

ПРАВИЛА ИГРЫ



ДЕНЬГИ, ОРУЖИЕ И НАСИЛИЕ

СЫНЫ АНАРХИИ

“Когда ты на краю, то кровь и пули
вершат закон. Если ты человек с
убеждениями, то насилие
неизбежно” — Джон Теллер

Основатель Сынов Анархии

КОМПОНЕНТЫ

4 планшета банд
4 ширмы игроков
24 тайла локаций
36 карт анархии
4 хардкорных карт анархии
1 нашивка Жнеца
4 кубика



20 членов клуба, по
5 каждого цвета



20 салаг, по 5
каждого цвета



24 сумки с
контрабандой



24 ствола



16 жетонов
напряга



34 жетона
приказа



136 налички

В игре *Сыны Анархии: Кровь за клуб* игроки играют бандами, враждующими между собой, чтобы стать самым успешным клубом вне закона. Каждый раунд игроки выбирают территории, представляющие интерес, с целью получения выгоды.

Планшеты клубов и ширмы

Каждая банда имеет планшет(клуб), в качестве базы для действий и информации по стартовым и особым правилам для банды. Каждая банда также имеет ширму, где скрываются ее наличка, контрабанда и стволы.

Неэтилированная сторона планшета



Сынов Анархии

Каждый планшет клуба имеет две стороны. Одна из них неэтилированная, одинаковая для всех банд, вторая высокооктановая, где каждая банда имеет разные стартовые активы, уникальные правила и способности.



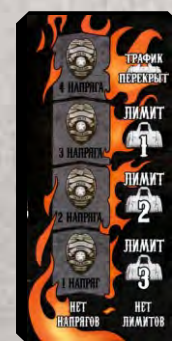
Высокооктановая сторона планшета

Сынов Анархии

Договаривайся, угрожай и заключаешь союзы с конкурентами, когда выгодно, но опасайся неизбежной подставы. Банда с большим количеством денег в конце игры выигрывает.

Трек напряга

Каждый планшет с правой стороны имеет трек напряга. В процессе игры ты идешь на преступления и нарушаешь закон, что неизбежно привлекает внимание полиции. Трек напряга показывает, какое внимание полиция уделяет твоей банде. Помести жетон напряга на деление — “1 напряг” своего трека. При получении новых напрягов, значение будет расти на треке.



Трек напряга

Стартовые активы

В нижней части планшета показано количество денег, стволов, контрабанды, напряга, членов клуба и салаг, с которыми ты начинаешь игру. Каждая банда в неэтилированном варианте имеет равные стартовые условия. Они меняются при игре в высокооктановом режиме.

Высокооктановый режим

Сторона планшета «высокооктановый» каждой банды имеет два специальных правила, уникальных для этой банды. Детальное описание игры по этим правилам изложено на странице 3.

Локации

Есть два типа локаций: стартовые и случайные. Стартовые используются в каждой игре и всегда разложены на столе. Стартовые локации одинаковы с двух сторон.

Случайные локации при подготовке выкладываются рубашкой вверх (знак Жнеца), их состав меняется от игры к игре.



Рубашка случайной локации

Стартовые локации



Стартовая локация

Пять стартовых локаций всегда присутствуют в игре. Это **Полицейский департамент Чарминга,**

Госпиталь Св. Томаса, Скорая

помощь(не считается локацией, см. стр.14), **Фасовочная и Оружейная фабрика.**

Стволы нельзя использовать в двух локациях: **Госпиталь Св. Томаса** и **Полицейский участок Чарминга.**



Случайные локации

Игра содержит 20 случайных локаций, 6 из которых используются в каждой игре. (8 случайных при игре 5-6 игроков). Каждая локация имеет особую возможность или две, которые можно использовать в случае контроля локации. В некоторых локациях можно дополнительно "Провернуть дельце" - дополнительное действие, которое можно выполнить, если ты контролируешь локацию.



Братва

В игре участвуют два типа братвы у каждой банды: члены клуба *Маянская братва* на байках и пешие салаги. Когда в локации присутствует братва только одного игрока - этот игрок контролирует локацию.



Маянская братва

Карты анархии

Колода карт анархии - смесь четырех типов карт: засады, головняки, связи и последствия. Вместе они отображают непредвиденные опасности и ситуации, с которыми сталкиваются банды.



Рубашка карты анархии



Нашивка Жнеца

Нашивка жнеца определяет очередность хода. Игрок с нашивкой жнеца ходит первым и далее по часовой стрелке. Игрок с нашивкой выигрывает бой при равенстве сил. Если игрок побеждает противника с нашивкой жнеца - он забирает ее себе.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Игровое поле

Выложи 5 стандартных локаций. Затем, перемешав случайные локации, выложи 6 из них на поле рубашкой вверх. Случайные локации будут открываться по ходу игры. Оставшиеся карты случайных локаций отложи в сторону.

Колода анархии

Удали хардкорные карты анархии с красной окантовкой из стопки. Перетасуй карты и выложи на столе стопку из 15 карт рубашкой вверх. Убери оставшиеся карты в сторону. Эти 15 карт служат таймером игры, раскрытие последних трех карт будет означать последний раунд игры.

Примечание: подробные сведения о хардкорном варианте на стр. 20.

Неэтилированный и высокооктановый вариант игры

Игроки перед партией выбирают тип игры - неэтилированный или высокооктановый. Игра в режиме - неэтилированный не предполагает использование особых правил банд. При игре в - высокооктановом, ты можешь выбрать одну из сторон планшета твоей банды.

Примечание: неэтилированный режим рекомендуется для новичков

Выбор банды

В начале игры игроки по очереди кидают кубики. Игрок с большим результатом броска выбирает себе банду первым, далее право выбора переходит по часовой стрелке. Последний игрок, помимо планшета и ширмы банды, получает нашивку и право начать первый раунд.

