

НЬЮ-АНДЖЕЛЕС™

A detailed illustration of a futuristic cityscape. The scene is dominated by a large, golden, mechanical structure that resembles a roller coaster or a complex industrial machine, extending from the bottom right towards the top center. The city below is filled with various skyscrapers, some with unique architectural features like spires and rounded tops. The sky is filled with a dense field of small, colorful, translucent particles or debris, creating a sense of motion and chaos. In the upper right corner, a large, grey, mechanical arm or component is visible, pointing towards the center. The overall color palette is a mix of metallic greys, blues, and golds, with a bright, hazy atmosphere.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ!

В этом буклете описаны базовые правила «Нью-Анджелеса». Хотя бы один игрок должен внимательно изучить информацию на страницах 4–15. Этого достаточно, чтобы начать первую партию. Если в процессе игры возникнут дополнительные вопросы, ответы на них ищите в справочнике.

— Все прочие корпорации вконец ослепли. Они забыли, чем живёт Нью-Анджелес, они боятся марасть руки. — Юрий Талуник положил на стол грецкий орех и взял лунный камень. Масса этого серо-чёрного куска руды была не меньше пяти килограммов, но здесь, при лунной гравитации, он казался детской игрушкой в огромных руках Юрия.

— Ты думаешь, их что-либо заботит? — спросил Иван. — Упиваются своим богатством и беспечностью.

— Но этой беспечности придёт конец, когда стеклянный город пойдёт трещинами. Близок день, когда федералы отменят налоговые каникулы и прикроют Особую экономическую зону. — ХРЯСЬ! Юрий расколол камнем грецкий орех. — Настали тёмные деньки, братишка.

— Юра, мне не нужно об этом напоминать. Моя жена и оба её брата сидят без работы. И я ничем не могу им помочь — разве что признать, что и сам отчасти виноват. Наша поддержка андроидов... — Иван посмотрел в стакан. — Эти големы очень злят людей. Бунты, преступность и терроризм от этого только растут!

Юрий не слушал:

— Главы других корпораций считают меня каким-то бандитом. Бандитом, который управляет крупнейшей горнодобывающей компанией трёх миров! Это что, по их мнению, случайность? — ХРЯСЬ! Юрий ударил камнем по другому грецкому ореху, в этот раз гораздо сильнее. — Но я вижу то, чего не видят другие: нам нужно действовать сообща. Хоть ненадолго забыть о взаимной ненависти и сосредоточиться на том, чтобы федералы не пришли в Нью-Анджелес.

— Хм-м-м... Этот союз даже может быть экономически выгоден, — рассудил Иван.

— Да! — согласился Юрий. — Для кого-то в большей степени, для кого-то в меньшей.

ХРЯСЬ! Он поднял голову и посмотрел через прозрачный купол на ночную Землю, мерцающую огнями, словно драгоценный камень. На этом чёрном полотне отчётливо виднелся Нью-Анджелес, который, как пламя, отбрасывал свой свет на Луну. А питал его поставляемый Юрием гелий-3.

Суть игры

«Нью-Анджелес» — это политическая настольная игра, в которой участники выступают в роли глав мегакорпораций. Чтобы город не вышел из-под контроля, вам придётся заключать временные союзы, идти на уступки и совместно разрешать кризисы — конечно же, не забывая на них нажитья.

Цель игры

Нью-Анджелес — это двигатель экономики Солнечной системы, где каждая нация имеет долю в общем успехе. Городом управляют мегакорпорации, которые в ответе за различные сферы жизни — здравоохранение, безопасность, СМИ и так далее. В рамках своих специализаций они борются с угрозами продуктивности города. Если корпорациям удастся обеспечить экономическую стабильность, город продолжает производить необходимые товары, предоставлять различный спектр услуг и оставаться под корпоративным контролем.

Успешно справляясь с обязанностями, корпорации увеличивают свои активы, что является мерой богатства и успеха. У каждого игрока есть тайная цель — иметь в конце последнего раунда больше активов, чем у его тайного соперника. В результате в конце партии победителями могут стать несколько игроков, но как минимум один всегда будет проигравшим.

Переговоры и манипуляции — ключи к успеху в «Нью-Анджелесе». Здесь невозможно достичь желаемого без грязных сделок и обещаний. Каждый игрок должен делать всё возможное во имя собственного успеха. Главное, помнить: личные стремления не должны мешать общей цели — сохранению экономической стабильности Нью-Анджелеса. Если игроки потеряют контроль над городом, то проиграют они все.

СОСТАВ ИГРЫ



Справочник



Игровое поле



9 фигурок
страйкеров



9 фигурок
преступников



6 фигурок
стражей



16 карт
событий



7 карт
соперников



6 карт стартовой
расстановки



6 планшетов
корпораций



9 карт
спроса



12 карт
инвестиций



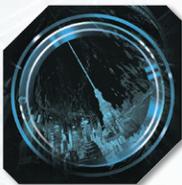
34 карты
преимуществ



100 карт действий
(20 каждого типа)



6 карт экстренных действий
(по 1 на корпорацию)



1 жетон
активного игрока



1 жетон
раунда



14 жетонов
болезни



14 жетонов
обессточивания



14 жетонов
беспорядков



14 жетонов
улучшений



1 жетон
угрозы



6 жетонов активов
(по 1 на корпорацию)



5 жетонов
ресурсов



5 жетонов
целей



4 жетона
андроидов

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Если вы играете в «Нью-Анджелес» впервые, выполните следующие шаги:

1. **Создайте колоды преимуществ, спроса, инвестиций и событий.** Уберите все карты стартовой расстановки в коробку — они вам не понадобятся. По отдельности перемешайте карты преимуществ, спроса, инвестиций и событий. Положите колоду событий лицевой стороной вниз на ячейку игрового поля с надписью «События». Колоды преимуществ, спроса и инвестиций положите лицевой стороной вниз ниже надписей «Преимущества», «Спрос» и «Инвестиции» соответственно.



Преимущество



Спрос



Инвестиция



События

2. **Создайте колоды действий.** Разделите карты действий по типам (цветам), затем по отдельности перемешайте карты каждого типа. Получившиеся колоды положите лицевой стороной вниз ниже названий соответствующих типов действий.



Карты действий охраны



3. **Подготовьте трек раундов и трек ходов.** Положите жетон раунда на первое деление трека раундов. Возьмите 3 верхние карты из колоды преимуществ и положите их лицевой стороной вниз ниже первого, второго и третьего делений трека ходов.



Трек раундов



Трек ходов

4. **Заполните город.** Поместите фигурки и жетоны в районы города, указанные в блоке «Стартовая расстановка для первой партии». Каждая фигурка и каждый жетон помещаются в район в единственном числе. Жетоны кладутся на ячейки соответствующей формы, фигурки ставятся на изображения районов.



В Нихонгай (район 7) нужно поместить жетон андроида и фигурку стража.

5. **Создайте резерв.** Сложите в резерв рядом с полем оставшиеся жетоны андроидов, обесточивания, болезни, беспорядков и улучшений, а также оставшиеся фигурки страйкеров, преступников и стражей.

СТАРТОВАЯ РАССТАНОВКА ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Поместите по **одной** копии каждого нижеперечисленного компонента в указанные районы.



Фигурки преступников: Квинде (2), Ла-Коста (3)



Фигурки страйкеров: Гуаякиль (1), Эсмеральдас (8)



Фигурки стражей: Манта (4), Нихонгай (7)



Жетоны обесточивания: Манта (4)



Жетоны беспорядков (жёлтой стороной вверх): Робоград (5), Резерфорд (9)



Жетоны болезни: Квинде (2), Лагуна Веласко (6)

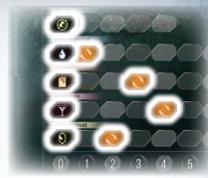


Жетоны андроидов: Гуаякиль (1), Робоград (5), Нихонгай (7)

6. **Положите жетоны на треки ресурсов.** Поместите 5 жетонов ресурсов на нулевые деления соответствующих треков. Затем раскройте верхнюю карту колоды спроса и положите лицевой стороной вверх на эту колоду. В соответствии с указаниями на карте поместите 5 жетонов целей на указанные деления треков ресурсов.



