

Руководство по выживанию в пустошах 51-го Штата



30 год Новой Эры

51st State – New Era – Правила игры

Соединённые штаты Америки лежат в руинах. Выжженные оружием массового уничтожения, истощённые долгими годами безжалостной борьбы за ресурсы, терроризируемые восставшими машинами. Некогда богатые земли превратились в бесплодные пустоши.

Сегодня, спустя тридцать лет после ядерного холокоста, человечество возрождается из пепла.

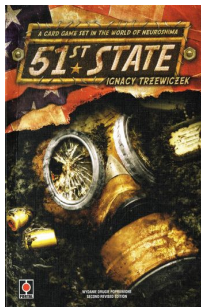
В то время как 50 старых штатов воспринимаются не более как сочетание линий на довоенных картах, идея создания 51-го Штата – маяка надежды человеческой цивилизации – захватила воображение новоявленных лидеров выживших фракций. В горячке экспансии они направляют свой взор в сторону покинутых территорий...

Начинается новая история человечества. Добро пожаловать в Новую Эру!

Данная книга описывает правила двух игр – 51-й Штат и Новая Эра. Блоки текста, описывающие элементы, появившиеся в Новой Эре и отсутствующие в 51-м Штате, выделены **зелёным** цветом; правила, применяющиеся только в игре в 51-й Штат – **оранжевым**.

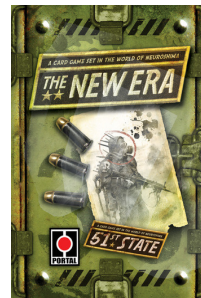
Компоненты

51-й Штат



4 Карты Фракций
16 Жетонов Фракций
72 Карты Территорий
26 Карт Контактв
8 Карт Лидеров
22 Жетона Рабочих
68 Жетонов Ресурсов
47 Жетонов ПО
40 Жетонов Контактв
4 Жетона Реорганизации
1 Жетон Первого Игрока

Новая Эра



5 Карты Фракций
35 Жетонов Фракций
100 Карт Территорий
5 Карточек Контактв
--
22 Мипла Рабочих
5 Жетонов Ресурсов x 3
47 Жетонов ПО
54 Жетона Контактв
4 Жетона Реорганизации
1 Жетон Первого Игрока
11 Универсальных Жетонов Ресурсов
4 Жетона Защиты
48 Фишек Ресурсов

Цель игры

Каждый игрок вступает в борьбу за власть и превосходство над оппонентами, управляя одной из доступных Фракций. Целью игры является распространение влияния подконтрольной игроку фракции и достижение её превосходства над всеми остальными путём накопления максимального количества победных очков (ПО).

Победителем становится игрок, первым набравший 30 победных очков (33 ПО в **Новой Эре**).

Описание игрового процесса

Каждый ход игроки получают новые Карты, включая Карты найденных и разведанных Территорий, а также Карты Лидеров.

Карты Территорий могут войти в игру тремя разными путями.

Игрок может Захватить локацию, чтобы получить Добычу, указанную в красной части карты. Установить Сотрудничество с территорией и обеспечить себе постоянный, но более скромный бонус каждый ход (синяя часть Карты). Третий путь – Присоединить территорию, сделав её частью своих владений и обеспечив доступ к возможностям, указанных в центральной серой части Карты.

Территория также может быть Реорганизована в локацию схожего вида.

Открывая и захватывая новые территории, воплощая в жизнь планы развития доступных Лидеров, игроки получают всё больше вариантов распространения влияния своих Фракций в новом мире. Влиятельность фракции оценивается количеством ПО.

Ход, в котором один из игроков набирает 30 ПО (33 в **Новой Эре**) становится последним. После его завершения, Фракция, заработавшая наибольшее количество победных очков, объявляется победителем.

В ходе партии игроку доступно огромное количество действий и путей развития. Что вы выберете – укрепить влияние своей фракции, сфокусировавшись на нефтедобыче или торговых отношениях? Фракция будет мирной производственно-торговой структурой или воинственным формированием, рыскающим по пустошам в поисках новой жертвы? Путь насильственного присоединения территорий или вариант развития через сотрудничество? Создадите закрытую общину, ограждённую колючей проволокой, или заплатите за услуги одной из кочевых банд?

Выбор за вами...

Карты в игре

В Новой Эре и 51-м Штате используются два основных типа карт: Карты Мгновенного Действия и Карты Территорий.

В игре 51-й Штат также присутствуют Карты Лидеров.

Карты Мгновенного Действия

Будучи сыгранной, карт этого типа позволяет игроку воспользоваться определённым действием, оплатив его стоимость ресурсами. Сама карта после этого сбрасывается.