Начальные условия

Все игроки получают контрабанду, наличку, стволы, братву и напруги в количестве, указанном внизу планшета банды.

Примечание: неиспользуемые члены банды и салаги размещаются в стороне, они образуют резерв(пул) призыва братвы, откуда ты можешь взять их в процессе игры.

Скрытые активы

Спрячь свои наличные, стволы и контрабанду от остальных игроков за своей ширмой. Важно держать в тайне количество налички, стволов и контрабанды.

Открытая информация

Твой планшет банды должен быть виден всем игрокам. Члены клуба и салаги должны быть размещены на планшете банды. Расположи жетоны напруга на треке. Позднее жетоны приказов должны быть также размещены на планшете банды. Информация о количестве братвы, напругов и приказов - доступна для соперников!

Теперь ты готов начинать игру!

ОСНОВНЫЕ ИГРОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Нашивка Жнеца

Наличие нашивки означает наличие у твоей банды тактического преимущества над соперниками. Игрок, владеющий нашивкой, имеет два преимущества:

На грани

Владелец нашивки выигрывает при ничьей в разборках (подробнее о разборках на стр.15). В конце игры нашивка дает преимущество при равенстве налички, для определения победителя (подробнее о победе на стр.15).

Очередность

Владелец нашивки жнеца первым ходит в игровом раунде. Затем остальные игроки по часовой стрелке. Очередность так же применяется и в других ситуациях, например в определенных картах анархии и вызов поддержки в разборках. В любой ситуации, где важен порядок - применяется очередность метки жнеца. Возможность иметь право первого хода и преимущества при ничьей в разборках дает значительное преимущество.

Претенденты на нашивку

Нашивка может менять владельца в двух случаях:

- Если ты контролируешь и обрабатываешь локацию полицейского участка, можешь забрать нашивку.
- Если ты побеждаешь владельца нашивки в разборке, можешь забрать нашивку.

Напряг

Напряг отражает степень внимания к клубу со стороны полиции. Чем больше значение напряга, тем сложнее вам вести дела. При превышении значения напряга, один из членов банды будет арестован и покинет банду.

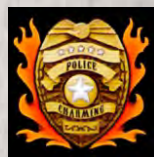
Арест

Когда твоя банда подвергается аресту, это означает, что ты должен убрать члена банды в пул резерва братвы. Любая банда, которая огребаёт напрягов выше 4 подвергается аресту и должна убрать одного из своих членов банды в пул и сбросить значение напряга до 1. Ты можешь убрать члена банды, находящегося в локации **Скорой помощи**.

Примечание: после ареста, значение напряга всегда сбрасывается до 1, независимо от того, сколько напряга ты огрёл своими действиями.

Право хранить молчание

Если тебя арестовывают, но ты не имеешь членов в банде, то в этом случае твоя банда распускается, и ты проваливаешь из игры.



СОВЕТ Члены банды являются основой твоей банды, защищай их и следи, чтобы их число не было меньше 1, ведь тебе нужен козел отпущения!

Искусство сделки

Ты можете обмениваться наличными, стволами и контрабандой с другими игроками, в любое время и по любому поводу. Пытайся манипулировать в своих интересах, в этом заключается суть игры. Но имей в виду! Введение игроков в заблуждение, не принуждает тебя к сделке. Простое обещание соперника не обязывает его придерживаться своего слова. Игроки должны быть настороже...

Примечание: приказы, напряги и братва не могут передаваться другим игрокам.

Это всего лишь игра

Не будь задницей! Мы играем в игры, чтобы провести хорошо время. Если начинается скука, игра теряет свой смысл. Помни, что это только игра. Кровная вражда заканчивается после игры!



ПРАВИЛА ИГРЫ

Каждая партия игры *Сыны Анархии: Кровь за клуб* разделяется на шесть игровых раундов. Каждый раунд состоит из шести этапов.

ФАЗЫ РАУНДА

1: Раздача жетонов приказов

Каждый игрок, по очереди, получает свои жетоны приказов.

2: Раскрытие новых карт анархии

Открой две новые, случайные локации. Выложи новые карты анархии.

3: Выполнение приказов

В фазу выполнения приказов, игроки по очереди выбирают и отыгрывают приказы до тех пор, пока все игроки не разыграют все свои приказы.

4: Чёрный рынок

Игроки одновременно показывают количество контрабанды, которую они хотят продать на черном рынке.

5: Последствия

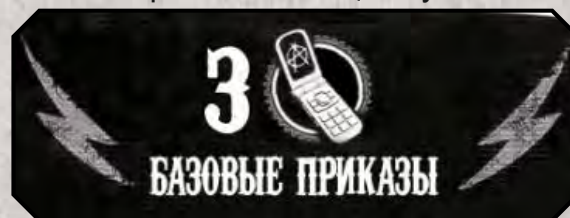
Разыгрываются карты анархии - Последствия.

6: Зачистка

Подготовка к следующему раунду: сброс всех жетонов приказов с локаций и сброс разыгранных карт анархии в стопку сброса. Проверка здоровья раненых бойцов бросками кубиков. Братва, помещённая в *Скорую помощь*, либо выживает, либо откидывается.

РАЗДАЧА ЖЕТОНОВ ПРИКАЗА

В начале раунда каждый игрок получает жетоны приказов, в количестве, равном количеству членов в банде, плюс количество базовых приказов, предусмотренных планшетом. Салаги не добавляют жетоны приказов к общей сумме.



Базовые приказы на планшете клуба

Пример: Сергей играет за Сынов Анархии, с 3 базовыми приказами. Перед началом нового раунда у него есть 3 члена банды, а сумма членов банды с базовыми приказами дает 6 жетонов приказов, которые он размещает перед планшетом.

Размести свои жетоны приказов на планшете так, чтобы все игроки могли их видеть. Важно, чтобы любой игрок мог всегда видеть эти жетоны при планировании своих ходов.