Заполнение трека ресурсов по указаниям карты «Проведение Кубка мира»



7. **Определите активного игрока и раздайте планшеты корпораций.** Самый опытный игрок кладёт перед собой жетон активного игрока, планшет корпорации «Дзинтэки» и карту экстренного действия корпорации «Дзинтэки». Затем в порядке по часовой стрелке каждый игрок получает в управление следующую корпорацию из списка в блоке «Распределение корпораций между игроками в первой партии» (см. внизу страницы). Все планшеты корпораций кладутся либо стороной для четырёх игроков, либо стороной для пяти-шести игроков вверх, в зависимости от количества участников. Значок, обозначающий сторону для четырёх игроков, находится в левом нижнем углу планшета.

Значок стороны для четырёх игроков



8. **Положите жетоны активов и жетон угрозы.** Поместите жетон угрозы на нулевое деление трека угрозы (с аналогичным изображением). Затем каждый игрок должен положить жетон активов своей корпорации на деление трека активов, указанное в блоке «Распределение корпораций между игроками в первой партии».



9. **Возьмите карты действий.** Каждый игрок берёт карты действий в соответствии с указаниями в блоке «Распределение корпораций между игроками в первой партии».

Пример стартовых карт действий играющего за «Дзинтэки»



10. **Раздайте карты соперников.** Замешайте карту соперника «Федералист» с теми картами соперников, на которых указаны корпорации, участвующие в партии. Оставшиеся карты соперников уберите в коробку — они вам не понадобятся. Затем раздайте каждому игроку карту соперника **лицевой стороной вниз**. Оставшуюся карту соперника отложите под поле **лицевой стороной вниз**. Затем каждый игрок втайне от других смотрит полученную им карту. Этой информацией нельзя делиться с другими игроками.



11. **Возьмите карты инвестиций.** Каждый игрок берёт одну карту из колоды инвестиций и кладёт перед собой лицевой стороной вниз. В любой момент партии игрок может посмотреть свою карту инвестиции, не раскрывая её другим игрокам.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КОРПОРАЦИЙ МЕЖДУ ИГРОКАМИ В ПЕРВОЙ ПАРТИИ

В первой партии игроки не выбирают себе корпорации. Вместо этого самый опытный игрок получает планшет корпорации «Дзинтэки» и карту экстренного действия корпорации «Дзинтэки». Затем он кладёт жетон активов своей корпорации на указанное деление трека активов и берёт указанное количество карт действий.

Аналогичным образом корпорации распределяются между игроками по часовой стрелке в следующем порядке:

- «Дзинтэки»: 10 активов, 2 карты биотехнологий (красные), 1 карта работы (фиолетовая)
- «Хаас-Биороид»: 11 активов, 2 карты работы (фиолетовые), 1 карта строительства (зелёная)
- «Глобалсек»: 12 активов, 2 карты охраны (синие), 1 карта массмедиа (жёлтая)
- NBN: 13 активов, 2 карты массмедиа (жёлтые), 1 карта биотехнологий (красная)
- «Вейланд Консорциум»: 14 активов, 2 карты строительства (зелёные), 1 карта охраны (синяя)
- «Меланж Майнинг»: 15 активов, 1 карта строительства (зелёная), 1 карта массмедиа (жёлтая), 1 карта охраны (синяя)

При получении планшета корпорации не забывайте брать карту экстренного действия этой корпорации.

Ход игры

Партия в «Нью-Анджелес» длится несколько раундов. Каждый раунд начинается с фазы действий, которая состоит из определённого числа ходов. В каждый ход фазы действий один из игроков берёт карты действий, а затем игроки торгуются за возможность разыграть карту действия и получить карту преимущества.

По прошествии фиксированного количества ходов фаза действий заканчивается, и город производит ресурсы. Ресурсы имеют большое значение, потому что с их помощью игроки должны удовлетворять существующий спрос, а если этого не произойдет, то вероятность общего проигрыша увеличится.

В конце каждого раунда раскрывается карта события, которая создаёт для игроков новые проблемы в следующем раунде.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе игроки с помощью своих карт пытаются решать городские проблемы, а также манипулировать остальными корпорациями — и всё это, чтобы получить карты преимуществ. Каждая фаза действий состоит из нескольких ходов. **Игрок с жетоном активного игрока** совершает первый ход, последовательно проходя следующие этапы:

1. ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Активный игрок берёт карты действий согласно перечню в правом нижнем углу своего планшета корпорации.



Играющий за «Дзинтэки» берёт 2 карты биотехнологий (красные) и 1 карту работы (фиолетовую).

ТИПЫ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Большинство корпораций специализируется на определённом типе карт действий. Разные типы карт взаимодействуют с разными компонентами на игровом поле. Всего в игре представлено 5 типов карт действий:

- **Карты строительства:** устраняют обесточивания, производят улучшения.
- **Карты биотехнологий:** устраняют болезни, взаимодействуют с колодой событий.
- **Карты работы:** перемещают андроидов, моментально производят ресурсы.
- **Карты массмедиа:** устраняют беспорядки, позволяют брать дополнительные карты действий.
- **Карты безопасности:** размещают стражей, устраняют фигурки врагов.

Если на планшете корпорации в перечне карт действий написано «Любая», то игрок может взять карту действия **любого типа из тех, что ещё не брал в ходе этого этапа.**

2 ОХРАНЫ

1 ЛЮБАЯ

Карты разных типов отвечают за разные городские функции. Подробнее об этом читайте в блоке «Типы карт действий» (слева внизу).

2. ТОРГИ

На этом этапе все игроки принимают участие в торгах. В них определится игрок, который разыграет карту действия и получит карту преимущества. В деталях торги будут разобраны позже. Вкратце этап выглядит следующим образом: активный игрок раскрывает правую карту преимущества с трека ходов и кладёт её на ячейку поля «Раскрытая карта преимущества». Затем каждый игрок может выложить карту действия с руки и постараться убедить остальных, что именно его действие важнее всего для города. Игроки голосуют, какая из предложенных карт действий будет разыграна. Владелец этой карты разыгрывает действие и получает раскрытую карту преимущества.



В начале торгов активный игрок раскрывает правую карту преимущества с трека ходов и помещает её на ячейку «Раскрытая карта преимущества».

3. КОНЕЦ ХОДА

Активный игрок получает возможность разыграть карты преимуществ с припиской «Конец хода». Затем, если у него на руке осталось больше карт действий, чем его предел руки, нужно сбросить лишние карты до предела руки (по умолчанию предел руки равен 5). После этого он передаёт жетон активного игрока следующему игроку по часовой стрелке.

Трек ходов показывает, когда закончится фаза действий. Пока на треке остаётся хотя бы 1 карта преимущества, фаза действий продолжается и новый активный игрок делает свой ход. Если в конце хода на треке ходов нет карт преимуществ, лежащих лицевой стороной вниз, фаза действий заканчивается и начинается фаза производства.

Поскольку количество ходов в фазе действий может быть разным, велика вероятность, что не все игроки получат возможность совершить ход в каждом раунде.

ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Нью-Анджелес — это гигантский мегаполис, каждый день выпускающий бесчётное количество техники, а также потребительских и сельскохозяйственных товаров. Несмотря на невероятное предложение, спрос на эту продукцию никогда не сокращается, и судьбы корпораций тесно связаны с производительностью города.

Город разделён на 10 **районов**, у каждого из которых есть название и уникальный номер. Каждый район является частью одного из 3 **ярусов**. Принадлежность района к ярусу обозначается цветом рамки и количеством горизонтальных линий под названием района. Некоторые карты событий ссылаются на определённые ярусы.



Район Резерфорд (9) — ярус 3 (три красные линии)

Каждый район производит 1 или 2 типа **ресурсов**. Количество производимого ресурса обозначено в левом верхнем углу района под символом ресурса. Левый ресурс, обведённый цветным кругом, является **основным ресурсом**. Если в районе производится ещё один тип ресурса, то это — **дополнительный ресурс**.

Основной ресурс:
2 финансирования



Дополнительный ресурс:
1 развлечение

ТИПЫ РЕСУРСОВ



Энергия



Жизнеобеспечение



Техника



Развлечения



Финансирование

В фазе производства 3 **района** с жетонами андроидов считаются **эксплуатируемыми**. Когда районы эксплуатируются, они производят свои ресурсы. Количество произведённых ресурсов отмечается жетонами ресурсов в блоке «Снабжение». Некоторые фигурки и жетоны влияют на производительность района (см. «Влияние на производство» ниже).



