыть сейф, вы должны соответствовать этому: Если вы соответствуете критериям - сделайте это:

1. Вы должны иметь ключ в цвета сейфа или разблокированный тайл актива мастер-ключ .
1. Переверните использованный ключ (или тайл актива мастер-ключа) лицевой стороной вниз.
2. Сумма вашей позиции на треке славы и число карт контактов, которые у вас есть на вашем планшете, должны быть равны или превышать число в нижней части тайла сейфа. Считаются все карты контактов, лежащие лицом вверх и лицом вниз, но не закрытые картами наручников.
2. Случайно вытяните несколько тайлов сейфов из соответствующей стопки. Число тайлов, которые берете, зависит от сейфа. Оно указано под сейфом.
  - **Зеленый сейф:** возьмите число тайлов, равное числу карт контактов на вашем планшете **плюс один**.
  - **Черный сейф:** возьмите число тайлов, равное числу карт контактов на вашем планшете.
  - **Коричневый сейф:** возьмите число тайлов, равное числу карт контактов на вашем планшете **минус один**.

### Пример:

Здесь ваше общее число составляет 6 (3 славы + 3 карты)



На вашем планшете учитываются открытые и перевернутые карты контактов, но не те, которые покрыты картами наручников

3. Посмотрите на взятые тайлы, выберите 1 из них и поместите его лицом вниз на пустое место для предметов на планшете (без тайла актива). Если вы поместите тайл сейфа на место, в котором уже находится другой тайл, не относящаяся к активу (тайл фиксера, выхода, снаряжения или сейфа), получите 1 славу и уберите замененный тайл.
4. Верните все остальные тайлы в стопку тайлов сейфа и перетасуйте их.

### Пример:

В игре 5 чёрных сейфов. 1 из них пустой и стоит 0\$, 2 из них имеют цену в 70 000 \$, а еще 2 в 100 000 \$



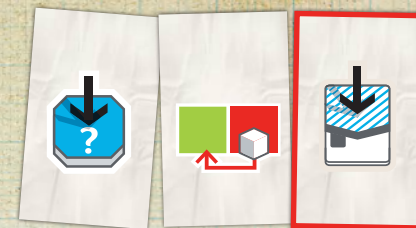
## КЛИНИКА

Красный контур = обязательный шаг



Когда вы посещаете клинику - сделайте следующее:

1. Получите 1 славу за каждого соперника в вашей текущей локации (в клинике).
2. Вы можете разблокировать тайл актива (см. 'Тайлы актива' на стр. 19).
3. Вы можете вылечить 1 рану (переместите 1 куб раны из отсека с красными ранами в отсек с зелеными).
4. Возьмите 1 карту контакта.

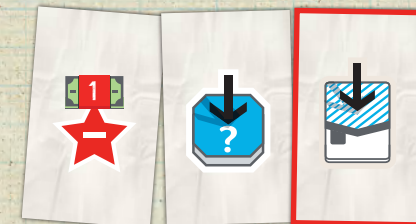


## ЦЕРКОВЬ



Когда вы посещаете церковь - сделайте следующее:

1. Получите 1 славу за каждого соперника в вашей текущей локации (в церкви).
2. Вы можете заплатить 1 000 \$ и потерять 1 славу.
3. Вы можете разблокировать тайл актива (см. 'Тайлы актива' на стр. 19).
4. Возьмите 1 карту контакта.



## БОЛЬНИЦА



Когда вы посещаете больницу - сделайте следующее:

1. Вы можете заплатить 1, 3 или 6 000 \$ за вылечивание 1, 2 или 3 ран соответственно. (для каждой вылеченной раны переместите куб из отсека с красными ранами в отсек с зелеными).
2. Получите 1 славу (потому что закон гласит, что врачи должны сообщать обо всех пулевых ранениях).



В отличие от других локаций, вы не получаете славу при посещении больницы в зависимости от числа других игроков в ней

## ВЫХОД

Хранить деньги возле выходов из города на случай, если вам нужно сбежать, оказалось разумным ходом... а может и нет



Когда вы посещаете выход - сделайте следующее:

1. Получите 1 славу за каждого соперника в вашей текущей локации (на выходе из города).
2. Если выход открыт (меньше 2 карт патруля):
  - a. Вы можете получить доход
  - b. Возьмите 1 карту контакта.
3. Если выход закрыт (на нем 2 карты патруля):
  - a. Вы можете получить доход или взять тайл выхода\*
  - b. Возьмите 1 карту контакта.