Карты Территорий

Карты Территорий могут быть введены в игру одним из трёх способов: Присоединением, путём Сотрудничества или силовым **Захватом**.

Сложность ввода локации в игру определяется расстоянием до неё – цифрой, указанной на стрелке чёрного цвета.

Для того чтобы покрыть это расстояние, игрок должен воспользоваться Жетоном Контакта или использовать одно из соответствующих действий, указанных на Картах Контактов (Карточках Контактов в **Новой Эре**).

Если игрок использует несколько Жетонов одного типа, значения дистанции, указанные на жетонах, складываются.

Жетоны Контактов не могут быть разменяны или разделены: Жетон Контакта с радиусом действия 3 не может быть использован для установления контакта с двумя территориями, находящимися на расстоянии в 2 единицы и 1 единицу соответственно.

В зависимости от способа ввода в игру, Территория приносит определённый вид дохода:



Захват: единожды в Фазе Производства локация приносит доход, указанный в красной части Карты Территории (поле Добычи).

Присоединение: локация становится частью владений игрока. С этого момента он может использовать её возможности (действия или особенности, указанные в центральной части Карты Территории).

Сотрудничество: в каждую Фазу Производства карта генерирует доход, указанный в синей части (поле Договорённости).

Сотрудничество и Захват территорий другого игрока в Новой Эре

В Новой Эре игроки могут производить Захват или Сотрудничать с Территориями, подконтрольными другим игрокам. В этом случае, вместо параметра Расстояния, указанного на чёрной стрелке, во внимание принимается т.н. Дистанция Защиты Территории. Она указана на двуцветной вертикальной стрелке в правой верхней части Карты Территории. Чем выше это значение, тем сложнее для игроков установить с этой локацией контакт.

Обозначения, используемые на картах территорий

Символы, определяющие вид территории		Поле Добычи
		Название карты
		Дистанция Защиты (только на картах игры Новая Эра)
		Расстояние до локации (сложность установления контакта)
Основной эффект карты (Присоединение)		Поле Договорённости

Четыре типа Карт Территорий

Все территории в игре могут быть разделены на четыре типа: Открытое Производство, Закрытое Производство, Действие или Возможность. Тип локации определяется двумя символами в центральной части карты – над и под иллюстрацией, расположенной по центру.

Открытое Производство (значок Фабрики внизу и значок Рабочего вверху)

Кроме выработки ресурсов для своего владельца, локация этого типа позволяет работникам других игроков использовать свои производственные возможности.

Закрытое Производство (значок Фабрики внизу и перечёркнутый значок Рабочего вверху)

Данные карты территорий работают так же, как и карты предыдущего типа (приносят ресурсы своему владельцу в каждой Фазе Производства), но не могут быть использованы работниками другого игрока.

Возможность

(перечёркнутые значки Фабрики, Рабочего внизу и вверх соответственно)

Территории, обладающие некими возможностями, не приносят дохода и не обладают никакими производственными мощностями. В зависимости от свойств данной локации игрок может получать ПО или специфические ресурсы за выполнение определённых действий.

Действие

(перечёркнутый значок Рабочего вверх и значок Рабочего внизу)

Для того, чтобы воспользоваться действием, доступ к которому обеспечивает данная Карта Территории, её владелец должен отослать своего работнику в данную локацию.

Игрок может воспользоваться территорией данного типа лишь дважды за один ход: отослав 1 работника в первый раз и 2 работников во второй.



Карты Лидеров (только в игре 51-й Штат)

Назначенный Лидер приносит своей фракции дополнительные возможности развития, а также ПО в случае выполнения условий, указанных на его карте (например, ввод в игру карты определённого типа, получение добычи с территории, Сотрудничество или Реорганизация территории).

Более подробно о данном типе карт в соответствующем разделе данной книги правил.

Подготовка к игре

Выбор Фракции

Вначале каждый игрок случайным образом выбирает себе Фракцию, которую он будет представлять в ходе партии. Он получает базовую карту выбранной Фракции, соответствующие Карты (Карточки) Контакты и Жетоны Фракции.

Один из Жетонов Фракции помещается на начальную позицию трека ПО.

Случайным образом выбирается первый игрок.

Приготовление колоды

Карты Территорий, Карты Мгновенных Действий (а также Карты Лидеров при игре в 51-й Штат) перемешиваются, и каждому игроку сдаётся по 4 карты. Оставшиеся в колоде карты помещаются в центре стола рубашкой вверх.

Первый игрок начинает свой ход с Фазы Разведки.