При эксплуатации в районе Резерфорд производятся следующие ресурсы: 2 финансирования и 1 развлечение.

Затем в эксплуатируемых районах усиливаются **беспорядки**, даже если ничего не было произведено. Это отмечается следующим образом: в эксплуатируемый район кладётся жетон беспорядков жёлтой стороной вверх (эта сторона обозначает **протесты**).



В районе Резерфорд начинаются протесты.

Если в районе уже был жетон беспорядков, переверните его красной стороной вверх, обозначающей **забастовку**. Если жетон беспорядков уже лежал красной стороной вверх, то он не переворачивается.



Красная сторона обозначает забастовку.

После того как все районы с жетонами андроидов эксплуатированы, начинается фаза событий.

ВЛИЯНИЕ НА ПРОИЗВОДСТВО

Некоторые компоненты влияют на производительность района:



Забастовка: район с забастовкой не может производить ресурсы.



Обесточивание: район с обесточиванием не может производить ресурсы.



Преступник: район с преступником не может производить основной ресурс.



Улучшение: производство основного ресурса повышается на 1.

ФАЗА СОБЫТИЙ

Иногда одна из городских проблем выходит на передний план, становясь основной темой для обсуждений.

В фазе событий раскрывается и разыгрывается верхняя карта колоды событий. Эффекты события перечислены на карте сверху вниз и разыгрываются в этом же порядке.

В верхней части карты события указан эффект, который может повысить **угрозу** (см. блок «Смягчение угрозы»). Угроза показывает, насколько близко правительство Соединённых Штатов к тому, чтобы взять город под свой полный контроль. Если угроза достигнет 25, все игроки проиграют. Её значение отображается на треке угрозы; когда угроза повышается, жетон угрозы перемещается вправо на соответствующее количество делений.



Угроза повышается на 2

В нижней части карты события указаны фигурки и жетоны, которые нужно поместить на поле. Поместите **одну копию** каждого перечисленного компонента в указанные районы. В районе не могут находиться 2 копии следующих компонентов: фигурок врагов, жетонов обесточивания и жетонов болезни. Если в район должна быть помещена вторая копия такого компонента, переместите его в следующий район. Подробнее перемещение компонентов будет описано позже.



- 1 фигурка страйкера помещается в Эсмеральдас (район 8).
- 1 фигурка преступника — в Ла-Косту (район 3).
- 1 жетон болезни — в Квинде (район 2).

Сегодня отмечается шестнадцатилетие Битвы за Бобовый стебель. Правление Космолифта устроило большой праздник. Посмотрите на небо в вечерний час и увидите флот беспилотников, который произведёт голографическую реконструкцию грандиозных событий, произошедших за пределами земной атмосферы шестнадцать лет назад.

Активисты организации «Ветераны против инопланетных инициатив» запланировали молчаливый сидячий протест около Мемориала Старой войны. Они выступают против «бряцания оружием» мировых держав, которое только усугубляет ситуацию после недавней смерти Виктора Грея, председателя управления межпланетных дел при ООН. «Всё это фальшивка, так или иначе, — говорит один из ветеранов. — Никто не может реально видеть битву».

СМЯГЧЕНИЕ УГРОЗЫ

На оборотной стороне каждой карты события изображено предупреждение, показывающее, за счёт чего должна повыситься угроза в фазе событий. Игрокам следует стремиться к тому, чтобы на поле было как можно меньше изображённых компонентов, в особенности в районах более высоких ярусов.



Например, на рубашке карты события изображена фигурка преступника. Это означает, что угроза будет повышаться за фигурки преступников в городе. Подобного можно избежать — для этого в фазе действий игрокам нужно разыгрывать те карты действий, которые позволят удалить с поля фигурки преступников.

Значение в правом нижнем углу карты события указывает, сколько ходов будет в следующей фазе действий. Игроки заполняют трек ходов указанным количеством карт преимуществ. Карты выкладываются на трек ходов с верха колоды преимуществ **лицевой стороной вниз**, по одной на ячейку, начиная с ячейки с наименьшим значением.

Лагуна Веласко (6)

4



Подготовка к следующей фазе действий. В ней будет 4 хода.

После того как игроки разыграли карту события, фаза событий заканчивается и жетон раунда перемещается на следующее деление трека раундов. На треке раундов есть два типа ячеек: одни отображают номера раундов, а другие — спрос.



Ячейка раунда

Ячейка справа

Если жетон раунда переместился на ячейку раунда, начинается следующая фаза действий и новый активный игрок делает первый ход. Если жетон раунда переместился на ячейку справа, начинается раунд справа.

РАУНД СПРОСА

Раунд спроса отличается от стандартного раунда. В ходе него игроки определяют, смогли ли они удовлетворить спрос на те продукты и услуги, в которых нуждается город. Игроки последовательно проходят следующие этапы.

1. Доход с инвестиций

На этом этапе каждый игрок раскрывает свою карту инвестиций и разыгрывает её. Инвестиции — это один из основных способов получения **активов**. Активы отображают успехи игроков и необходимы для победы в игре. Каждый игрок отмечает своё количество активов на треке активов специальным жетоном с изображением его корпорации.

2. Удовлетворение спроса

Карты спроса отображают постоянно растущий потребительский спрос на продукты и услуги. Удовлетворение спроса позволяет корпорациям расти дальше, акционеры счастливы, а в Нью-Анджелесе продолжаются налоговые каникулы. Неудовлетворение спроса злит политиков, чьё желание бороться с корпоративным контролем напрямую зависит от количества нулей на банковском счету.

Игроки совместно удовлетворяют спрос на необходимые ресурсы. Если количество каждого ресурса в снабжении равно значению, отмеченному жетоном цели, или превосходит его, спрос удовлетворён. Если хотя бы одного ресурса недостаёт, спрос не удовлетворён и угроза повышается на то значение, которое указано на карте спроса.

3. ОПРЕДЕЛЕНИЕ НОВОГО СПРОСА

Игроки определяют спрос для следующего раунда спроса. Сначала они кладут текущую карту спроса под низ колоды и перемещают жетоны ресурсов на нулевые значения. Затем раскрывается верхняя карта колоды спроса. Согласно указаниям на карте игроки кладут 5 жетонов целей на соответствующие деления треков ресурсов. Это новый спрос.

4. ВЫБОР ИНВЕСТИЦИЙ

На этом этапе игроки тайно выбирают себе новые инвестиции, которые могут принести им активы через 2 раунда. Для этого все карты инвестиций замешиваются в одну колоду. Затем каждый игрок берёт 2 карты инвестиций, выбирает одну из них, кладёт её перед собой лицевой стороной вниз, а вторую возвращает лицевой стороной вниз на верх колоды инвестиций.

После того как игроки выбрали инвестиции, они перемещают жетон раунда на следующее деление трека. Начинается новый раунд.

ПРИМЕР СПРОСА

Текущий спрос на ресурсы: 0 энергии, 1 жизнеобеспечение, 3 техники, 4 развлечения и 2 финансирования. В снабжении достаточно ресурсов каждого типа за исключением техники, поэтому угроза повышается на 5.



После этого игроки кладут жетоны ресурсов на нулевые значения. Раскрывается следующая карта спроса, и игроки кладут жетоны целей на соответствующие деления треков ресурсов.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра заканчивается во время третьего раунда спроса, после этапа удовлетворения спроса. В этот момент игроки раскрывают свои карты соперников. Каждый игрок, набравший **больше** активов, чем у обозначенного соперника, становится победителем. Если на карте соперника указана собственная корпорация игрока, то для победы ему необходимо набрать больше активов, чем у **трёх** других игроков (или у **двух** других игроков при игре вчетвером).

С большой вероятностью одновременно несколько игроков станут победителями, но как минимум один будет проигравшим.

Также игра заканчивается, если жетон угрозы достиг значения 25 на треке угрозы. В этом случае происходит политический переворот: правительство Соединённых Штатов лишает корпорации экономических привилегий. Проигрывают все, за исключением игрока с картой соперника «Федералист». Этот игрок объявляется победителем, если у него имеется 25 активов или больше на момент, когда жетон угрозы достигает значения 25; в противном случае он проигрывает, как и все остальные. Подробнее о федералисте расскажем позже.