\* Если вы решили взять тайл выхода:

1. Возьмите число тайлов выхода из соответствующей стопки, равное числу карт контактов, которые есть на вашем планшете (лицом вверх или вниз, но не под картами наручников).
2. Случайно выберите 1 из них и поместите его лицом вниз на одно из пустых мест для предметов. Если у вас нет пустого места для предметов, вы должны заменить существующий тайл (кроме тайла актива).

Если вы заменили тайл - получите 1 славу.

3. Верните все оставшиеся тайлы в стопку и перетасуйте их.



Если вы находитесь на открытом выходе в 3-й день (выход, на котором имеется только 1 патрульная карта на соответствующем месте патруля), вы можете выбраться из города. Это происходит во время шага 1 - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (см. «Выход из города» на стр. 21).

## 6. СМЕНА ДНЯ

Пропустите эту фазу в 3-й день

На этом этапе выполняются следующие шаги:

1. Все игроки с тайлами отдыха лунной стороной вверх, переворачивают их, открывая солнце.
2. Установите маркер времени в начальную позицию на треке времени.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В течение вашего хода вы можете выполнить ряд различных дополнительных действий.

Если на игровом компоненте, который позволяет вам выполнять дополнительные действия, в верхнем углу есть символ, его можно использовать только во время определенного шага:



Используется на этапе **ПЕРЕМЕЩЕНИЯ**

Используется на этапе **МАСКИРОВКИ**

Если символа нет (например, тайлы актива, тайл аптечки), вы можете использовать данное дополнительное действие в любой момент вашего хода.

На вашем ходу можно использовать любое число дополнительных действий.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

- Оказать первую помощь
- Использовать члена банды
- Использовать тайла фиксера
- Использовать карту контакта
- Использовать тайл снаряжения
- Использовать разблокированный тайл актива

## ВЕРТОДРОМЫ

Некоторые дополнительные действия позволяют вам использовать вертолеты. Считается, что на тайле города с мелкими значками (Н) вертодромов по углам, имеется вертолетная площадка на всех земельных участках и локациях этого тайла.

### Пример:

Фиолетовый игрок находится на 3-м выходе и тратя 1ОД переходит в промышленную зону на том же тайле, затем переходит в ту же зону на тайле справа (за 0 ОД). Оказавшись тут, он может использовать любые способности, которые требуют, чтобы он был на вертодроме.

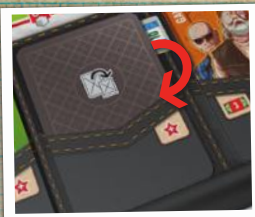


## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПОЛИЦЕЙСКИХ

Некоторые дополнительные действия позволяют перемещать сотрудников полиции. Всегда применяются следующие правила:

- Выбранный сотрудник полиции может быть перемещен с одного любого тайла на любой другой тайл, независимо от расстояния.
- На одном тайле может находиться 1 сотрудник полиции 1 типа. Это означает, что невозможно переместить одного полицейского на тайл, на котором уже есть другой полицейский того же цвета.
- Полицейские никогда не могут находиться на тайле больницы.

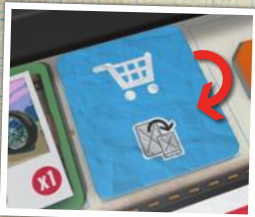




### Использовать карту контакта

Для использования карты контакта - сделайте следующее:

1. Оплатите стоимость, указанную на карте.
2. Есть - получите 1 славу.
3. Используйте бонусы карты (см. описание карт и тайлов на стр. 24).
4. Переверните карту лицевой стороной вниз.



### Использовать тайл снаряжения

Переверните тайл, чтобы использовать его бонус (см. описание всех карт и тайлов на стр. 24).

Когда вы выбираете действие «Отдых», ваши тайлы снаряжения переворачиваются лицевой стороной вверх.



### Использовать тайл фиксера

Переверните тайл, чтобы использовать его бонус (см. описание всех карт и тайлов на стр. 24).

Тайлы фиксера предназначены для одноразового использования. Когда вы выбираете действие «Отдых», они не переворачиваются, но остаются на вашем планшете. Они сбрасываются при их замене.