Примечание: «братвой» считаются все фигурки в твоём распоряжении - члены банды на мотоциклах и пешие салаги. Но только члены банды дают тебе приказы.



При игре в высокооктановом режиме все игроки (прим. кроме Злых Ублюдков из

дополнения, которые в высокооктановом режиме имеют 6 приказов) начинают с 5 жетонами приказов в первом раунде, несмотря на то, что количество базовых приказов у всех разное. У Маянцев меньше базовых приказов, но больше братвы. Синдикат Лин имеет больше базовых приказов, но начинает игру с 1 членом банды.



ДЕВЯТКИ XIX

ТИПЫ ПРИКАЗОВ

В свой ход, сбрось жетон приказа и выполни одно из действий:

- ПОЕЗДКА: Перемести братву из одной локации в другую.
- ОБРАБОТКА: Воспользуйся подконтрольной территорией.
- РАЗБОРКА: Начни разборку на спорной территории.
- ВЕРБОВКА: Прими салагу в клуб.
- ПОСВЯЩЕНИЕ: Повысь салагу до члена банды.
- СИДИ ТИХО: Ничего не делай; передай ход другой банде.

3
БАЗОВЫЕ ПРИКАЗЫ

СТАРТОВЫЕ
АКТИВЫ

5

2

2

1

3

2

1

2

ТРАФИК
ПЕРЕКРЫТ
4 НАПРЯГ
ЛИМИТ
3 НАПРЯГ
ЛИМИТ
2 НАПРЯГ
ЛИМИТ
1 НАПРЯГ
ЛИМИТ
НЕТ
НАПРЯГОВ
НЕТ
ЛИМИТОВ

Приказы размещаются перед планшетом

НОВЫЕ ТЕРРИТОРИИ

В начале, открываются две случайные локации, остальные закрытые локации, если они есть, остаются лежать рубашкой вверх.

ОБОСТРЕНИЕ

В начале первого раунда разыгрывается 1 карта анархии. В начале второго раунда разыгрываются 2 карты анархии. В начале третьего и в последующие раунды разыгрываются по 3 карты анархии. Карты анархии оказывают влияние на игру в различных формах, как в положительную, так и отрицательную сторону. Всего есть 4 типа карт анархии:

ЗАСАДА

Неожиданная, непредвиденная неприятность, которая оказывает влияние на всех игроков. Разовые события таких карт срабатывают сразу и сбрасываются.



ГОЛОВНЯК

Головняки – это проблемы и трудности, которые мешают и создают трудности, вносят новые правила, действующие в течении раунда игры. Головняки могут ограничить количество предметов торговли, изменять действие напрягов в этот раунд и дать другие эффекты.



СВЯЗИ

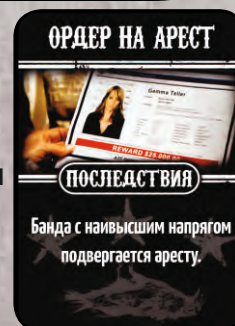
Ты можешь воспользоваться полезными связями, знакомствами, благодаря которым можешь добиться своих личных целей, ущемляя чужие интересы. Связи - это временные локации, которые могут захватывать банды. Они функционируют как обычные локации, кроме того они исчезнут в конце раунда. Любая братва с таких карт перемещаются в клуб (на планшет) в конце раунда, а карта связей сбрасывается.



ПОСЛЕДСТВИЯ

Последствия разыгрывается в конце раунда, после черного рынка. У тебя есть целый раунд, чтобы попытаться избежать или получить выгоду от эффектов таких карт.

Примечание: некоторые засады и последствия влияют на банду с большим или меньшим показателем напряга. Если в игре более одной банды попадает под условие - эффект касается всех этих банд.



В порядке очереди игроки разыгрывают по одному приказу. Есть шесть способов использования приказа. Если у игрока нет жетонов приказов на карте клуба и нет других действий, которые он может осуществить - игрок пропускает ход. Если игрок пропустил ход - он не может больше использовать приказы в этом раунде. Раунд продолжается, пока все не разыграют свои жетоны приказов.

Примечание: Помни про "искусство сделки" (стр. 7): ты можешь общаться, подкупать или угрожать своим соперникам во время своего хода.



СОВЕТ Совет: чтобы избежать путаницы - складывай использованные жетоны приказов в коробку, помимо размещенных в использованных локациях.

ПОЕЗДКА

Используй приказ поездки, чтобы переместить любое количество братвы из одной локации в другую. Ты не можешь перемещать братву из или в несколько территорий за один приказ поездки. Ты не можешь перемещать свою братву в клуб соперника.

Пример: Лиза решает разыграть приказ поездки - она убирает жетон приказа в коробку и перемещает трех из четырех бойцов на карту "связи", оставляя одного салагу для разборок в локации.

Примечание: локация - это любое место, куда ты можете переместить братву. Карты "связей", тайлы и клуб(планшет банды) - считаются локациями. Скорая помощь не считается локацией. Ты не можешь переместить туда братву.

ТИПЫ ПРИКАЗОВ

В свой ход, сбрось жетон приказа и выполни одно из действий:

ПОЕЗДКА: Перемести братву из одной локации в другую.

ОБРАБОТКА: Воспользуйся подконтрольной территорией.

РАЗБОРКА: Начни разборку на спорной территории.

ВЕРБОВКА: Прими салагу в клуб.

ПОСВЯЩЕНИЕ: Повысь салагу до члена банды.

СИДИ ТИХО: Ничего не делай; передай ход другой банде

ОБРАБОТКА

Приказ обработки дает право воспользоваться возможностью локации под твоим контролем. Размести жетон приказа в правом верхнем углу локации, отмечая ее использование. Локации могут быть использованы только один раз в раунд.