Торги в деталях

Торги — ключевая механика игры. Каждые торги позволяют корпорациям заручиться поддержкой могущественного союзника, но для этого нужно предоставить городу необходимые услуги. В ходе торгов активный игрок предлагает для розыгрыша карту действия и старается убедить остальных поддержать его. Прочие игроки могут выдвигать контрпредложения и аналогичным образом ищут поддержки. Игрок, чьё предложение получило наибольшую поддержку, побеждает в торгах.

Процесс торгов состоит из следующих этапов.

1. ПРЕИМУЩЕСТВО

Активный игрок раскрывает правую карту преимущества с трека ходов (под наибольшим значением), читает вслух и кладёт лицевой стороной вверх на ячейку «Раскрытая карта преимущества», так чтобы все её видели.

2. ОСНОВНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Активный игрок выбирает одну карту действия со своей руки и кладёт на ячейку «Основное предложение» лицевой стороной вверх. Это **основное предложение**, и теперь в ходе торгов активный игрок должен убедить остальных в важности сделанного им выбора (см. блок «Переговоры» ниже).

ПЕРЕГОВОРЫ

Переговоры — ключ к успеху в «Нью-Анджелесе», поскольку игроку навряд ли удастся выиграть торги без поддержки остальных. Игрокам следует прикладывать максимум усилий, чтобы их предложения побеждали в торгах. Например, хорошим аргументом в пользу предложенной карты действия может стать польза для города. Правила игры также позволяют обещать другим игрокам награду и озвучивать завуалированные угрозы, которые могут быть весьма убедительны. И ничто не смазывает шестерёнки индустрии так хорошо, как банковский чек с крупной суммой.

Подробнее о сделках читайте на стр. 14.

3. КОНТРПРЕДЛОЖЕНИЕ

Начиная с игрока слева от активного и далее по часовой стрелке, каждый игрок получает одну возможность выдвинуть **контрпредложение**. Чтобы это сделать, игрок выбирает карту действия с руки и кладёт лицевой стороной вверх на ячейку «Контрпредложение».

Игрок может выдвинуть контрпредложение, даже если кто-то другой ранее выдвинул своё контрпредложение. В таком случае игрок должен сбросить с руки столько карт действий, сколько карт действий лежит лицевой стороной вверх на ячейке «Контрпредложение». Новое контрпредложение кладётся лицевой стороной вверх на ячейку «Контрпредложение» поверх других карт, что повышает стоимость следующего контрпредложения. Игрок, который сделал последнее контрпредложение, считается **контригроком**.

После того как каждый игрок (кроме активного) получил возможность выдвинуть контрпредложение, начинается следующий этап торгов.

4. ПОДДЕРЖКА

Если контрпредложение не было выдвинуто, сразу переходите к этапу определения победителя. Иначе все игроки, кроме активного и контригрока, становятся **поддерживающими игроками**. При помощи карт действий они определяют победителя торгов.

Начиная с поддерживающего игрока, сидящего слева от активного, и далее по часовой стрелке, каждый поддерживающий игрок получает одну возможность поддержать любое из предложений. Чтобы оказать поддержку, он выбирает любое количество карт действий со своей руки и кладёт их лицевой стороной вниз рядом с основным предложением или рядом с контрпредложением. Если игрок не хочет оказывать поддержку, он воздерживается и передаёт право хода дальше.

Активному игроку и контригроку настоятельно рекомендуется вести переговоры с поддерживающими игроками, чтобы получить поддержку своих предложений (см. блок «Переговоры»).

5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Победителем торгов становится тот игрок, рядом с предложением которого выложено лицевой стороной вниз больше всего карт действий. Если в поддержку обоих предложений выложено одинаковое количество карт действий, в торгах побеждает активный игрок.

Победитель торгов разыгрывает карту действия, которую он выложил в качестве предложения. Затем он получает раскрытую карту преимущества и кладёт её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом корпорации. Все карты действий, выложенные в качестве предложений или поддержки, сбрасываются лицевой стороной вниз.

Правозащитная организация «Работа для людей» в очередной раз отрицает все связи с радикалами из «Лиги людей». Эти заявления сделаны на фоне очередного всплеска вандализма, когда в Роботограде активисты с кувалдами уничтожили десятки андроидов — как биоридов, так и клонов. Представитель «Лиги людей», спрятавший лицо под маской, кричал в мегафон: «Мы не смиримся с заменой людей на андроидов. Берите кувалды! Крушите железяки!»

— Мы не будем стоять в стороне, когда быту простых граждан угрожают жестокие экстремисты, — заявила лейтенант Хромова из Отдела расследования насильственных преступлений. — Андроиды — это частная собственность, и их уничтожение — это серьёзное преступление.

Неофициальные источники подтверждают, что полиция Нью-Анджелеса считает «Работу для людей» вывеской, под которой скрываются активисты «Лиги людей».

ПРИМЕР ТОРГОВ



1. Активный игрок выступает за «Дзинтэки». Он раскрывает правую карту преимущества с трека ходов. Ей оказывается «Марко Куберо». Эта карта кладётся на ячейку «Раскрытая карта преимущества».
2. На игровом поле лежит множество жетонов болезни, поэтому играющий за «Дзинтэки» полагает, что прочие игроки поддержат решение разыграть карту действия «С чистого листа». Он выбирает на руке эту карту и кладёт на ячейку «Основное предложение».
3. Начиная с игрока, сидящего слева от «Дзинтэки» и далее по часовой стрелке, каждый получает одну возможность выдвинуть контрпредложение.
 - А. Играющий за «Глобалсек» решает не выдвигать контрпредложение. Играющий за «Хаас-Биороид» тоже пасует.
 - Б. Играющий за «Вейланд Консорциум» кладёт в ячейку «Контрпредложение» карту «Тщеславный проект».
 - В. Играющий за NBN хочет предложить карту действия «Политтехнолог» в качестве контрпредложения. Для этого он сбрасывает с руки 1 карту (кладёт справа от ячейки поля с изображением мусорного бака), а затем кладёт «Политтехнологов» поверх «Тщеславного проекта».



4. Начинается этап поддержки. В нём участвуют все игроки, кроме тех двух игроков, кто выдвинул основное предложение и контрпредложение. Право поддержки передаётся по часовой стрелке, начиная с поддерживающего игрока, сидящего слева от «Дзинтэки». Т. е. «Глобалсек», «Хаас-Биороид» и «Вейланд Консорциум».
 - А. Играющий за «Глобалсек» выкладывает 1 карту в поддержку основного предложения. Играющий за «Хаас-Биороид» выкладывает 1 карту в поддержку контрпредложения.
 - Б. В поддержку обоих предложений выложено поровну карт. На текущий момент в торгах побеждает активный игрок, выступающий за «Дзинтэки», если только играющий за «Вейланд Консорциум» не поддержит контрпредложение. Понимая это, играющий за NBN заключает сделку с играющим за «Вейланд»: 2 актива в обмен на 1 карту в поддержку контрпредложения.
5. Начинается этап определения победителя. Рядом с контрпредложением выложено больше карт действий, чем рядом с основным предложением, поэтому контригрок из NBN побеждает в торгах. Он разыгрывает «Политтехнологов», а затем получает карту преимущества «Марко Куберо».



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ещё несколько важных правил для первой партии.

КОМПОНЕНТЫ В РАЙОНЕ

В районе может находиться множество компонентов, определяющих текущее состояние этого района.

ФИГУРКА СТРАЙКЕРА (ФИГУРКА ВРАГА)



Страйкеры — активисты движения «Лига людей», которые выступают против андроидов, устраивают беспорядки и ведут подрывную работу против компаний, использующих труд андроидов.

Когда эксплуатируется район с фигуркой страйкера, беспорядки в этом районе повышаются на 2 уровня вместо 1. Если беспорядки не могут быть повышены на 2 уровня, положите в этот район жетон обесточивания, а жетон беспорядков уберите в резерв.

ФИГУРКА ПРЕСТУПНИКА (ФИГУРКА ВРАГА)



Разнообразие криминальных элементов в Нью-Анджелесе не имеет себе равных. Начиная от уличных группировок вроде «Лос-Пистолерос» и заканчивая организованным синдикатом Тримафии, преступники имеют далеко идущие планы на пороки и нужды города.

Когда эксплуатируется район с фигуркой преступника, в районе не производится основной ресурс. Если в районе есть только основной ресурс, то преступник не позволяет произвести в районе никакие ресурсы.