### Оказать первую помощь

Переверните этот тайл лицом вниз, чтобы вылечить 1 рану (переместите 1 куб раны из отсека красных ран в отсек зеленых ран).

Тайл аптечки переворачивается обратно на лицевую сторону при выборе действия «Отдых».



### Использовать члена банды

Верните одного из ваших членов банды на место банды, где у вас есть маркер контроля банды, чтобы использовать любую из 3 способностей:

- Потеряйте 1 славу.
- На шаге **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**, если вы находитесь на тайле вертодрома, потратьте 1 ОД, чтобы переместиться в любую локацию или район на тайле города рядом или до 2 тайлов от вашего текущего тайла. Если вы перемещаетесь на 2 тайла, то игнорируйте всех полицейских на тайле, через который вы проходите, но избегайте тех, кто на покинутом тайле.
- На шаге **МАСКИРОВКА** игнорируйте всех полицейских на любом одном выбранном вами тайле города.

Как только оба члена банды будут возвращены, заберите свой маркер контроля банды с места банды. Банда снова становится доступна любому игроку, который хочет ее контролировать.



### Использовать разблокированный тайл актива

После разблокировки (см. раздел справа) каждый из этих тайлов может использоваться 1 раз за игру.

Для использования разблокированного тайла актива - сделайте:

1. Оплатите стоимость, указанную под тайлом.
2. Получите бонус с тайла (см. стр. 24).
3. Переверните тайл лицом вниз.

Все использованные тайлы оцениваются в 10 000 \$ в конце игры.



### Пример:

Красный игрок хочет избежать федерального офицера (3). У него есть карта контакта боксера. Он платит 2 000 \$ (1) и переворачивает карту. На карте есть символ славы (2), поэтому он получает 1 славу.

Значок славы на обратной стороне некоторых карт контактов является напоминанием о том, что карта принесла вам славу, когда она была использована. Вы больше не получаете славу, когда карту переворачивают лицом вверх.

## ТАЙЛЫ АКТИВОВ



Всего у вас на планшете 7 тайлов активов. Тайл «Дополнительные действия» есть в начале игры, разблокированный с левой стороны вашего планшета (на месте актива за 5 000 \$). 3 из ваших тайлов активов на начало игры, занимают 3 места для предметов, а остальные 3 занимают 3 места под ваши карты контактов. Эти 6 тайлов активов блокируются, когда начинается игра.



Когда вы разблокируете тайл актива, выберите любой заблокированный тайл актива и переместите его в самое дорогое пустое место для разблокированного тайла актива. Если вы разблокируете тайл, переместите все оставшиеся тайлы вправо, чтобы заполнить все пробелы.



Когда вы разблокируете свой последний тайл актива, удалите его из игры, т.к. у вас есть место только для 6 разблокированных тайлов актива на вашем планшете; Вы не можете заменить существующий. Разблокированные тайлы могут использоваться в качестве доп. действия (см. слева).

# ОБНОВЛЕНИЕ СЛАВЫ

Чем выше ваша слава - тем вы более заметны для полицейских



Во время игры ваша слава будет увеличиваться, что позволит вам разблокировать больше тайлов активов, что, в свою очередь, позволит вам иметь больше карт снаряжения и контактов. Тем не менее, по мере того, как ваша слава

растет, вам придется иметь дело с большим числом полицейских. Вы можете попытаться сохранить свою славу на низком уровне и привлекать к себе меньше внимания. В конце игры высокая слава уменьшит ваш окончательный результат.

Как писали ранее, вы отслеживаете изменения вашей славы во время своего хода, используя кубы славы. Вы не обновляете трек славы во время действия.

В каждой части дня, после того, как все игроки выполнили свои действия - трек славы обновляется.

В порядке очередности каждый игрок двигает маркер славы на треке славы в соответствии с кубами славы.

Каждый куб в вашем красном отсеке славы перемещает вас вверх по треку славы, а каждый куб в вашем синем отсеке славы перемещает вас вниз по треку славы. Подсчитайте, сколько будет двигаться маркер славы и в каком направлении, прежде чем перемещать его.

После обновления положения маркера на треке славы сбросьте кубы славы, поместив их обратно в нижний отсек славы. Обратите внимание, что ваш маркер не может быть ниже самой нижней части трека. Если это нужно сделать, просто оставьте маркер в нижнем ряду.