Последовательность хода

Игроки ходят по очереди, начиная с первого и далее по часовой стрелке. Игровая партия разбита на последовательность ходов, каждый из которых состоит из пяти игровых фаз:

1. Разведка;
2. Производство;
3. Действия;
4. Подсчёт ПО;
5. Очистка.

На каждом ходу перечисленные фазы разыгрываются строго в последовательности, указанной выше.

1. Разведка

В начале данной фазы текущий игрок вскрывает 5 верхних карт из основной колоды и размещает их «в открытую» в центре стола.

В зависимости от числа играющих, алгоритм распределения карт незначительно меняется:

Номер карты	Первый игрок	Второй, третий, четвёртый игрок	Последний игрок
Первая	выбирает из 5 карт	выбирают из 4 карт	выбирает из 4 карт
Вторая	выбирают из 3 карт		выбирает из 2 карт
Третья	добирают в руку закрытую карту с верха колоды		

Недостающие карты добавляются с верха колоды на стол по мере необходимости. Последняя карта, оставшаяся после того, как последний игрок выбрал вторую карту, сбрасывается.

В руке у игрока может находиться любое количество карт.

Если игровая колода истощается до момента завершения игры, то игроки формируют новую колоду, перемешав карты сброса.

Пример распределения карт:

В игре на троих первый игрок выбирает первую карту из пяти открытых, второй – из оставшихся четырёх. После того, как из колоды вскрывается ещё одна карта, свой выбор совершает третий игрок. Теперь свою вторую карту первый игрок выбирает из оставшихся трёх; одна карта добавляется к числу открытых и второй игрок делает свой выбор. Последний игрок выбирает из двух карт и сбрасывает оставшуюся. После этого, все игроки получают по одной закрытой карте из колоды.

Альтернативные правила в игре **51-й Штат**

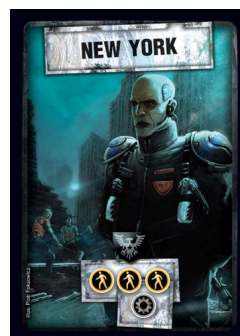
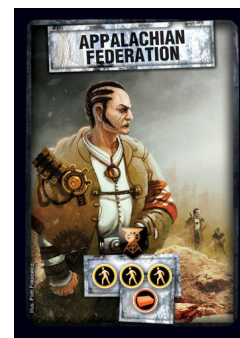
Максимальное число карт, которые могут быть в руке у игрока в фазе Разведки, ограничено 10. Игрок может набирать в руку новые карты, но сразу же сбрасывать лишние. Используется по общему решению игроков до начала игры.

2. Производство

В этой фазе базовая карта Фракции, присоединённые Территории производственного типа (закрытое / открытое производство), **захваченные** локации, а также территории, с которыми установлено **сотрудничество**, приносят доход: в виде ресурсов, рабочих, жетонов контактов, карт и дополнительных ПО.

В момент получения дохода игрок берёт жетоны соответствующего типа и помещает их рядом с Картой своей Фракции. Жетоны ПО, которые были произведены определёнными локациями, помещаются на Карты этих Территорий; жетоны ПО, полученные в виде добычи от **захвата** или в результате заключённых договоров о **сотрудничестве**, помещаются на Карту Фракции.

Карты, полученные как доход от определённой территории, тут же берутся с верха игровой колоды и добавляются в руку игрока.



Все полученные жетоны остаются в распоряжении игрока только до конца текущего хода. Все неиспользованные жетоны (кроме жетонов ПО) сбрасываются в конце хода (см. фазу Очистки далее).

Базовая Карта Фракции производит 3 Рабочих, а также специфический Ресурс или Жетон Контакта (см. иллюстрацию выше).

Сотрудничающие локации приносят доход, указанный на синем поле Договорённости дружественной Территории. Если игрок установил дружественные отношения с локациями, принадлежащими другому игроку (доступно только в **Новой Эре**), он также получает соответствующий доход, указанный в поле Договорённости.

Игрок принимает решение о необходимости использования Добычи, полученной с **Захваченных Территорий**. В этом случае он сбрасывает выбранную карту, расположенную под базовой картой фракции, и получает доход, указанный в поле Добычи.

Производственные территории открытого и закрытого типов приносят доход, указанный в центральной части карты.

Игроки берут жетоны, полученные в виде дохода, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Универсальные Жетоны Ресурсов распределяются так же, как и все остальные – они могут быть использованы в качестве замены ресурса любого вида.

Если игрок получил в этой фазе больше 30 ПО (33 в **Новой Эре**), то игра завершается после того, как будут сыграны все фазы текущего хорда.