ФИГУРКА СТРАЖА



В эпоху суррогатных войн, корпоративного шпионажа и старомодного «крышевания» частные охранные организации стали особенно востребованы. Главное, не забывать, что их преданность можно перекупить.

Стражи защищают районы от врагов. Если фигурка врага оказывается в одном районе со стражем, фигурка врага немедленно перемещается дальше (подробнее см. на стр. 13).

ОБЕСТОЧИВАНИЕ



Обесточивание и прочие перебои в работе инфраструктуры в обозримом будущем продолжат терзать крупные мегаполисы. Жизнеобеспечение и функционирование бизнеса необходимо поддерживать круглые сутки, поэтому любые энергетические катастрофы непростительны.

Обесточенные районы не могут производить ресурсы. Когда район обесточен, положите на соответствующую по форме ячейку района (ячейку состояния) жетон обесточивания. Если там лежит жетон беспорядков, уберите его в резерв.

БЕСПОРЯДКИ



Протесты



Забастовки

Изо дня в день рабочих Нью-Анджелеса увольняют, заменяя на более дешёвых и эффективных андроидов. Использование труда андроидов лоббируют мегакорпорации, что лишь увеличивает пропасть между бедными и богатыми. Когда безработица достигает рекордных показателей, начинаются беспорядки.

Существует три уровня беспорядков в районе: **спокойствие, протесты и забастовки**. Когда уровень повышается, сначала спокойствие сменяется протестами, а затем протесты сменяются забастовками. Понижение уровня беспорядков осуществляется последовательно в обратном порядке. Когда спокойствие переходит в протесты, на ячейку состояния района помещается жетон беспорядков стороной протестов (жёлтой) вверх. Когда беспорядки повышаются снова, переверните жетон беспорядков стороной забастовок (красной) вверх. Спокойный район или район с протестами функционирует нормально, в то время как в районе с забастовками никакие ресурсы не производятся.

БОЛЕЗНЬ



Обычные болезни остаются важной причиной падения продуктивности. В последнее время к ним добавились синтетические заболевания, ставшие новой большой угрозой для работоспособности.

Если разыгранная карта действия влияет хотя бы на 1 район с жетоном болезни, **угроза повышается на 2**. Карта влияет на район, если фигурка или жетон помещаются в него или удаляются из него. Перемещение фигурки или жетона также считается влиянием на район.

АНДРОИДЫ



Андройды надёжны и эффективны, и подобные трудовые ресурсы легко перебрасываются с места на место. Для корпораций использование труда андроидов настолько выгодно, что покрывает расходы на борьбу с беспорядками, возникающими из-за безработицы.

В фазе производства каждый район с жетоном андроида эксплуатируется и производит свои ресурсы. В районе может быть только один жетон андроида.

УЛУЧШЕНИЯ



Облик Нью-Анджелеса постоянно меняется по мере того, как корпорации возводят аркологии и фабрики. Производительность последних заметно вырастает с внедрением труда андроидов.

Пока в районе есть жетон улучшения, количество производимого основного ресурса увеличивается на 1. В районе может быть только один жетон улучшения.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА ЯЧЕЙКИ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В районе не может быть более 1 жетона обесточивания, более 1 жетона болезни и более 1 фигурки врага каждого типа. Если в район помещается компонент (из перечисленных), который уже есть в этом районе, этот компонент должен быть перемещён дальше. Кроме того, если фигурка врага и фигурка стража оказываются в одном районе, необходимо немедленно переместить фигурку врага дальше.

Районы соединены друг с другом **путиами**. Из каждого района ведёт путь в другой район. Чтобы переместить компонент, поместите его в район, на который указывает направление пути. Если в этом районе есть такой же компонент, переместите его дальше. Так продолжается до тех пор, пока путь не приведёт в район без такого компонента или в Корень (красный круг).



Направление пути между районами

«Общественная свобода», возможно, и действует в пределах закона, но существует множество других группировок, которые не придерживаются подобных ограничений. Например, так называемая «подземка» занимается тем, что контрабандой перевозит клонов и биоройдов в своеобразные убежища в Бразилии, Чилию и других местах. Полиция Нью-Анджелеса просит граждан сообщать любую информацию о подобных группировках в Отдел по борьбе с похищениями андроидов.

Вопрос о наличии личности у андроида был урегулирован американским судом после прецедента, который зафиксировал Верховный суд в рамках дела «Генри против „Дзинтэки“». Согласно постановлению, андройды не считаются личностями и юридически не отличаются от животных или любой другой частной собственности. Несмотря на это решение, организации вроде «Ордена Сола» приравнивают владение андроидами к рабовладению. А вот такие движения, как «Лига людей», наоборот, выступают за уничтожение всех андроидов, регулярно выходя за рамки закона и совершая акты вандализма. Среди этих радикалов, конечно же, скрываются скупщики краденого, которые стремятся выстроить через сообщников новые каналы снабжения.

Если фигурка врага, жетон обесточивания или жетон болезни перемещается в Корень, этот компонент возвращается в резерв, а угроза повышается на 2.

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



1. Согласно карте события, игроки должны поместить фигурку страйкера в Эсмеральдас (8).
2. Однако в Эсмеральдас уже есть такая фигурка, поэтому фигурка страйкера перемещается по направлению пути в следующий район: Резерфорд (9).
3. В Резерфорде (9) имеется фигурка стража, поэтому фигурка страйкера снова перемещается по направлению пути, теперь в Басе-де-Кайямбе (10).

Прошло уже почти полгода со времени Водяных бунтов, но группы активистов до сих пор призывают найти и наказать виновных. По их мнению, стражи, работающие на корпорации, без разбора открыли огонь по гражданским. Городская прокуратура нашла доказательства недостаточными для того, чтобы выдвинуть какие-либо обвинения. Корпорации также отказались брать на себя ответственность за действия стражей.

КОНТРАКТЫ КОРПОРАЦИЙ

На каждом планшете корпорации напечатан **контракт**. За выполнение условий контракта при розыгрыше карт действий корпорация получает полагающееся количество активов. Это происходит **вне зависимости от того, какой игрок разыграл карту действия**. Обратите внимание: когда текст контракта требует удаление компонента из района, удаление компонента из Корня этому требованию не отвечает.

Контракт на планшете корпорации



ПРЕИМУЩЕСТВА

Карты преимуществ — это топ-менеджеры, криминальные авторитеты, звёзды и другие личности (и не только), чья преданность корпорации положительно сказывается на её денежных потоках. Эти карты обладают уникальными и мощными свойствами.

Когда игрок получает карту преимуществ, он кладёт её рядом со своим планшетом корпорации лицевой стороной вверх. Он может использовать свойство карты преимущества в тех случаях, которые описаны на карте. В текстах многих карт присутствует приписка «**Конец хода**» — такое свойство может быть использовано **один раз** в конце каждого хода **владельца этой карты**.



Приписка «Конец хода»

Некоторые карты преимуществ требуют от игрока **повернуть** их, чтобы разыграть свойство. Это означает поворот карты на 90 градусов. Повернутую карту нельзя повернуть ещё раз. Карта преимущества возвращается в исходное (**подготовленное**) положение в начале хода её владельца.



Подготовленная карта преимущества



Повернутая карта преимущества

Свойства некоторых карт преимуществ разыгрываются при сбросе этих карт. Сброшенная карта преимущества кладётся под низ колоды преимуществ.

СТОПКА СБРОСА

Все карты действий сбрасываются лицевой стороной вниз справа от ячейки поля с изображением мусорного бака. Когда игрок должен взять карту действия, а колода соответствующего типа действий пуста, карты сброса перемешиваются, затем сортируются по типам и по отдельности замешиваются в соответствующие колоды.



Изображение стопки сброса

Карты действий всегда сбрасываются **лицевой стороной вниз**. Игроки не могут смотреть ни сбрасываемые карты, ни карты в сбросе.

Сегодня в Нью-Анджелесе разыгралась настоящая трагедия. На гала-премьере второго сезона «Усовершенствованной дружбы» агрессивно настроенные демонстранты, связанные с террористическим движением «Лига людей», атаковали и сильно повредили биороида-звезду Рональда-5. Это уже третий раз, когда публичное появление Рональда-5 сопровождается подобными протестами.