Если ваш маркер находится в верхней части трека и должен передвинуться выше, просто возьмите 1 рану за каждое увеличение славы выше верхнего ряда трека и оставьте ваш маркер славы в самом верхнем ряду.

## Пример:

У Фиолетового есть 2 куба в его красном отсеке славы и 1 куб в его синем отсеке. Его маркер славы продвигается на 1 шаг вверх по треку славы.



## ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ПОРОГОВ СЛАВЫ

Каждый раз, когда ваш маркер славы пересекает порог при движении вверх, вы сразу же получаете бонус (до того, как другие игроки обновят свою славу). Если ваш маркер славы позже опять пересечет порог, вы снова получите бонус.

Во-первых, когда вы пересекаете порог, все игроки с меньшей славой, чем вы (их маркеры славы ниже на треке) по очереди, должны переместить 1 полицейского к вам (если возможно).

Игрок, перемещающий полицейского, может взять его с любого тайла города и поместить его мипл на любой другой тайл (не обязательно ближний) с соблюдением следующих условий:

- Перемещенный мипл полицейского должен оказаться на тайле, который хотя бы на 1 тайл ближе к локации активного игрока, чем то место, на котором до этого стоял мипл полицейского.
- На одном тайле не может быть 2 полицейских одного типа (цвета).
- На тайле «Больница» не может быть вообще никаких полицейских.

Во-вторых, пересечение порога разблокирует тайл актива у активного игрока (см. стр. 19).

- Пересечение 1-го порога: разблокируйте 1 тайл актива
- Пересечение 2-го порога: разблокируйте 2 тайла актива
- Пересечение 3-го порога: разблокируйте 1 тайл актива и возьмите из запаса диск добавочного действия.

Если вы пересекаете более одного порога за раз, вы должны пересечь каждый порог по отдельности.

## Пример:

Красный игрок перемещает свой маркер славы через первый порог (красную линию). По очереди, все игроки с меньшей славой, двигают полицейских в его направлении.

Оранжевый имеет больше славы, поэтому полицейских не двигает.

У Зеленого та же слава, что и у Красного, поэтому, опять же, он никого из полиции не трогает.

Фиолетовый игрок имеет меньше славы, чем Красный, поэтому он выбирает **офицера федеральной полиции** на 2 тайле от Красного и переносит его на тайл Красного.

У Желтого игрока также меньше славы, чем у Красного, но сейчас он находится в том же месте, что и Красный, поэтому он должен быть осторожен при перемещении полицейских и убедиться, что это не вызовет проблем в следующем ходу у него самого. Он двигает **офицера местной полиции** на 1 тайл ближе к Красному, туда, где он сам далее не планирует идти.



# ВЫХОД ИЗ ГОРОДА

Только на 3-й день вы можете покинуть город. Для этого вы должны придти к единственному оставшемуся открытому выходу. Это происходит во время шага **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ** в ваш ход. На шаге **МАСКИРОВКА** вы должны стараться избегать любых полицейских, в том числе тех, которые были на тайле с выходом (поскольку вы также покидаете этот тайл). В свой ход, когда покидаете город, вы не выполняете шаг 3.

Чтобы покинуть город, вы должны заплатить определенную сумму денег. Если вы первый игрок, которому удалось сбежать, это ничего не стоит вам, но после этого стоимость зависит от числа игроков в игре, а также порядка, в котором игроки покидают город (см. карту ниже). Если вам не хватает денег, чтобы сбежать из города - вас арестовывают и вы проигрываете игру.

| EXIT | 1st | 2nd | 3rd | 4th | 5th |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2    | 0   | 10  |     |     |     |
| 3    | 0   | 5   | 10  |     |     |
| 4    | 0   | 5   | 10  | 10  |     |
| 5    | 0   | 5   | 5   | 10  | 10  |

Игра на 2 игрока (X000\$): 0, 10

Игра на 3 игрока (X000\$): 0, 5, 10

Игра на 4 игрока (X000\$): 0, 5, 10, 10

Игра на 5 игроков (X000\$): 0, 5, 5, 10, 10

Когда вы покинете город, уберите своего мипла с поля.