3. Действия

В этой фазе игроки выполняют доступные им действия. Всего таких действий десять (плюс два специальных действия, доступных только в игре **51-й Штат**):

1. Сыграть Карту Мгновенного Действия
2. Установить один из Контактв: **Захват**, **Сотрудничество**, Присоединение
3. Использовать Жетон Kontakта
4. Реорганизовать локацию
5. Восстановить локацию (только в игре **Новая Эра**)
6. Сбросить 2 карты и получить 1 закрытую карту с верха колоды
7. Задействовать работника на одной из территорий
8. Задействовать 2 работников для выполнения действия в локации, которая уже была использована в этом ходу
9. Отослать работника на одну из производственных территорий оппонента
10. Задействовать 2 работников и получить 1 Жетон Ресурса на выбор

Дополнительные действия, доступные в игре **51-й Штат**:

11. Ввести в игру Карту Лидера или сменить текущего Лидера Фракции
12. Использовать специальное свойство Лидера (карта Baby Swift)

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок предпринимает по одному выбранному действию или пасует. Спасовавший игрок не может предпринять никаких дополнительных действий в этой фазе.

Территории спасовавшего игрока становятся закрытыми для его оппонентов

Они не могут быть захвачены, использованы для производства или другим иным способом задействованы другими игроками, кроме как для установления **Сотрудничества**.

Фаза Действия продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют.

Нет никаких ограничений на количество и порядок действий, предпринимаемых игроками:

1. Сыграть Карту Мгновенного Действия

Игрок сбрасывает с руки карту данного типа и получает доход, указанный в ней. Если в карте предусмотрено несколько вариантов её использования, то игрок выбирает одну из предложенных альтернатив. Он берёт указанное количество жетонов и кладёт их рядом с Картой своей Фракции.

Игровые карты данного типа могут иметь определённую стоимость, которую нужно заплатить, чтобы воспользоваться предлагаемыми возможностями. В момент розыгрыша такой карты игрок должен сбросить указанное количество Жетонов Ресурсов.

Если на карте не указана её стоимость, значит её использование является абсолютно бесплатным.

2. Установить один из Контактв: **Захват**, **Сотрудничество**, **Присоединение**

Игрок кладёт необходимое количество Жетонов Ресурсов на Карту используемого типа Контактв и выбирает один из двух вариантов:

- получает Жетоны Контактв соответствующего значения;
- использует полученную возможность для ввода Карты Территории в состав своей фракции.

Необходимо помнить о том, что доступные игроку контакты имеют параметр дальности действия и могут быть использованы только для локаций, которые расположены на соответствующем расстоянии (см. раздел Карты в игре).

К действиям, которые разыгрываются с Карт Контактв (Карточек Контактв в **Новой Эре**), доступных каждой из фракций с начала игры, не могут прибавляться Жетоны Контактв.

Если в результате этого действия игрок получает Жетоны Контактв, а не использует его для ввода локации в игру, он может комбинировать полученные жетоны с любым количеством жетонов данного типа.

Каждое из 3 основных действий – захват, сотрудничество и присоединение, которые доступны каждой из фракций в виде Карт Контактв (Карточек Контактв в **Новой Эре**) – может быть использовано только 1 раз в ход.

Данное ограничение никоим образом не затрагивает действия по установлению контактов, которые разыгрываются с помощью других карт или жетонов.

Альтернативные правила в игре 51-й Штат:

Для установления контактов с территориями игроки могут комбинировать значения доступных действий и жетонов. Используется по решению игроков до начала игры.

3. Использовать Жетон Контакта

Используя Жетоны Контактв игрок вводит в игру Карты Территории одним из трёх основных способов. Отличие от предыдущего действия состоит в том, что значения Жетонов Контактв могут суммироваться.

То есть, жетоны одного типа могут быть скомбинированы таким образом, чтобы дать возможность игроку ввести в игру территорию, расположенную на большом расстоянии.

4. Реорганизовать локацию

Реорганизация территории предполагает уничтожение одной из локаций, находящихся во владении игрока, с её последующей заменой на новую Карту Территории.

Задействованные в реорганизации территории должны иметь хотя бы 1 совпадающий символ Вида Территории (значки в правом верхнем углу центральной части Карты Территории).

Реорганизация локации, на карте которой отсутствуют символы Вида Территории, невозможна (даже с помощью действия универсальной реорганизации, которое предоставляют некоторые карты).

В ходе реорганизации параметр расстояния до локации, указанный в новой Карте Территории, не принимается во внимание.

Реорганизация приносит игроку Жетон 2 ПО.