Пресс-секретарь Smart! Media заявил, что мозг Рональда-5 был успешно перемещён во временное тело. Он также напомнил журналистам, что Рональд-5 не чувствует боли так, как её чувствуют люди.

ДЕЛКИ

Игрокам всячески рекомендуется оказывать влияние на соперников. Для этого в ходе торгов можно совершать обмен активами, преимуществами или даже отдавать всё это безвозмездно. Есть одно важное правило: оба игрока, заключившие сделку, должны **немедленно и в полном объёме** выполнить условия сделки, если это возможно. Если в ходе сделки дано обещание с прицелом на будущее, игрок не обязан его сдерживать.

Пример: «Глобалсек» обещает отдать «Дзинтэки» 2 актива в случае, если «Дзинтэки» поддержит предложение «Глобалсек» двумя картами. Если эта сделка заключена в момент, когда «Дзинтэки» оказывает поддержку, все условия должны быть немедленно выполнены в полном объёме. Если же сделка заключается в любой другой момент, условия сделки можно нарушить: после того как играющий за «Дзинтэки» получит 2 актива, он не обязан поддерживать «Глобалсек» двумя картами.

ЭКСТРЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Карты экстренных действий представляют собой уникальные и мощные карты действий, которые могут существенно повлиять на ситуацию в городе. Каждый игрок начинает партию с картой экстренного действия, соответствующей его корпорации. Эти карты не находятся на руке игрока вместе с другими картами действий; они лежат лицевой стороной вверх рядом с планшетом корпорации.



Экстренное действие «Глобалсек»

Карты экстренных действий могут быть выложены в качестве предложений, как и прочие карты действий. Однако в конце торгов они не сбрасываются, а возвращаются игрокам соответствующих корпораций. При этом если карта победила в торгах, она возвращается **лицевой стороной вниз** (закрытой) и не может быть использована снова до тех пор, пока эффект какой-либо карты не перевернёт её лицевой стороной вверх. Если же карта не победила в торгах, она возвращается **лицевой стороной вверх** (раскрытой) и может быть использована снова.

Согласно последнему исследованию, в Нью-Анджелесе находятся десять миллионов андроидов, большинство которых занимает низкооплачиваемые должности в производственных секторах. В том же исследовании сказано, что андроиды в пять раз продуктивнее людей, работающих на тех же должностях. Примерно десять тысяч из этих андроидов находятся в аренде или на постоянном пользовании у жителей города и трудятся в их домах. Один из исследователей утверждает: «При таком соотношении десять процентов из нас могут быть андроидами в течение десятилетия».

ФЕДЕРАЛИСТ

Корпорации высоко ценят свою независимость и работают в экстерриториальном коммерческом регионе, подчиняющемся правительству и законам Соединённых Штатов. Однако всегда существует вероятность, что кто-нибудь из них погонится за сверхприбылью и заключит сделку с федералами.

Игрок с картой соперника «Федералист» является **федералистом**. Федералист побеждает **только** в том случае, если у него имеется 25 активов или больше на момент, когда жетон угрозы достигнет значения 25; в противном случае этот игрок проигрывает, как и все остальные.

Федералисту необходимо повысить уровень угрозы, поэтому ему придётся работать не во благо города. Например, он влияет картами действий на районы с жетонами болезни и в ходе торгов поддерживает менее выгодные предложения. Но самое главное: ему следует действовать скрытно и как можно дольше себя не раскрывать. Иначе остальные игроки разоблачат федералиста и объединятся против него. При таком раскладе будет проблематично накопить 25 активов.

Учитывайте, что возможна ситуация, когда в игре не будет карты соперника «Федералист», поскольку она окажется отложенной под поле лицевой стороной вниз на этапе подготовки к игре.

Начало первой партии

Если вы дочитали до этого места, то можете начинать первую партию в «Нью-Анджелес». Если в процессе игры у вас будут возникать вопросы, ищите ответы на последних страницах буклетов. Если вам потребуется детальное разъяснение какого-либо аспекта игры, обратитесь к справочнику.

Полная подготовка к игре

Если вы играете не в первый раз, то подготовка к игре происходит согласно инструкции на странице 2 справочника. Там описана полная версия подготовки с различными вариантами стартовой расстановки. Она несколько отличается от правил подготовки к первой партии.

КАРТЫ СТАРТОВОЙ РАССТАНОВКИ

В полной версии подготовки к игре используются карты стартовой расстановки. Они описывают первоначальное расположение компонентов в городе. В ходе подготовки игроки случайным образом выбирают одну карту стартовой расстановки, после чего помещают по одной копии каждого указанного компонента в перечисленные районы. Затем они выкладывают на трек ходов столько карт преимуществ, сколько указано в правом верхнем углу карты стартовой расстановки.

ПОВЕЛИТЕЛИ ТРУЩОБ			
АНДРОИДЫ	Гуаркиль (10)	Квинде (22)	Роботград (5)
ПРОТЕСТЫ	Роботград (5)	—	—
ЗАБАСТОВКИ	Квинде (22)	—	—
БОЛЕЗНИ	Гуаркиль (10)	Квинде (22)	—
ОБЕСТОЧИВАНИЕ	Гуаркиль (10)	Ла-Коста (3)	РЕЗЕРВОАР (5)
СТРАЙКЕРЫ	Ла-Коста (3)	ЭСМЕРАЛДАС (5)	—
ПРЕСТУПНИКИ	Гуаркиль (10)	Квинде (22)	Роботград (5)
СТРАЖИ	Лагуна Веласко (5)	БАСЕ-ДЕ-КАЙРИМЕ (10)	—
УЛУЧШЕНИЯ	Гуаркиль (10)	БАСЕ-ДЕ-КАЙРИМЕ (10)	—

Количество карт преимуществ в первом раунде



МЕГАКОРПОРАЦИИ

Ниже приведена краткая информация о шести мегакорпорациях Нью-Анджелеса.

Дзинтэки Байотек

Председатель: Сатоси Хиро

Штаб-квартира: Нихонгай, Нью-Анджелес



Сферы деятельности: производство андроидов, сельское хозяйство, искусственный интеллект, биотехнологии, генетика, медицина

«Дзинтэки» годами работали с генетическим материалом и считались серьёзным игроком на рынке биотехнологий, но по-настоящему они взорвали мир только тогда, когда начали производить своих андроидов. Представители компании называли их клонами, что несколько неверно. Я хочу сказать, что это не просто миллион одинаковых болванчиков, сделанных по образцу какого-то человека. Генженеры «Дзинтэки» (о да, они именно так их зовут) могут годами работать над синтезом правильного генома для следующего проекта. Андроиды, что выходят из дверей фабрик, — немного люди, немного животные или микробы (ну вы поняли), потому что они во многом построены из запатентованного уникально выработанного генетического материала.

Клоны выглядят как люди и говорят как люди; и отличаются разве что штрихкодом на шее. Но они андроиды — частная собственность, которую можно купить и продать, как хоппер или планишетник.

Приступив к производству клонов, «Дзинтэки» начали перерождаться, прямо как их странные химеры. Переехали из Олд-Ниптона в Нью-Анджелес, назначили нового генерального директора. Они растеряли старомодную жёсткость дзайбацу, превратившись в новую, более гибкую и более прогрессивную мегакорпорацию. Развивайся или умри, верно? Но вот я как-то не уверен, что хочу так развиваться.

«История миров», часть Н, А. Ноним

Вейланд Консорциум

Генеральный директор: место вакантно

Штаб-квартира: Басе-де-Кайямбе, Нью-Анджелес



Сферы деятельности: строительство, финансы, инвестиции, исследование космоса

Есть такое понятие, как «Миф об акционерной стоимости». Выглядит это следующим образом: каждый сотрудник корпорации, независимо от должности и положения, должен стремиться к одному — увеличению акционерной стоимости. Согласно этому мифу, каждое ваше действие становится хорошим или плохим в зависимости от того, как оно влияет на акционерную стоимость.

В некоторые периоды истории нашей страны «Миф об акционерной стоимости» становился идеологией всей нашей экономики. Есть сектора, где в этот миф никогда не прекращали верить. Где ему поклоняются, как золотому тотему.