Как только первый игрок сбегает, все остальные игроки должны заплатить 1 000 \$ за каждый свой ход, прежде чем они сделают действие. Если они не могут заплатить, их немедленно арестовывают и они проигрывают. Эта цена всегда 1 000 \$, без учета, сколько игроков сбежало.

Разрешено посещать локацию выхода и не выходить. Сыграйте локацию как обычно на своем ходу, в котором вы двигаетесь, и на следующем ходу вы можете выбрать побег во время шага **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ** на своем ходу.

## Пример:

В игре с 4 игроками Фиолетовый игрок - второй, кто сбежал из города. Он должен заплатить 1 000 \$, чтобы иметь возможность сделать свой ход, и после перехода к выходу и попытки избежать действий **федеральных** и **местных** полицейских он платит 5 000 \$ за выход из города.



Ваша слава все еще обновляется на вашем ходу. Это может привести к тому, что другие игроки переместят полицейских к вам. В этом случае полиция перемещается к вашей последней известной локации: к тайлу выхода, куда вы сбежали.

# ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце 3-го дня или после того, как все игроки сбежали (или арестованы), игра заканчивается. Только игроки, которым удалось покинуть город, могут выиграть игру. Перед окончательным подсчетом очков каждый игрок должен сбросить 1 карту контакта со своего планшета за каждую карту наручников, которую он имеет. Обратите внимание, что вы можете сбросить карту контакта, которая находится под картой наручников.

|                   |  |
|-------------------|--|
| SAFE HOUSES       |  |
| BUILDINGS GROUP 1 |  |
| BUILDINGS GROUP 2 |  |
| CASH              |  |
| ASSET TILES       |  |
| CONTACT CARDS     |  |
| BAGS              |  |
| NOTORIETY LEVEL   |  |
| WOUNDS            |  |
| TOTAL             |  |

Заполните блокнот следующим образом...

Вы подсчитываете деньги за следующее:

- Сумма денег, собранных в посещенных домах (проверьте карту плана побега).
- Сумма денег, собранных в посещенных зданиях 1-ой группы (проверьте карту плана побега).
- Сумма денег, собранных в посещенных зданиях 2-ой группы (проверьте карту плана побега).
- Наличные деньги за вашей ширмой.
- 10 000 \$ за каждую использованный тайл актива (перевернутый лицевой стороной вниз).
- 0, 10, 30, 60, 100 000 \$ за наличие 1, 2, 3, 4, 5 карт контактов на вашем планшете.
- Всего денег от собранных с тайлов сейфов и тайлов выхода.

Вы теряете деньги за следующее:

- Ваше положение на треке славы: от 0 до -100 000, изображенных рядом с треком.
- 20 000 за каждый куб раны в красном отсеке ран.

В случае ничьи:

- Игрок с наибольшим числом денег за ширмой выигрывает игру.
- Если все еще есть ничья, побеждает игрок с наименьшей славой.
- Если все еще есть ничья, побеждает игрок с наименьшими ранами.
- В редком случае, если опять ничья, все игроки делят победу.

Игрок с наибольшим количеством денег выигрывает

# ДУЭЛЬНАЯ ИГРА

В игре на двоих присутствует контролируемый игрой 3-ий игрок: **Сандра** - инспектор полиции (см. «Подготовку» на стр. 5).



Во время фазы **“Доход”** Сандра не получает никакого дохода.

Во время фазы **“Город”** каждый игрок может разместить 2 тайла города в соответствии с обычными правилами (Сандра здесь не считается игроком).

Во время фазы **“Порядок хода”** сформируйте порядок хода по славе у Сандры.

Во время фазы **“Действия игроков”** Сандра выполняет действие в порядке очереди. Сандра считается игроком и повышает вашу славу, если вы посетите ее локацию.

- Кроме того, **Сандра считается еще одним сотрудником полиции** любого типа (выбранным игроком, избегающим ее). Это может привести к тому, что вам придется избегать 4 полицейских на каком-то тайле, вместо 3 без Сандры.
- Сандра может посещать **Бизнес** независимо от того, открыт он или закрыт.
- Ночью и на рассвете** Сандра использует имеющиеся у нее диски доб.действий.

**Важно:** в играх с 2 игроками порядок открытия карт контактов имеет значение. Беря карту контакта, сдвиньте все карты контактов вправо, чтобы заполнить все пустые места, а затем вытяните новую карту и поместите ее в крайне левое положение. Сделайте то же самое, когда Сандра берет карты контактов.