Если на реорганизуемой Карте Территории находились Жетоны ПО или Ресурсов, то они перемещаются на Карту Фракции игрока.

Если реорганизуемая территория была каким-либо образом задействована другим игроком, то все установленные договорённости обнуляются, а Жетон чужой Фракции возвращается оппоненту.

Если новая локация относится к территориям производственного типа, то её владелец тут же получает указанный в ней доход.

Реорганизация разрушенной территории невозможна.

Как и действия по установлению Контактв, Реорганизация может быть сыграна только 1 раз за ход.

5. Восстановить локацию (только в игре **Новая Эра**)

Локация, разрушенная в результате **захвата**, проведённого другим игроком (см. Разрешение контактов), может быть восстановлена.

Игрок сбрасывает Развалины (Карта Территории, которая была перевёрнута рубашкой вверх после того, как она была разграблена другим игроком) и 1 Жетон Строительных Материалов (жёлтого цвета).

Параметр расстояния, а также тип вновь отстраиваемой локации, не имеют значения.

Восстановление локации приносит игроку Жетон 1 ПО.

Если восстановленная локация относится к территориям производственного типа, то её владелец тут же получает указанный в ней доход.

6. Сбросить 2 карты и получить 1 закрытую карту с верха колоды

Игрок выбирает две карты с руки и сбрасывает их. Взамен он получает 1 новую карту с верха игровой колоды.

7. Задействовать работника на одной из территорий

Если во владениях игрока находится территория типа Действие, то он может использовать одного из своих работников, чтобы это действие активировать.

Игрок помещает Фишку / Мипл Рабочего на карту используемой территории, таким образом показывая, что эта локация была активирована в этом ходу.

После этого он выполняет дополнительные требования, если таковые указаны на карте, и сразу же получает доход в виде жетонов ресурсов или ПО. Последние помещаются на саму карту.

Для повторной активации территории игроку придется использовать уже 2 рабочих.

Задействованные рабочие остаются на Карте Территории до конца хода.

8. Задействовать 2 работников для выполнения действия в локации, которая уже была использована в этом ходу

Для того, чтобы использовать Действие, указанное на локации, которая уже была активирована в этом ходу, во второй раз, игрок должен задействовать 2 рабочих.

Фишки / Миплы Рабочих помещаются на активируемую во второй раз Карту Территории, доводя общее количество задействованных в данной локации рабочих до трёх.

Задействованные рабочие остаются на Карте Территории до конца хода.

Дважды активированная локация уже не может быть использована в этом ходу.

9. Отослать работника на одну из производственных территорий оппонента

Игрок может отсылать своих работников на территории, принадлежащие другим игрокам, если эти территории относятся к локациям с Открытым типом Производства.

Игрок помещает своего работника, а также Жетон своей Фракции на вражескую локацию и сразу же получает доход, производимый данной территорией.

Одна и та же вражеская локация не может быть использована больше, чем 1 раз за ход.

Открытые производственные локации игрока, который уже спасовал, не могут быть использованы другими игроками.

За один ход игрок не может использовать больше 3 локаций, принадлежащих другим игрокам (то есть, игрок может использовать максимум 3 своих работников на территориях другого игрока).

10. Задействовать 2 работников и получить 1 Жетон Ресурса на выбор

Игрок может пожертвовать двумя работниками для получения одного из четырёх типов ресурсов на выбор (Металлом, Топливо, Оружие, Строительные Материалы).

Игрок сбрасывает 2 Фишки / 2 Миплов Рабочих и сразу же получает 1 Жетон требуемого Ресурса.

Дополнительные действия, доступные в игре **51-й Штат**, касающиеся Карт Лидеров описаны в подразделе, посвящённом данному типу карт.

Разрешение контактов

Захват Карты Территории с руки

Игрок выбирает Карту Территории с руки и помещает её под свою Карту Фракции таким образом, чтобы было видно лишь поле Добычи захватываемой карты. В фазе Производства игрок может сбросить завоёванную карту и получить доход, указанный в поле Добычи.

Если игроку приходится сбрасывать захваченную ранее карту не в фазе Производства (например, если он пытается установить более выгодный контакт с другой локацией – см. Правило Трёх), то он не получает никакой добычи.

Захват Карты Территории другого игрока (только в **Новой Эре**)

Для осуществления захвата территории, принадлежащей другой фракции, игрок должен объявить о расстоянии, на котором будет предприниматься это действие, и использовать выбранное количество жетонов соответствующего типа.

После того, как были определены результаты Перестрелки (см. далее), атакующий выбирает локацию, которую он пытается захватить. Значение Дистанции Защиты выбранной Территории не может быть выше, чем сумма значений используемых Жетонов Захвата.