Сегодня «Вейланд Консорциум» — это верховные жрецы культа «Акционерной стоимости». Это даже не столько корпорация, сколько алгоритм, покупающий и продающий корпорации, расширяющий своё влияние в различных индустриях: научных исследованиях, транспортировке и многом другом. «Вейланд Консорциум» движется и действует как единый живой организм. У него нет одного чёткого руководителя или совета директоров. Капитаном этого корабля является Акционерная стоимость, и каждое принимаемое топ-менеджерами решение предопределено, так как является неизбежным результатом десятилетних процессов и рыночной оценки, сделанной корпоративным искусственным интеллектом.

«Вейланд Консорциум» — это безглавая змея. У неё нет генерального директора. Но эта корпорация владеет Бобовым стеблем, владеет космосом, владеет нашей судьбой. И пожертвует нами во имя своего бога, когда придёт время.

«Вспышка», Омар Кеунг

NBN

Генеральный директор: Виктория Дженкинс

Штаб-квартира: Резерфорд, Нью-Анджелес



Сферы деятельности: реклама, коммуникации, сбор данных, СМИ

Я проснулся под сладкий голосок диктора NBN. Пока я завтракал, они рассказали, как и о чём мне стоит подумать. Они проводили меня в ванную, щебеча из водонепроницаемого экрана душевой кабинки. Они были в моём кармане, пока я шёл по улице, светили из каждого городского экрана и в терминалах подвесной дороги.

И это нормально, друзья. Это нормально! NBN стабильно показывает мне привлекательных людей, говорящих интересные вещи. Они знают, что мне хочется услышать, ещё до того, как я сам это пойму. Музыка, видео, новости: всё, что мне нужно, даёт NBN. Вы не сможете превзойти их ни в удобстве, ни в чём-либо ещё. Никогда.

Что ещё можно добавить? Я люблю NBN. А NBN любит меня.

«Джон Хэкмен, мемуары Джона Хэкмена», автор: Джон Хэкмен

Меланж Майнинг

Генеральный директор: Юрий Талуник

Штаб-квартира: Хайнлайн, Луна

Сферы деятельности: георазведка, добыча полезных ископаемых

«Меланж Майнинг» — или 2М, если хочется покороче, — новички среди мегакорпораций. Здесь даже можно поспорить: считать их мегакорпорацией или нет. Настоящая мегакорпорация везде имеет представительства и занимается разнообразной ерундой, в то время как М2 успешно делает одно: выкачивает гелий-3 из Луны.

Однако этого оказывается достаточно, чтобы делать столько денег, что можно набить бумажками из мёртвых деревьев целую баржу, отправить её на Луну и просто смотреть на неё, потому что на Луне нет воды и плавать негде. Короче, вы реально можете такое проверить, если ваша фамилия Талуник. На гелии-3 работают все современные термоядерные реакторы, и в конечном итоге от него зависит вся экономика Луны и Земли (с Марсом всё сложно, так что не будем на этом задерживаться).

Прочие корпорации могут считать, что «Меланж Майнинг» — это всего лишь группировка пришедших к успеху русских мафиози, наживающихся на послевоенной монополии. И здесь, конечно, они правы. Но что с того? Как будто у остальных корпораций рыльца не в пушку!

«Гиперточный гид Дженни Рэндом по всему и навсегда»

Глобалсек

Генеральный директор: Лидия Маугер

Штаб-квартира: Атлантика, Западная Европа

Сферы деятельности: информационная безопасность, разведка, военные контракты, физическая безопасность

По поводу «Глобалсек» я одного не пойму: это хорошие ребята или плохие? Они корпорация. Значит, плохие, да? Но они во многом держат в узде прочие корпорации. Хорошие ребята, верно? Правительства нанимают их, чтобы следить за своим же населением, — плохие. Оперативники «Глобалсек» устраивают облавы на лидеров боевиков и уличных драчунов в тех местах, где копы не могут или не хотят работать, — хорошие.



Непонятно. Это крупнейшая мировая компания в области обеспечения безопасности, но это одновременно и частная армия и глобальная структура по слежке за людьми. По степени внедрения в сеть они уступают разве что NBN. У них есть так называемый «Чёрный список» или, если попытаться назвать официально, что-то вроде «Каталога умений сотрудников». Если ты попал в этот список, то считай, что никогда не найдёшь работу — потому что все корпорации сверяются с ним в целях безопасности.

Плюс у них чёрная униформа. Короче, я решила. Они плохие ребята!

«Гиперточный гид Дженни Рэндом по всему и навсегда»

Хаас-Биоройд

Директор: Синтия Хаас

Штаб-квартира: Манта, Нью-Анджелес

Сферы деятельности: производство андроидов, искусственный интеллект, кибернетика, тяжёлая промышленность, медицинские приборы, робототехника, программное обеспечение

«Хаас-Биоройд» начала как европейская инжиниринговая и индустриальная промышленная фирма. Несколько десятилетий назад они слились с небольшим концерном «Россум Груп», специализирующимся на нейробиологии и искусственном интеллекте. И вот тогда началось самое интересное. Они создали уникальную новую машину, названную биоройдом: искусственного человека, который думал и вёл себя, как мы с вами. Тогда они переименовались в «Хаас-Биоройд», чтобы все знали, чем они занимаются.

Биоройды изменили мир. В долгосрочной перспективе андроиды станут считаться такой же революционной технологией, как огонь, печатный пресс и интернет. А «Хаас-Биоройд» здесь были первыми (чем никогда не устанут тыкать в лицо представителям «Дзинтэки»). Их биоройды олицетворяют всю компанию в целом. Они эффективные, передовые, являются рациональным решением насущных проблем — короче говоря, они превосходны. Никто не способен объяснить, какие проблемы решают биоройды. Несмотря на это, представители «Хаас-Биоройд» гордо приписывают им следующие эпитеты: эффективные, надёжные и человечные. Как вся их компания. Как концепция эвтаназии.

«Как не повеситься» (без указания авторства)



Районы Нью-Анджелеса

Ниже приведена краткая информация о районах Нью-Анджелеса.

Гуаякиль

Раньше Гуаякиль был крупнейшим городом Эквадора. Сейчас это крупнейшие трущобы Нью-Анджелеса. Во многие уголки района полицейские боятся совать нос, а некогда величественные постройки вроде «Аркологии Джека Вейланда» заметно износились и постепенно разрушаются.

Несмотря на всё, это один из самых популярных районов города. Здесь есть большой порт и всё ещё крутятся кое-какие деньги — правда, большая часть этих денег находится в руках банд. Как верно заметил Хосе Публико, между местными преступниками и корпорациями разница не столь велика.

Квинде

Живое сердце Квинде — вокзал, объединяющий бесчисленное множество железных дорог. Сущность района — это фабрики, плавильни и электростанции. Что угодно, но не люди, которых становится всё меньше — их активно заменяют андроидами. Только представьте: андроидов собирают на одной из местных фабрик, а затем отправляют работать на соседнюю — на замену людям.

Неудивительно, что «Лига людей» уже расставила свои сети на улицах, активно вербуя взбешённых горожан в свои ряды.

Ла-Коста

Представляя себе самый большой город миров, сразу думаешь о бесчисленных небоскрёбах, заполнивших всё от Корня и до самого моря. Вот только в реальности всё совершенно иначе. Нью-Анджелес огромен, но даже сейчас в нём много незастроенных территорий и зелёной растительности (ну, почти зелёной; несмотря на кислотные дожди).

Самый большой кусок такой земли — Ла-Коста. Здесь есть самые настоящие фермы и сады! Ну и конечно же, высоченные мегафермы — агроплексы, которые настолько эффективны, что все прочие фермерские хозяйства постепенно себя изживают.

Манта

Манта — это белые песчаные пляжи и высокие отели, золотая молодёжь и дилетанты. А ещё это высокотехнологичный район с доступным жильём, арендная стоимость которого уменьшается по мере удаления от пляжа. В сердце этого района — штаб-квартира «Хаас-Биорайд».

В целом Манта — один из самых приятных районов. Хороший приток туристов, высокотехнологичный узел, дома средней и низкой стоимости — и всё в одном месте. Главное, не раскачивать лодку.

Нихонгай

Чистота Нихонгая поддерживается легионами очень вежливых и послушных клонов. В этом районе не так много открытых зелёных пространств, как в Ла-Косте, но здесь довольно много парков. И садов. Сады внедрены в аркологии и торговые центры, сады обвивают здания, сады окружают дороги и тротуары — они буквально везде! Большинство садов создано в японском стиле, что неудивительно — у многих жителей этого района японское происхождение.