## ХОД САНДРЫ

В свой ход, Сандра всегда перемещается и никогда не отдыхает.

### ШАГ 1: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Открывайте карты одну за другой из колоды инспекторов, пока не вытяните карту с изображением локации, которая в данный момент уже находится в городе. Переместите Сандру прямо туда (у нее неограниченное число движений).

**Исключение:** Игнорируйте карты выхода для открытых выходов 1 и 2 дня (берите новую). Если Сандра вытягивает карту открытого выхода в 3 день, карта замешивается в колоду, но не выполняет никаких действий. Сандра все еще движется в своих следующих раундах.

### ШАГ 2 : МАСКИРОВКА

Сандра сама офицер полиции, поэтому она игнорирует этот шаг.

### ШАГ 3 : ПОСЕЩЕНИЕ

Если один или несколько других игроков находятся в локации вместе с Сандрой, ее известность увеличивается в соответствии с обычными правилами игры.

Каждый раз, когда Сандра получает славу во время своего хода, ставьте один из ее кубов славы выше маркера славы на игровом поле. И, каждый раз, когда Сандра теряет славу - ставьте один из ее кубов славы ниже ее маркера славы.

Затем следуйте инструкциям на карте Сандры.

После того, как все шаги были выполнены, уберите эту карту из игры; Сандра никогда не посещает одну и ту же локацию дважды. Все карты, которые были пропущены в шаге **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**, возвращаются в колоду и перетасовываются.

Карты Сандры:



#### БИЗНЕС:

- Сандра получает 1 славу.
- Поместите один из кубов Сандры в белый гекс бизнеса. Если это второй куб, размещенный в этой локации, бизнес закрывается.
- Уберите 2 самые правые карты контактов в коробку с игрой. Если 1 или 2 сброшенные карты имеют бонус в виде диска добавочного действия - Сандра получает этот диск(и).
- Если за ход Сандра посетила группу бизнесов, она получает диск доб.действия.



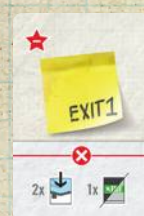
#### ДОМ:

- Сандра теряет 1 славу.
- Поместите один из кубов Сандры в красный гекс дома.
- Сбросьте 1 случайный тайл фиксера (верните его в коробку с игрой).
- Сбросьте 1 случайный ключ от сейфа (верните его в коробку с игрой).
- Если за ход Сандра посетила все 3 дома, она берет диск доп.действия.



#### МАГАЗИН:

- Сандра получает 1 славу (магазины А и С) или теряет 1 славу (В и D). Напоминание об этом показано в верхнем левом углу карты.
- Уберите 2 самые правые карты контактов в коробку с игрой. Если 1 или 2 сброшенные карты имеют бонус в виде диска добавочного действия - Сандра получает этот диск(и).
- Для магазинов А, В и С: сбросьте 1 случайный тайл сейфа из указанной стопки сейфов (верните в коробку, чтобы никто не видел). Для магазина D: сбросьте 1 случайный тайл сейфа из каждой стопки.



#### ЗАКРЫТЫЙ ВЫХОД:

- Сандра теряет 1 славу.
- Сбросьте один из тайлов выхода с этого выхода (верните его в коробку с игрой, чтобы никто из игроков его не увидел).
- Уберите 2 самые правые карты контактов в коробку с игрой. Если 1 или 2 сброшенные карты имеют бонус в виде диска добавочного действия - Сандра получает этот диск(и).

## ОБНОВЛЕНИЕ СЛАВЫ

Слава Сандры обновляется в обычное время, проверяя число ее кубов славы выше и ниже ее маркера славы на треке славы. Если есть куб выше, ее маркер движется вверх, и наоборот. Если есть 1 куб выше и 1 куб ниже, ее маркер не двигается. Переместив ее маркер (если требуется), уберите все ее кубы славы с трека славы.

Если она преодолевает порог, каждый игрок с меньшей славой, чем ее, перемещает 1 сотрудника полиции в ее направлении, следуя обычным правилам. Если какой-то игрок преодолевает порог, и у Сандры меньше славы, другой игрок двигает 1 полицейского от имени Сандры. Правила перемещения полицейских остаются прежними.