В случае проведения успешного захвата, атакующий сразу же получает доход, указанный на красном поле Добычи завоёванной территории.

Защищающийся игрок получает доход, указанный на синем поле Сотрудничества этой же карты.

Карта захваченной Территории переворачивается рубашкой вверх – локация превращается в Развалины.

Жетоны ПО и Ресурсов, находившиеся на захваченной карте, перемещаются на Карту Фракции защищающегося игрока.

Помните, что если игрок спасовал, то его Карты Территорий не могут быть выбраны в качестве цели для **Захвата** другими игроками.

Перестрелка

Если у защищающегося игрока имеются Жетоны Защиты (по сути, Жетоны Захвата с отрицательными значениями расстояния), то он может воспользоваться ими для уменьшения силы захватчика.

Как только такой жетон входит в игру, начинается Перестрелка.

К суммарному значению Жетонов Захвата, использованных атакующим, прибавляются значения Жетонов Защиты, сыгранным защищающимся, тем самым уменьшая итоговую дистанцию атаки.

Атакующий игрок может использовать дополнительные Жетоны Захвата. Защищающийся игрок может предпринимать ответные действия и добавлять Жетоны Защиты.

Перестрелка продолжается до тех пор, пока либо Атакующий не решит произвести захват одной из локаций противника, используя текущее значение дистанции атаки, либо защищающийся не спасует, давая тем самым другому игроку осуществить захват.

Установление **Сотрудничества** с картой с руки

Игрок выбирает одну из своих Карт Территорий и располагает её под Картой своей Фракции таким образом, чтобы была видна лишь синяя часть карты (поле Договорённости). В каждой следующей фазе Производства он будет получать указанный на ней доход.

Сотрудничество с территорией другого игрока (только в **Новой Эре**)

Игрок размещает один из своих Жетонов Фракции на синей части Карты Территории другого игрока и кладёт под свою Карту Фракции карту Agreements with other Players. Последняя используется в качестве напоминания об установленном сотрудничестве.

На карту Agreements with other Players не распространяется Правило Трёх (см. далее).

Кроме постоянного дохода в фазе Производства, игрок получает единовременный доход от данной территории в момент установления сотрудничества.

Игрок может устанавливать сотрудничество не более чем с 3 локациями других игроков. Установленный договор о сотрудничестве может быть разорван в любой момент времени, игроком, который его установил.

Каждый игрок может установить только 1 договор о сотрудничестве с каждой из локаций оппонента.

Сотрудничество с картами, которые находятся под Картой Фракции другого игрока, невозможно.

Договорённость о сотрудничестве может быть установлена даже с территориями игроков, которые уже спасовали.

Оборонительные территории

Процесс становления мирных отношений с одной из Оборонительных Территорий (карты Территорий, с полем Договоренности **коричневого** цвета – т.н. поле Обороны) ничем не отличается от обычного действия **Сотрудничество**.

После уплаты необходимого количества жетонов или ресурсов игрок размещает карту Оборонительной Территории под выбранной картой локации так, чтобы было видно лишь её поле Обороны.

При попытке захвата защищённой Карты Территории нападающий игрок должен учитывать не только Дистанцию Защиты самой карты, но и прибавлять к указанному значению параметр Обороны присоединённой локации.

Оборонительные Территории никаким образом не учитываются в случаях, если другие игроки пытаются установить сотрудничество с защищённой локацией.

Сотрудничество с самой картой Оборонительной Территории, которая находится во владениях другого игрока, невозможно.

Если игрок проводит Реорганизацию локации, к которой была присоединена карта Оборонительной территории, то обе эти карты уходят в сброс.

Важно: **Сотрудничество** и **Захват** территории другого игрока могут быть выполнены только с помощью жетонов соответствующего типа. Действия захвата и сотрудничества, доступные каждой из фракций, не могут быть применены к территориям других игроков.

Присоединение карт с руки

Данный вид контакта вводит Карту Территории в игру, делая её частью владений игрока. Игрок размещает её рядом с Картой своей Фракции в соответствии с правилами размещения, указанными в блоке Уточняющих правил данного руководства.

Если присоединённая локация относиться к территориям производственного типа (Открытое или Закрытое Производство), игрок сразу же получает указанный в карте доход.

4. Подсчёт ПО

После того, как все игроки спасовали в фазе Действий, начинается фаза Подсчёта ПО. Победные очки подсчитываются каждый ход заново, не прибавляясь к полученным ранее значениям.