Использование локации

Когда ты обрабатываешь локацию, то можешь применять любые эффекты указанные в локации или её операции. Операции включают в себя: продажу, обмен, кражу, траты, получение, добавление и сброс (более детальная информация на стр. 18).

Примечание: твоя братва должна быть одна в локации для ее контроля. Если в локации нет ни одного брата - она считается неконтролируемой. Если в локации братва нескольких банд - она считается спорной.

ПРОВЕРНУТЬ ДЕЛЬЦЕ

Некоторые локации имеют бонусные возможности, в таких локациях можно "провернуть дельце". В дополнение к основным свойствам локации ты можешь "провернуть дельце", используя для этого дополнительный жетон приказа.

Пример: в свой ход Стас обрабатывает территорию и решает так же проверить дельце. Для этого он тратит дополнительный жетон приказа и использует дополнительное свойство локации.

Примечание: ты можете решить только "провернуть дельце" в локации и не использовать основное свойство - в данном случае тебе все равно придется потратить жетон приказа для использования локации (т.е. первым жетоном ты активируешь локацию и не используешь основное свойство, а вторым жетоном проворачиваешь дельце).



Дополнительно проверить дельце

ОПАСНЫЕ ЛОКАЦИИ

Использование некоторых локаций и карт связей привлекает внимание полиции и увеличивает ваш напряг. Если жетон напряга показан в правиле локации, в случае обработки таких локации, ты огребаешь проблем с полицией и твой напряг увеличивается на величину, изображенную в правиле локации.



Использование этой локации повысит ваш напряг на 1

РАЗБОРКИ

Приказ разборки используется для борьбы с другой бандой за контроль локации. Чем больше братвы и стволов ты используешь в разборке, тем больше у тебя шансов на удержание контроля в оспариваемой локации. Ты можешь начинать разборку в локации, где есть как минимум 1 твой член банды и не менее 1 брата другой банды. Разборку может начать только член банды, салаги не могут начинать разборку.

Примечание: Разборку может начать только член банды, салаги не могут начинать разборку.

ПРОВЕДЕНИЕ РАЗБОРОК

Разборки проводятся в 3 этапа: вызов подмоги, вытащить стволы, потери.

Полные правила проведения разборки на стр.15.

ПОБЕДА В РАЗБОРКЕ

Победа в Разборке дает банде следующие выгоды:

- 1** Братва проигравшей банды возвращаются в свой клуб, освобождая локацию.
- 2** Если ты начал разборку в свой ход в необработанной локации, ты можешь использовать ее сразу после разборки, используя еще один жетон приказа.
- 3** Если ты победил владельца нашивки, забирай нашивку себе.

ВЕРБОВКА

Приказ вербовки позволяет добавить в банду салаг из пула, поместив его в свой клуб(на планшет). Ты не можешь иметь более 5 салаг одновременно.



ПОСВЯЩЕНИЕ

Использование жетона приказа для посвящения позволяет сделать из салаги полноценного члена банды. Сбрось 1 налички и 1 ствол, в дополнение к жетону приказа. Замени 1 фигурку салаги на члена банды из пула. Банда не может иметь более 5 членов одновременно.



СИДИ ТИХО

Используй жетон приказа, чтобы ничего не делать и передать ход следующей банде. Иногда полезно подождать и посмотреть на действия конкурентов.

ПРИКАЗЫ КЛУБА

Некоторые банды имеют свои уникальные приказы на высокооктановой стороне планшета. Эти дополнительные приказы ты можешь использовать, вместо выбора одного из 6 стандартных приказов.

Примечание: как и любой другой приказ, ты можешь использовать приказ клуба несколько раз за раунд.



Как только все игроки отдали все свои приказы, начинается фаза черного рынка. Количество контрабанды, доступное для сбыта(сбыт!=торговле), ограничено количеством полученного тобой напряжения, отраженного цифрами на треке напряжения, с правой стороны планшета.

ИСПОЛЬЗУЙ ТРЕК НАПРЯГА



С тремя жетонами напряжения эта банда может торговать только 1 сумкой контрабанды

Напряг нарастает на планшетах клуба снизу в верх

Пример: Сергей имеет 3 напряжения, поэтому он может толкнуть только 1 сумку с контрабандой. Лена и Петя имеют по два напряжения, поэтому они могут толкнуть по 2 сумки. Саша с 0 напрягом соблюдает закон, и не имеет ограничений на продажу.

Если игроки участвуют в сбыте, то огребают себе 1 напряг в конце фазы черного рынка. Ты всегда огребаешь 1 напряг, в независимости от количества слитой контрабанды. Добавь полученный жетон напряжения на трек напряжения на своем планшете. Если ты не толкал контрабанду, напряжения не огребаешь. Детали по напрягу см на стр.3

СПРОС И ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Чем больше продается контрабанды, тем меньше ее цена. Игроки скрытно зажимают сумки в кулак и поднимают его над столом, демонстрируя готовность к торговле. Игроки раскрывают кулаки одновременно над столом, демонстрируя количество продаваемой контрабанды.

Цена продажи контрабанды для всех игроков, зависит от количества продаваемой контрабанды в раунде и варьируется, в зависимости от числа игроков.

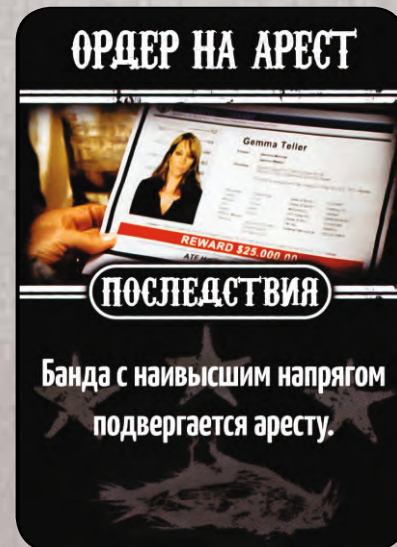
ЧЕРНЫЙ РЫНОК	
4 ИГРОКА	
Общий объем слитой контрабанды	Цена за одну сумку
1-4	3
5-8	2
9+	1

Карта черного рынка для 4х игроков, для 3х игроков используется обратная сторона карты

После того, как определена рыночная стоимость - игроки получают нужную сумму денег, а контрабанда возвращается в пул.