# СОЛО ИГРА

- Играйте с Сандрой и по ее правилам для 2 игроков (на предыдущей странице).
- Выберите цвет для лейтенанта Косты, возьмите и перетасуйте его колоду.
- Кроме того, поместите сольный планшет лейтенанта Косты вместе с кубами славы. Не давайте лейтенанту Косте денег и не размещайте тайлы активов, тайлы отдыха, тайл аптечки и маркеры контроля банд. У лейтенанта Косты нет трека дохода, т.к. он не получает доход во время игры, но его 9 кубов будут использоваться для отслеживания домов и бизнеса, которые он посещает, как и Сандра.
- Поместите маркер славы лейтенанта Косты вниз трека славы.
- Поместите маркер порядка хода лейтенанта Косты на 2 место на треке порядка хода; Получаем, что Сандра и лейтенант Коста будут двигаться первыми в фазе 5.



Лейтенант Коста играет по тем же правилам, что и Сандра, но с изменениями:

- Вытащите карту плана побега для Косты и положите ее лицом вниз на его планшет. Не смотрите на нее до конца игры, когда она будет использована для подсчета ПО.
- Коста использует колоду лейтенантов во время этапа **ПЕРЕМЕЩЕНИЯ**. Коста берет карты до тех пор, пока не найдет место на том же самом или на соседнем тайле города по отношению к вашей позиции. Затем карта разыгрывается и убирается обратно в коробку. Все другие взятые карты идут в колоду и она перетасовывается.
- Несмотря на то, что Коста является сотрудником полиции, он коррумпирован, поэтому вам нужно заплатить 3 000 \$ (банку), чтобы «сбежать» от него при проходе тайла города с ним. Если у вас нет денег, чтобы заплатить ему, вы получите 2 раны.
- Коста не сбрасывает карты контактов, как Сандра. Он берет самую правую карту и кладет ее рядом со своим планшетом. Как и в игре с 2 игроками, сдвиньте все карты контактов вправо, чтобы заполнить все пробелы, а затем вытяните новую карту, чтобы поместить ее в крайнее левое положение.

## ПОДСКАЗКИ

### Вы разблокируете тайлы активов:



1. Увеличивая славу и пересекая любой из порогов на треке славы
2. Отдыхая
3. Платя 3 000 \$ в фазе дохода во 2 и 3 день, если слава ниже 1 порога
4. Посещая церковь или клинику
5. Используя карту Spy 3 (Шпион 3)
6. Посещая завершенные группы бизнесов или всех домов

### Вы получаете дополнительные действия:



1. Посещая завершенные группы бизнесов или всех домов
2. Получая тайл фиксера «Карта»
3. Тайлом «Дополнительные действия» (разблокирован в начале игры)
4. Используя карту контакта «Фиксер»
5. Пересекая последний порог славы

- Когда вы получаете или теряете славу, используйте планшет лейтенанта Косты, как если бы вы играли за обычного человека.
- При посещении Магазина D возьмите верхний тайл сейфа из каждой стопки и поместите их в стопку на одном из пустых мест предметов, не глядя на них.
- При посещении закрытых выходов и других магазинов А, В и С возьмите 2 верхних тайла и поместите их в стопку на пустых местах предметов Косты.
- Коста не посещает закрытые бизнесы. Как только бизнес закроется, сбросьте карту этого бизнеса из колоды Косты.
- Коста сбегает на 3 день, когда выходит карта с правильным выходом. Если карта не выходит, он покидает город на своем последнем ходу. Он всегда убегает.

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

- В конце игры откройте карту плана побега Косты.
- Коста получает ПО за посещенные бизнесы и дома + 0, 10, 30, 60 или 100 000 \$ за 1, 2, 3, 4 или 5 карт контактов соответственно.
- Если какой-либо из тайлов имеет значение 0, считайте его так, как если бы он был тайлом с самым высоким значением в этом стеке (т.е. зеленая ячейка сейфа без значения на самом деле стоит 90 000 \$).
- Если у него есть много тайлов от магазина D или выходы, выберите тот тайл, который имеет наибольшее значение.
- Коста не вычитает ПО за раны, т.к. это не отслеживается. Но, он штрафует за свое место на треке славы.