Игроки подсчитывают заработанное в этом ходу количество ПО, суммируя:

- Жетоны ПО, находящиеся на Картах Территорий
- Жетоны ПО, находящиеся на Карте Фракции
- по 1 ПО за каждую локацию, находящуюся во владениях игрока (Развалины не учитываются)
- 1 ПО за Карту Лидера, находящегося в игре

Если один из игроков заработал 30 (в **Новой Эре** – 33) и более ПО, то игра заканчивается. Победителем объявляется игрок, заработавший больше всего ПО.

Если два игрока набрали одинаковое количество ПО, выигрывает тот, у кого осталось больше карт в руке. Если количество оставшихся карт одинаково, сравнивается количество оставшихся у игроков рабочих и ресурсов. Если и эти показатели равны, то победителями объявляются оба игрока.

Если после подсчёта ПО ни один из игроков не набрал необходимое для победы количество ПО, игра продолжается.

Важно: Жетоны ПО, которые попадают на Карту Территории не могут быть разменены. Для механики игры важны оба параметра: количество Жетонов ПО и их стоимость (более подробно об этом в блоке Уточняющих Правил).

Размениваться могут только Жетоны ПО, которые находятся на Карте Фракции.

Каждая Карта Территории в игре	1 ПО	Учитываются на треке ПО
Каждая Карта Лидера	1 ПО	
Реорганизация	Жетон 2 ПО	Располагаются на Карте Фракции, как и жетоны, накопленные на сбрасываемых картах
Смена Лидера	Жетон 2 ПО	
Восстановление локации	Жетон 1 ПО	
Некоторые локации	Жетон ? ПО	Располагаются на самой карте
Некоторые виды Добычи или Договорённостей	Жетон ? ПО	Располагаются на Карте Фракции

Смена Лидера и Реорганизация сами по себе приносят 1 ПО. Дополнительную 1 ПО приносит заменяемая карта (например, игрок проводит реорганизацию локации и получает 2 ПО: первую единицу за выполнение самого действия и вторую – за карту территории, которая отправляется в сброс).

5. Очистка

В конце хода все игроки сбрасывают неиспользованные Жетоны и Фишки. Исключением являются Фишки Ресурсов, расположенные на картах со специальным значком хранилища (например, все **Карты Лидеров**).

Карты, оставшиеся в руке, не сбрасываются.

Все использованные в этом ходу ресурсы и рабочие – Фишки / Миплы Рабочих, которые были отосланы в производственные локации, и Жетоны Ресурсов, использованные для активации тех или иных действий – также сбрасываются.

Жетоны Фракций, помещённые на Карты Территорий других игроков, возвращаются к своим владельцам.

Жетон Первого Игрока передаётся дальше по часовой стрелке. Начинается новый ход.

Карты Лидеров (только в игре **51-й Штат**)

Во Фракции игрока может находиться только один лидер.

Назначение Лидера, то есть ввод его карты в игру, не требует каких-либо ресурсов (значение Дистанции на картах данного типа равняется 0).

Игрок получает ПО за выполнение условий, указанных на Карте Лидера, только после ввода этой карты в игру.

На карте лидера может быть накоплено до 5 жетонов ПО.

Для смены действующего лидера игрок должен потратить 1 Жетон Оружия (один из подвидов Жетонов Ресурсов).

После этого карта старого лидера заменяется новой картой; все жетоны ПО, накопленные на карте предыдущего лидера переносятся на Карту Фракции игрока.

За смену действующего лидера Игрок получает Жетон 2 ПО.

По аналогии с жетонами ПО, любые жетоны ресурсов, которые находились на карте действующего лидера в момент его смещения, перемещаются на Карту Фракции.

Все Карты Лидеров отмечены значком хранилища, то есть позволяют сохранять все накопленные жетоны в фазе Очистки.

Уточняющие правила

Правило Трёх

... Жетонов ПО

Некоторые Карты Территорий в игре позволяют зарабатывать ПО. Это свойство данных локаций может быть использовано лишь 3 раза за игру. В результате, количество Жетонов ПО, которое может быть накоплено на Карте Территории с данным свойством, ограничено тремя.

Если локация приносит Жетон ПО стоимостью в 1, то максимальное значение победных очков, которые могут быть заработаны с помощью данной карты, равно 3 (три жетона по 1 ПО).

Соответственно, если данная территория позволяет конвертировать определённое количество ресурсов в Жетон, эквивалентный 2 ПО, то на этой карте может быть накоплено максимум 6 ПО – три жетона стоимостью 2 единицы каждый.

Важно в игре 51-й Штат: на Карте Лидера можно накопить 5 Жетонов ПО.