Например, у Саши за ширмой есть 6 сумок с контрабандой и она может продать столько контрабанды, сколько пожелает. Однако она не хочет, чтобы количество контрабанды на рынке было больше 8. Посмотрев на планшеты других игроков Саша насчитала 5 сумок контрабанды, это максимум который могут предложить оппоненты. Она решает продать только 3 единицы, что гарантирует ей прибыль минимум в 2 налички за каждую сумку с контрабандой.

Когда завершился черный рынок и все спрятали свои грязно заработанные деньги обратно за ширму и разыгрываются карты анархии «последствия». Такие карты могут иметь как положительный, так и отрицательный эффект. Некоторые карты последствий влияют на банды с наибольшим (или наименьшим) показателем чего-либо, но чаще всего напрягов. Если несколько банд имеют равное значение показателя - карта воздействует на каждого игрока.



Например: карта анархии "Ордер на арест" в игре. Ее эффект: "Члена банды с наивысшим уровнем напряжения арестовывают", когда карта разыгрывается, Сергей и Стас имеют 3й уровень напряжения, у Николая- 2, а у Лизы- 1. Сергей и Стас должны сбросить 1 члена банды в пул. Если бы "Ордер на арест" разыгрывался, когда у всех банд нулевое значение на треке напряжения - все банды арестованы, все игроки должны сбросить по 1 члену банды.

6

ЗАЧИСТКА

В конце игрового раунда, выполняется подготовка игры к следующему раунду:

- убери жетоны приказов с использованных локаций и карт "связи".
- братва с карт "связей", возвращаются в клуб(планшет банды).
- сбрось все карты анархии, сыгранные в раунде.
- каждый игрок бросает 1 кубик за каждого своего раненого брата в скорой помощи, чтобы выяснить выжил братан или нет.

СКОРАЯ ПОМОЩЬ

Каждый братан, откинувшийся в скорой помощи, возвращается в пул.

В начале нового раунда скорая помощь должна быть пуста.

Скорая помощь не является локацией; ты не можешь переместить приказом братву в скорую помощь.

Примечание: братва остается в локациях на своих местах и возвращаются в клуб только с карт "связи". Очень важно перемещать свою братву на позиции, с которых выгодно начать следующий раунд!

СКОРАЯ ПОМОЩЬ



ПОМЕСТИ ВСЮ РАНЕНУЮ БРАТВУ СЮДА

В фазу зачистки, брось за каждого брата кубик:

1-3: Братан откинулся, верни его в пул.

4-6: Братан оклемался, верни его в клуб.

Локация скорой помощи

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра заканчивается после шестого раунда. Как только разыграна 15-я карта анархии. Сразу после этого игроки убирают ширмы и считают наличку.

Игрок с наибольшим количеством денег выигрывает.

В случае ничьей по деньгам, если один из таких игроков владеет нашивкой- он побеждает. Иначе побеждает игрок с большим количеством стволов. Если и по стволам ничья - выигрывает победитель разборки. Каждый игрок бросает кубик прибавляя бонусы разборки для всех своих членов банды и салага, независимо от их местонахождения. Победитель разборки выигрывает игру.



ПРАВИЛА РАЗБОРОК

Некоторые стычки — не более чем пьяная драка в баре с парой ударов. Другие — кровавые разборки со свистящими пулями и жертвами. Ты можешь разыграть приказ разборки в локации, где есть как минимум 1 член твоей банды и как минимум 1 братан другой банды. Ты не можешь начинать разборки в локации, где у тебя есть только салаги.

Разборки проводятся в 3 этапа:

1 ВЫЗОВ ПОДМОГИ

2 ТАЩИ СТВОЛЫ!

3 ПОТЕРИ

1: Вызов подмоги

В порядке очереди каждый участник решает, стоит ли вызвать подкрепление на разборку.

Чтобы вызвать подмогу сбрось жетон приказа и перемести братву из любой другой локации на разборку. Ты можешь потратить дополнительные жетоны приказов, чтобы переместить еще братву из другой локации. Ты должен привести все подкрепления одновременно. Затем очередь по часовой стрелке переходит к следующему игроку.

Примечание: ты не можешь отступить, если вызвал подмогу.

Например: Вася тратит жетон приказа на территории спорной с Машей. Маша ближе к нашивке Жнеца, поэтому она первая решает, вызывать ли подмогу. Она решает потратить два жетона приказов, чтобы привести братву из двух локаций. Затем Вася тратит жетон приказов, чтобы привести подмогу из другой локации.

2: Тащи стволы

После того, как игроки приняли решение о подкреплении, они должны решить, сколько стволов возьмут на разборку. Участвующие в разборке игроки тайно берут стволы, зажимают в кулаке и вытягивают руку над столом. Ты не можешь брать стволов больше, чем общее количество твоей братвы в разборке. Ты можешь и не брать оружие на разборку. Затем игроки одновременно вскрываются.

Например: Маша решает взять два ствола на разборку, она хочет контролировать эту территорию. У Васи только одна пушка и он чувствует, что она ему понадобится. Затем они вытягивают руки над столом и одновременно вскрываются. Бэнг!

Примечание: все стволы, использованные в разборке, сбрасываются после нее.



Иногда блеф является лучшей стратегией. Даже если вы не взяли Стволы на Разборку, вы не заинтересованы в том, чтобы другие знали о вашей пустой руке.