16 соло карт и 1 соло планшет

### Вы теряете славу:



1. Посещая дом
2. Пользуясь картой «Информатор» или тайлом фиксера «Маскировка»
3. Используя члена банды
4. Посещая церковь
5. Посещая завершенную группу бизнесов

### получаете славу:



1. Оплачивая действие по карте с красной звездой
2. Посещая локацию с одним или несколькими соперниками
3. Посещая больницу
4. Заменяя карту или тайл на своем планшете



Заплатить сейчас



Получить сейчас



Заплатить в конце игры



Получить в конце игры

# ОПИСАНИЕ ТАЙЛОВ И КАРТ

## Тайлы активов - используются 1 раз



Избегайте всех полицейских на тайле



Переместите одного **федерального полицейского** с одного тайла на другой



Переместите одного **местного полицейского** с одного тайла на другой



Переместите одного **спецназовца** (черный мипл) с одного тайла на другой



Позволяет посетить закрытый бизнес или открыть любой сейф (мастер-ключ)



Вылечите 1 рану (переместите куб из отсека красных ран в отсек зеленых ран)



Возьмите диск доб.действия и поместите его в указанное место на вашем планшете

## Карты контактов:



### Snitch (Стукач)

Уберите 1 полицейского указанного типа с поля в коробку



### Fixer (Фиксер)

Возьмите диск добавочного действия



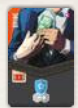
### Fighter/Boxer/Ninja (Боец/Боксер/Ниндзя)

Избегайте всех офицеров полиции указанных типов на одном тайле



### Informer (Информатор)

Потеряйте 1 славу



### Bribe/Rally (Взятка/Ралли)

Переместите любого сотрудника полиции указанного типа на любой тайл



### Spy 1 (Шпион 1)

Возьмите 1 карту контакта



### Spy 2 (Шпион 2)

Переверните все ваши тайлы снаряжения и карты контактов



### Spy 3 (Шпион 3)

Разблокируйте 1 тайл актива



### Sewer (Канализация)

Переместитесь на тайл города через тайл по схеме, не обращая внимания на полицейских на тайлах, по которым двигаетесь. Оплачивайте расходы на движение как обычно. Если покидаете канализацию на другом типе земли, потратьте 1ОД. Иначе это бесплатно.



### Medic (Врач)

Вылечите 1 рану



### Medevac (МедБорт)

Переместитесь прямо в больницу; Вы не можете двигаться еще раз в этом же ходу



### Gang (Банда)

Используйте 1 из 3 способностей дополнительного действия члена банды



### Chopper (Вертолет)

Переместитесь с тайла с вертодромом на локацию/местность на 1-2 тайла от первого



### General Store (Магазин)

Получите указанный на планшете доход



### Stunt (Авто)

Избегайте 1 полицейского любого типа



### Fast car (Болид)

Избегайте всех полицейских на одном тайле



### Jet Ski (Гидроцикл)

В текущем ходу можно перемещаться по водным областям одного водоёма



## Пример канализации:

Красный игрок не тратит ОД, т.к. точки входа и выхода одинаковы.

Он должен избежать только **местного офицера полиции** на тайле, который он покидает.

## Тайлы фиксеров - используются 1 раз



**Телефон (2 000 \$):** возьмите карту контакта



**Сейф (3 000 \$):** получите доход



**Маскировка (2 000 \$):** потеряйте 1 славу



**Карта (4 000 \$):** возьмите диск доб.действия



**Аптечка (1 000 \$):** вылечите 1 рану (переместить куб из отсека с красными ранами в отсек с зелеными ранами)



**Мотоцикл (2 000 \$):** используйте одну способность члена банды не имея его



**Энергетик (2 000 \$):** переверните все ваши тайлы снаряжения и карты контактов



**Вертолет (1 000 \$):** когда вы находитесь на тайле с вертодромом, используйте этот тайл и потратьте 1ОД для перемещения в любую локацию или местность на тайле города на расстоянии 1-го или 2-ух тайлов от вашего текущего тайла. Если двигаетесь на 2 тайла, игнорируйте всех полицейских с тайла, через который вы проходите. Но нужно избегать тех, кто на покинутом вами тайле.

## Тайлы снаряжения



**Бронежилет (2 000 \$):** избегайте **федерального офицера полиции**



**Кепка (2 000 \$):** избегайте **местного офицера полиции**



**Шлем (2 000 \$):** избегайте **спецназовца**



**Противогаз (3 000 \$):** избегайте **спецназовца** или **местного офицера полиции**