... Карт под Картой Фракции

Суммарное количество карт Договорённости и Добычи, которые располагаются под Картой Фракции игрока, не может превышать 3.

Договоренности, установленные с локациями других игроков (в **Новой Эре**), не учитываются для данного ограничения.
Карты Agreements with other Players также не принимаются во внимание.

... Рабочих на производственных территориях другого игрока

Каждый игрок может отослать только 3 работников в локации других игроков.

Если карта Открытого Производства была использована кем-то из противников, то на саму карту помещается Жетон воспользовавшейся ею Фракции.

Если Карты Территории, на которой находился Жетон вражеской Фракции, была каким-то образом выведена из игры (например, путём Реорганизации или Захвата), то Жетон Фракции остаётся у хозяина локации до наступления фазы Очистки.

... Договорённостей с локациями других игроков

Игрок не может одновременно заключить более 3 договоров о Сотрудничестве с территориями других игроков. Именно для этих целей зарезервировано 3 Жетона Фракции.

Оборонительные территории, закреплённые за Картами Территорий других игроков, не учитываются для данного ограничения.

Правило Присоединения Территорий

Карты Территорий могут использоваться в игре тремя разными способами: в качестве Добычи, установления Договорённости или стать частью владений игрока. Но вариантов действий, с помощью которых эти локации могут быть введены в игру пять.

Рассмотрим их более подробно.

Действие		Результат
Захват	→	Добыча
Сотрудничество	→	Договорённость
Присоединение	→	Новая
Реорганизация	→	присоединённая
Восстановление	→	Территория

Действия захвата, установления сотрудничества и присоединения могут быть разыграны с помощью трёх мгновенных контактов, которые изначально доступны каждой из фракций.

Дальность контактов, которые указаны на соответствующих Картах (Карточках в **Новой Эре**), не может быть увеличена с помощью жетонов.

Воспользовавшись одним из трёх контактов фракции, вместо выполнения соответствующего действия игрок может получить Жетон Контакта данного типа и, таким образом, накопить требуемое значение расстояния.

Многие карты в игре дают возможность получить жетоны действий. Жетоны могут накапливаться игроком для выполнения наиболее дорогостоящих действий в будущем. То есть, вместо того, чтобы предпринимать сиюминутное действие, игрок может взять себе жетон соответствующего типа и воспользоваться им для совершения действия в будущем.

Альтернативные правила в игре 51-й Штат

Для установления контактов с территориями игроки могут комбинировать значения доступных действий и жетонов. Используется по решению игроков до начала игры.

Полученные Жетоны Контактв не могут быть обменяны или разделены.

Ни при каких условиях одно действие не может быть использовано для одновременного ввода в игру двух локаций.

Правила расположения Территорий

При вводе новых Карт Территорий в игру необходимо руководствоваться следующими правилами:

1. Карты Территорий производственного типа (Закрытое и Открытое производство) располагаются справа от Карты Фракции в верхнем ряду;
2. Карты Территорий типа Возможность располагаются в среднем ряду;
3. Карты Территорий типа Действие располагаются в нижнем ряду;
4. **51-й Штат**: Карта действующего Лидера располагается слева от Карты Фракции.

Карты реорганизованных и восстановленных территорий располагаются не на месте старой локации, а в соответствии с вышеперечисленными правилами.

Правила по интеграции Новой Эры и 51-го Штата

Карты обеих игр могут быть смешаны в общую колоду и использованы в рамках одной игры.

На картах Территорий игры 51-й Штат не указан параметр Дистанции Защиты. Поэтому при игре совмещённой колодой используются следующие значения:

Тип карты	Значение Дистанции Защиты
Производство (Открытое / Закрытое)	3
Возможность	4
Действие	5
Лидер	Не может быть захвачен

Карты игры 51-й Штат, которые дают возможность нарушить Правило Трёх Карт под Картой Фракции (например, карта Town Hall), не могут быть использованы для увеличения числа возможных договоров о Сотрудничестве с локациями других игроков.

Примечание: В двух картах Новой Эры есть ошибка: Los Banditos и Oilmen имеют Дистанцию защиты, равную 4, а не 3 (т.к. это карты типа Возможность).

На карте Chapel указан неверный эффект: вместо «Возьмите карту и получите Жетон ПО» нужно читать «Сбросьте карту с руки и получите Жетон ПО».

Схема расположения игровых карт



Жетоны Ресурсов
Миплы Рабочих
и т.д.



Место для карт типа Возможность



Примечание: В Новой Эре Карты Контактв, изначально доступные каждой из фракций, заменены Карточками.