Игроки, использующие стволы в разборке, огребают 1 напряг в конце разборки. Ты всегда огребаешь себе 1 напряг, в независимости от количества использованных тобой стволов. Добавь жетон напряжения к треку напряжения на своем планшете. Подробнее о напряге на стр.3



Пример: так как Саша и Дима вдвоем используют стволы, каждый из них огребает 1 напряг после завершения разборки. Саша сейчас имеет 4 напряжения на треке планшета. После завершения разборки ей придется сбросить 1 члена банды в пул, он арестован.



3: Потери

Как только все достали стволы, все участники разборки бросают кубик и добавляют к нему следующие результаты:

+1 ЗА КАЖДОГО САЛАГУ



**+2 ЗА КАЖДОГО ЧЛЕНА
БАНДЫ**



**+3 ЗА КАЖДЫЙ
ИСПОЛЬЗОВАННЫЙ СТВОЛ**



Бонусы броска
кубика

Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем. Вся остальная братва возвращается в свой клуб. Если в разборке по очкам ничья - братва всех банд возвращается в свои клубы. Если в разборке участвовал владелец нашивки Жнеца и происходит ничья по очкам -владелец нашивки выигрывает.

Например: Маша и Вася вызвали подмогу, вытащили стволы. Самое время узнать, кто победил в разборке. У Маши 3 салаги (+3), 2 члена клуба (+4) и она взяла два ствола (+6). Ее окончательный бонус к очкам +13. Вася привел 4 салаг (+4), 2 членов клуба (+4) и взял одну пушку (+3). Его окончательный бонус к очкам +11. Маша и Вася бросают кубики. У Маши выпадает 3 и она добавляет их к 13 и получает 16. Вася выбрасывает 4 и добавляет к 11, получая 15. Маша побеждает в разборке и теперь она контролирует территорию. Вся братва Васи (которые выжили) должны вернуться в клуб.

РАНЕНИЯ

Победа, поражение или ничья - каждый ствол, использованный в разборке, ранит брата соперника. Каждый игрок должен выбрать, какой из его братьев подстрелен и получает ранение, и перемещает раненого брата на тайл скорой помощи. Братва в скорой помощи укладываются на бок. (подробные правила на стр.14).

Пример: Т.к. Саша использовала два ствола, Дмитрий должен выбрать 2 своих братьев для отправки в скорую помощь. Дмитрий использует 1 ствол и Саша должна выбрать 1 своего брата, для отправки в скорую помощь.

Примечание: братва отправляется в скорую помощь после броска кубиков и подсчета общих бонусов.

Если победитель разборки вынужден отправить всю свою братву в скорую помощь, проигравший по-прежнему должен отступить, переместив уцелевшую братву в свой клуб(планшет банды), оставив локацию пустой.

ЗАВАРУШКА

Иногда в разборках участвует более двух банд, такие разборки называются заварушками. В заварушках игроки вызывают подмогу, используют стволы, несут потери бросают кубики, как в обычной разборке. Игрок с большим общим бонусом выигрывает заварушку. Остальные игроки возвращают свою братву в свои клубы(планшеты банд). В случае ничьи в заварушке, все банды покидают локацию, оставляя ее нейтральной. Как в случае с разборкой, обладатель нашивки выигрывает, при ничейном результате.

Ранения в заварушке

Игроки использующие стволы в заварушке, определяют цели среди противников. Целями могут быть братва как одной банды оппонента, так и все оппоненты в заварушке. В заварушке игроки в порядке хода определяют, кому они нанесли увечья.



Если ты взял ствол на разборку больше количества братвы врага, ты можешь быть уверен, что они все попадут в скорую помощь.

Победа в Разборке

Победа в разборке дает банде следующие выгоды:

- вся уцелевшая братва противника возвращаются в свой клуб, освобождая локацию.
- если ты начал разборку в свой ход и локация еще не была обработана в этом раунде, ты можешь незамедлительно обработать локацию, потратив дополнительный жетон приказа, как в обычный ход. (Подробнее о правилах использования локаций см. стр. 11.)
- если ты победил владельца нашивки, можешь забрать ее себе.



ИГРОВЫЕ ОПЕРАЦИИ

Операции позволяют вам покупать и продавать различный товар и управлять своими напрягами. На картах эти операции представлены схемами. Если на схеме операция представлена стрелками, то товар, который ты отдаешь показан слева от стрелки, а принимаемый- справа.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Операции «продай», «потрать» и «меняй» имеют значение **«МАКС»**(максимум). Эта величина определяет, сколько раз ты можешь повернуть операцию, когда обрабатываешь территорию. Например, если операция позволяет продать стволы за 3 налички «МАКС.3», ты можешь продать до трех стволов по такой цене и получить максимум 9 налички. Операция «повернуть дельце» можно использовать только один раз за ход.

Примечание: Операции "получи", "огреби" и "сбрось" могут быть использованы только раз при обработке территории.

ИЗМЕНЕНИЕ ОПЕРАЦИЙ

Некоторые карты анархии и свойства клубов влияют на операции. Например, при игре в высокооктановом варианте, у Сынов Анархии есть свойство «получи дополнительно 1 налички всякий раз, когда ты продаешь стволы». Для Сынов анархии каждое использование операции по продаже, в котором продаются стволы, приносит дополнительную наличку. Другие карты анархии могут запретить определенные типы операций, например продавать стволы. В этом случае ты не можешь использовать любую операцию продажи, которая включает продажу стволов.

ПРОДАЙ

Операции продажи позволяют тебе продать стволы или контрабанду за наличку. Количество пачек, нарисованное справа от стрелки, означает количество налички за единицу продаваемого товара.



Эта операция позволяет продать до 2х стволов за 3 налички за каждый ствол

ПОТРАТЬ

Операции траты позволяют тебе купить оружие или контрабанду за наличку. Количество налички слева от стрелки означает сколько тебе придется заплатить за товар справа от стрелки.