Когда «Дзинтэки Байотек» переместили свою штаб-квартиру в Нихонгай, район стал своего рода продолжением Нео-Токио. Да, на местных улицах всё ещё звучит спанглиш, но порой кажется, что «Дзинтэки» удалось перенести немалую часть своей страны в район, которым они полностью управляют.



Резерфорд

Можете попросить кого угодно в этом мире закрыть глаза и представить Нью-Анджелес — и он в своём сознании скорее всего нарисует Резерфорд (если он только не болен афантазией, но не в этом суть). Этот район не так кичлив, как Лагуна Веласко или Нихонгай, но именно здесь располагается штаб-квартира NBN и известная во всех мирах Эфирная площадь.

В Резерфорде дух Нью-Анджелеса сильнее, чем в самом Нью-Анджелесе. Он пронизан мечтами, исполненными и разбитыми (в основном разбитыми). На вершинах сверкающих аркологий живут и развлекаются богачи, а внизу в трущобах прозябают в нищете люди и андройды. Также это финансовый и вещательный центр — едва ли не самый важный и влиятельный из всех районов.

Лагуна Веласко

Лагуна Веласко — самый снобистский район города. Здесь ходят городская ратуша, университет Леви, полицейское управление, а главное — дома элиты. Строения у озера Лагуна Веласко Ибарра — самая желанная недвижимость с лучшими аркологиями. Но настоящие богатеи живут не в пентхаусах километровых башен, а в особняках высотой в пару этажей, с садами, как в старые дни. Сложно представить, что в таких домах проживает всего по одной семье — настолько это расточительно и роскошно. Наверное, в этом и весь смысл.

Роботоград

Они называют его «Городом роботов», потому что, во-первых, оригинальное русское название сложно произносить, а во-вторых, здесь обретаются андройды. Или всё-таки обитают? Или хранятся? Как бы то ни было, в районе всё ещё можно найти старые здания, в которых жили русские эмигранты во время Проекта. Но покровители трущоб не ремонтируют эти строения, а сдают в аренду андроидам и их владельцам. Хотя в районе всё ещё много людей из плоти и крови, а также есть всё необходимое для бизнеса и связанного с ним производства, все вокруг только и говорят, что об андроидах.

Эсмеральдас

Это самая активная и яркая глубинка из всех, что вы видели. Это очень странный район, потому что в коммерческом плане он везде на третьих и четвёртых местах. Третий как порт, третий по производительности ферм, четвёртый по производительности фабрик, четвёртый по густонаселённости. Район во всех аспектах находится в проигрышном положении.

Но для среднего класса — а такой вообще остался? — это лучшее место для ночного отрыва. Здесь есть «Обжорный ряд», кабаре «Рокси» и, конечно же, «Блю Сан Стадиум» (вперёд, «Гиганты!»). Возможно, Эсмеральдас не хватает лоска и изящества, но ведь всё могло быть намного хуже. Не самый лучший девиз для района, верно? «Добро пожаловать в Эсмеральдас: ведь всё могло быть намного хуже!»

Басе-де-Кайямбе

Басе-де-Кайямбе в буквальном смысле располагается в тени Бобового стебля, который нависает над склонами Анд. Метафорически тоже: это порт без берега и доступа к воде.

Здесь есть склады. Здесь есть трущобы. Здесь есть ночлежки, игорные заведения, тату-салоны и улицы красных фонарей. Здесь есть всё, что может захотеть космопутешественник в свой первый за полтора года визит на Землю, а также всё, что нужно землянину перед полётом на Марс, где он проведёт остаток жизни.

Нищих и преступников здесь так же много, как в Гуаякиле, однако, несмотря на это, Басе-де-Кайямбе по большей части безопасен. Мошенников на улицах хватает, но они спокойно занимаются рутинной. Здесь также можно встретить ху-дожников, студентов, предпринимателей, писателей и других людей, которых привлекло дешёвое жильё и разнообразие населения. Так что Басе-де-Кайямбе в каком-то смысле можно назвать модным местом.

Чакана

Чакана — это Бобовый стебель, а Бобовый стебель — это Чакана. Космолифт крепится к станции «Земля» на вулкане Кайямбе (называется Корнем) и устремляется в небо навстречу звёздам. Он настолько огромен, что виден из полудесятка других стран.

Может, это прозвучало слишком поэтично, но что с того? Космолифт — самое большое сооружение, воздвигнутое человечеством. Оно даёт доступ к звёздам. Это ключ к космосу и, возможно, к спасению всей человеческой расы. Если от мыслей об этом у вас слёзы не наворачиваются на глаза, то я уже не уверен, что вы человек.

Также Космолифт даёт корпорациям больше денег, чем Господь, и если что-то случится с Чаканой, из-за этого может разразиться новая Межмировая война. Так что помните: Космолифт очень важен!

Хайнлайн

Хайнлайн находится на Луне и юридически считается частью Нью-Анджелеса, но знаете что? Даже Пекин ближе к Нью-Анджелесу, чем Хайнлайн. Если вы родились в земной части Нью-Анджелеса, то проще посетить другую страну, чем Хайнлайн. Плюс лунатики себя даже не считают жителями Нью-Анджелеса, поскольку тем не нужно платить за воздух, которым они дышат, не нужно носить спасательные костюмы на всякий пожарный. Так что ничего удивительного в том, что люди забывают про существование двенадцатого района.

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

На этой странице собрана основная информация о ходе игры.

ОБЫЧНЫЙ РАУНД

- Фаза действий:** активный игрок делает ход, последовательно проходя следующие этапы:
 - Обновление:** активный игрок разворачивает свои повернутые карты в подготовленное положение, а затем берёт карты действий согласно перечню на своём планшете корпорации.
 - Розыгрыш торгов:** подробности читайте в блоке ниже.
 - Конец хода:** активный игрок получает возможность разыграть карты с припиской «Конец хода». Затем он сбрасывает лишние карты действий до предела руки и передаёт жетон активного игрока следующему игроку по часовой стрелке.

Активные игроки проходят эти этапы до тех пор, пока на треке ходов **не закончатся карты преимуществ**.

- Фаза производства:** каждый район с жетоном андроида эксплуатируется (производятся ресурсы, повышается уровень беспорядков).
- Фаза событий:** возьмите карту события и разыграйте её эффекты сверху вниз (включая заполнение трека ходов).

ЭТАПЫ ТОРГОВ

- Преимущество:** раскройте правую карту преимущества с трека ходов и поместите на ячейку «Раскрытая карта преимущества».
- Основное предложение:** активный игрок выдвигает основное предложение.
- Контрпредложение:** в порядке по часовой стрелке каждый другой игрок может выдвинуть контрпредложение.
- Поддержка:** в порядке по часовой стрелке каждый поддерживающий игрок может выложить карты действий в поддержку.
- Определение победителя:** игрок с наибольшей поддержкой разыгрывает своё предложение и получает раскрытую карту преимущества. В случае ничьей в торгах побеждает активный игрок.

РАУНД СПРОСА

- Доход с инвестиций:** каждый игрок разыгрывает свою карту инвестиции.
- Удовлетворение спроса:** если хотя бы одного ресурса недостаёт, спрос не удовлетворён и угроза повышается на указанное на карте спроса значение.
- Определение нового спроса:** обнулите снабжение. Раскройте 1 карту спроса и установите жетоны целей.
- Выбор инвестиций:** каждый игрок берёт 2 карты инвестиций и оставляет одну.

МОДИФИКАТОРЫ ПРОИЗВОДСТВА



Протест: в районе производятся ресурсы.



Забастовка: в районе не производятся ресурсы.



Обесточивание: в районе не производятся ресурсы.



Улучшение: количество основного ресурса при производстве увеличивается на 1.



Фигурка преступника: в районе не производится основной ресурс.



Фигурка страйкера: при эксплуатации района беспорядки повышаются на два уровня вместо одного. Если беспорядки не могут быть повышены на 2 уровня, в район кладётся жетон обесточивания.

УГРОЗА ПОВЫШАЕТСЯ, КОГДА:

- розыгрыш карты действия влияет хотя бы на 1 район с жетоном болезни (+2 к угрозе);
- фигурка врага, жетон болезни или жетон обесточивания перемещается в «Корень» и возвращается в резерв (+2 к угрозе);
- в раунде спроса спрос не удовлетворён (+5–7 к угрозе).