Эта операция позволяет купить до 6 сумок контрабанды по 1 налички за каждую

МЕНЯЙ

Операции обмена позволяют менять стволы на контрабанду и наоборот. Операции обмена не используют деньги.



Эта операция позволяет обменивать до 2 стволов на 2 сумки контрабанды за 1 ствол

ПОЛУЧИ

Операция позволяет тебе получить наличку, контрабанду или стволы бесплатно.



Возьми 2 ствола бесплатно

УКРАДИ

Операции кражи позволяют тебе забрать наличку, контрабанду или оружие у конкурентов. Если у банды (у которой ты пытаешься украсть) не хватает активов, ты (и только ты!) можешь заглянуть за ширму, чтобы проверить скрытые активы.



Укради 3 налички у соперника

ОГРЕБИ И СБРОСЬ

Операции огребания и сбрасывания заставляют тебя получить или потерять что-либо, чаще жетоны напрягов (но не всегда).



Добавь или Сбрось жетон напряга на своем треке напряга на планшете клуба

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

ХАРДКОРНЫЕ ПРАВИЛА

Если ты уже сыграл несколько игр и готов к новому вызову, попробуй добавить в следующую игру одно или несколько следующих правил. Не стесняйся использовать одно, несколько или ни одного из них!

СМЕРТОНОСНЫЕ РАУНДЫ

При подготовке игры не выкладывая локацию —Госпиталь св.Томаса.

ДЛИННАЯ ТРАССА

Для увеличения игры, ты можешь добавлять дополнительные раунды, но в таком случае каждому добавленному раунду добавь 3 карты анархии. У тебя может закончиться наличка и ты должен будешь чем-нибудь ее заменить (например купить вторую копию игры!)

ПОД ПРИКРЫТИЕМ

Жетоны приказов так же скрыты за ширмой.

СКУДНЫЕ ЗАПАСЫ

После подготовки к игре убери всех салаг, которые не являются частью банды. У каждой банды не может быть больше салаг, чем определено стартовыми условиями.

ХАРДКОРНЫЕ КАРТЫ

Хардкорные карты анархии имеют красную полосу над правилами. Эти карты вносят более трудные засады, головняки и последние требования. Добавь эти карты в игру, если готов к новым испытаниям!



СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Пул: резерв, где находятся все фигурки для призыва, вербовки и т.д.

Перевес: владелец нашивки побеждает при равенстве сил в разборке.

Напряг: жетон, демонстрирующий степень внимания со стороны полиции.

Локации: любая тайл или карта, на которую можно выставить братана. Существует три типа локаций: тайлы, карты —связи, клубы(планшеты банд). Скорая помощь не является Локацией.

Посвящение: Перевод салаги в полноценного члена банды.

Порядок хода: игра начинается с владельца нашивки Жнеца и далее по часовой стрелке.

Заварушка: Разборка с участием трех и более банд.

Раунд: полный игровой раунд, в котором все игроки выполняют несколько ходов отдавая все возможные приказы. Партия длится 6 раундов.

Блюсти закон: Играть с 0 напрягом.

Арест: арест члена банды и сброс его в пул. Величина напряга банды снижается до 1.

Разборка: драка между бандами.

Трафик: продажа контрабанды на черном рынке.

Ход: действие одного игрока, чтобы использовать жетон приказа.

Тайл: плитка локации (искл. Скорая помощь не является локацией).

Орести/огреби: попасть под раздачу, получить нечто неприятное, в игре — проблемы с полицией, выраженные жетонами напряга.



ДОПОЛНЕНИЕ — ЗЛЫЕ УБЛЮДКИ

Дополнение —Злые ублюдки включает новый клуб, который может быть добавлен к базовой игре —Сыны Анархии: Кровь за клуб.

ИГРА С ПЯТЬЮ И БОЛЕЕ ИГРОКАМИ

В играх с пятью или более игроками, размести дополнительные два случайных тайла локации при подготовке к игре, в дополнение к шести закрытым стартовым тайлам. Каждый ход открываются два тайла как обычно.

Большие игры будут вносить больше разногласий в игру первые несколько ходов, поэтому владелец нашивки будет иметь преимущество!

СЕРЬЕЗНЫЕ ДЕНЬГИ НА ЧЕРНОМ РЫНКЕ

В большой игре используй новые курсы продажи контрабанды на черном рынке. Исходя из количества игроков, курс определяется новыми картами черного рынка для 5 и 6 игроков.

ХАРДКОРНЫЕ ПРАВИЛА

Новые хардкорные правила могут быть использованы отдельно, а могут быть смешаны с хардкорными правилами основной игры(стр.20 правил Сынов Анархии: Кровь за клуб). Но это точно не для твоих первых игр!

15 ЛЕТ ТЮРЬМЫ

Всякий раз, когда арестовывают члена банды, максимальное число братвы в твоей банде уменьшается на 1: выбери любого брата в банде и удали его из игры. Можно выбрать брата, как из пула, так и из тех, кто в игре. Братан садится на 15 лет в тюрьму и больше не может быть использован в текущей игре.

ПОДЖОГ

В начале каждого раунда, владелец нашивки может сбросить ствол и удалить из игры любой тайл, кроме полицейского департамента и госпиталя святого Томаса. если на удаленном тайле была братва, она возвращается в свой клуб. Замени удаленный тайл новым случайным тайлом и раскрой его немедленно.

МРАЧНЫЕ УБЛЮДКИ



ТИПЫ ПРИКАЗОВ

В свой ход, сбрось жетон приказа и выполни одно из действий:

- ПОЕЗДКА: Перемести братву из одной локации в другую.
- ОБРАБОТКА: Воспользуйся подконтрольной территорией.
- РАЗБОРКА: Начни разборку на спорной территории.
- ВЕРБОВКА: Прими салагу в клуб.
- ПОСВЯЩЕНИЕ: Повысь салагу до члена банды.
- СИДИ ТИХО: Ничего не делай; передай ход другой банде

3 БАЗОВЫЕ ПРИКАЗЫ

НЕСТИЛИРОВАННЫЙ

СТАРТОВЫЕ АКТИВЫ	5		2		2		1		3		2	
------------------	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---

ТРАФИК ПЕРЕКРЫТ

4 НАПРЯГА	ЛИМИТ
3 НАПРЯГА	ЛИМИТ
2 НАПРЯГА	ЛИМИТ
1 НАПРЯГА	ЛИМИТ
НЕТ НАПРЯГОВ	НЕТ ЛИМИТОВ

КОМПОНЕНТЫ

1 планшета банды
1 ширма игрока
1 карта черного рынка
1 кубик



5 байкеров и 5 салаг,
оранжевого цвета



4 жетона
напряга



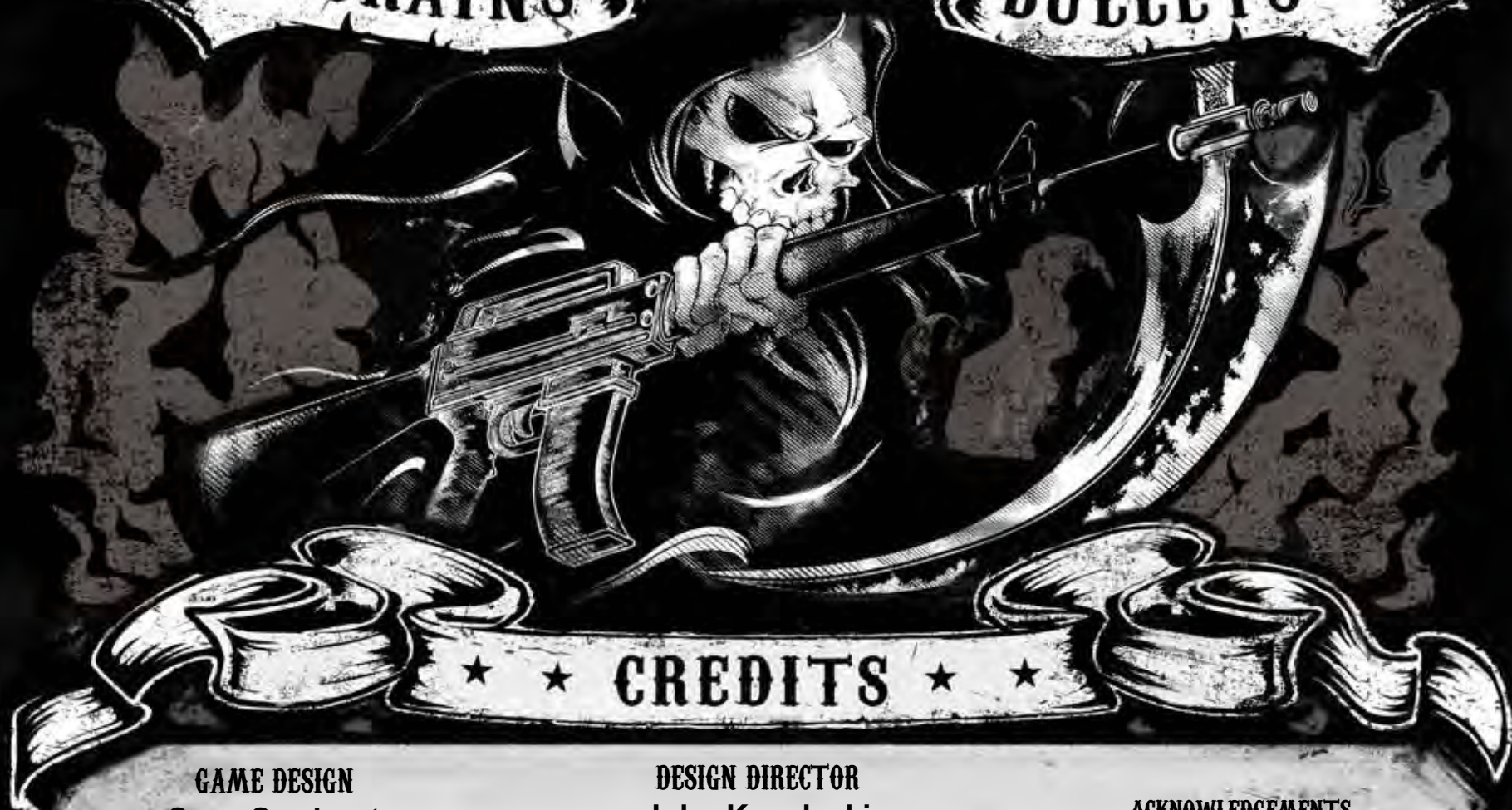
8 жетонов
приказа



75 налички

16

BRAINS BEFORE BULLETS



GAME DESIGN
Sean Sweigart
Aaron Dill

PROOFREADER
Peter Przekop

GRAPHICS
Katie Dillon
Charles Woods

DESIGN DIRECTOR
John Kovalesski

PRODUCERS
Peter Simunovich
John-Paul Brisigotti

ACKNOWLEDGEMENTS

20th Century Fox: Judy Huang, Maria Romo
Additional Proofreading: Russell Briant,
Rick Gearheart, Gary Martin

Special Thanks to:
Kurt Sutter
Free Big Otto!

PLAYTESTING

James Abele, Jason Buyaki, Cheryl Delaney, Jason Delaney, Justin Evans, Mark Honeycutt, Sally Honeycutt,
Nathan LeSueur, Jeff Lindsay, Richard Roe, Andrew Smith, Lizzie Willick



Game Design © 2014 Gale Force Nine. V1.0
Sons of Anarchy™ & © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation and Bluebush Productions, LLC.
All rights reserved.
Gale Force Nine is a Battlefront Group Company.

