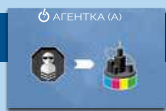


ДОДАТОК: КАРТИ СИНЕРГІЇ



АГЕНТКА (А)

Карта синергії



5 плиток агентів

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Перемішайте **плитки агентів**. Сформуйте з плиток стос та покладіть його долілиць у **загальний запас**.

СИНЕРГІЯ:

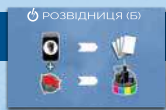
Візьміть верхню плитку агента зі стосу, роздивіться, нікому не показуючи та покладіть на карту синергії **долілиць** (навіть якщо на карті вже є плитка агента).

КІНЕЦЬ РАУНДУ – ОЧИЩЕННЯ:

Одразу перед тим як райони буде очищено, переверніть плитки агентів що лежать на цій карті синергії. Кожна плитка збільшить або зменшить **максимальне** значення цього району МЕГАПОЛІСА на відповідне число.

ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ:

Візьміть всі 5 плиток агентів, перемішайте та сформуйте новий стос, розмістивши плитки долілиць в загальному запасі.

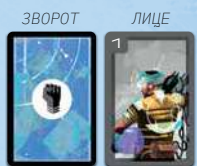


РОЗВІДНИЦЯ (Б)

Карта синергії



8 жетонів родинної домівки



20 карт повстанців (зі значенням 1-6)



Прапор повстанців

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Перетасуйте **карти повстанців**, сформуйте з карт стос та покладіть його долілиць у **загальний запас**. Покладіть **прапор повстанців** на синю **карту синергії**.

СИНЕРГІЯ:

Візьміть верхню **карту повстанців** зі стосу у руку. Після цього ви **можете** перемістити **прапор повстанців** на іншу карту синергії (або залишити його на місці).

РОЗІГРАШ КАРТ:

Щоразу, коли гравець вирішує зіграти **карту повстанців** з руки, він має розмістити її в район своєї РОДИННОЇ ДОМІВКИ або МЕГАПОЛІСА, що співпадає за кольором з поточним розташуванням **прапору повстанців**.

КІНЕЦЬ РАУНДУ – РОЗМІЩЕННЯ КАРТ:

Будь-які **карти повстанців**, що залишилися в руці в кінці раунду, мають бути розміщені в районі РОДИННОЇ ДОМІВКИ, що співпадає за кольором з поточним розташуванням **прапору повстанців**.

Примітка: після того, як карта повстанців викладена в район – вона розглядається як будь-яка інша звичайна карта громадянина в цьому районі.

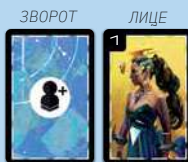
Порада: якщо у якомусь районі вашої РОДИННОЇ ДОМІВКИ знаходяться тільки карти повстанців – використовуйте жетон родинної домівки, щоб ідентифікувати колір району.

Приклад: Роксолана розмістила прапор повстанців на жовтій карті синергії. Поки прапор знаходиться тут, всі гравці мають розігравати карти повстанців у жовті райони своєї РОДИННОЇ ДОМІВКИ або МЕГАПОЛІСА.



РЕКРУТЕРКА (В)

Карта синергії



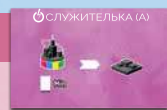
16 карт рекрутерів (зі значенням 1-4, 4-х кольорів)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Перетасуйте **карти рекрутерів**, сформуйте з карт стос та покладіть його долілиць у **загальний запас**. Переверніть верхню карту.

СИНЕРГІЯ:

Візьміть відкриту карту рекрутерів зі стосу та розмістіть у відповідному районі своєї РОДИННОЇ ДОМІВКИ. Переверніть верхню карту зі стосу рекрутерів.



СЛУЖИТЕЛЬКА (А)

Карта синергії

СИНЕРГІЯ:

Оберіть один район МЕГАПОЛІСА, що містить хоча б одну карту. Перемістіть карту з найнижчим значенням з цього району МЕГАПОЛІСА у відповідний район вашої РОДИННОЇ ДОМІВКИ. Якщо тут більше ніж одна карта з однаковим найнижчим значенням, оберіть самостійно яку з них перемістити.

Приклад: перемістіть карту з найнижчим значенням із зеленого району МЕГАПОЛІСА в зелений район своєї РОДИННОЇ ДОМІВКИ.

Примітка: карта яку ви розіграли не рахується. Якщо ви вибрали рожевий район, і карта яку ви щойно розіграли – це карта з найнижчим значенням, тоді ви маєте обрати наступну за значенням карту.



ПРОВІСНИЦЯ (Б)

Карта синергії



7 плиток провісників (зі значеннями: 0, 1, 1, 2, 2, 3, 4)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Перемішайте **плитки провісників** сформуйте з них стос та покладіть його долілиць у **загальний запас**.

СИНЕРГІЯ:

Візьміть верхню плитку провісників зі стосу та розмістіть її горілиць в загальному запасі. Всі відкриті плиточки мають бути на видоті.

Порахуйте загальну суму значень на всіх відкритих плитках.

Якщо сума менш ніж 5, то нічого не відбувається.

Якщо сума 5 або вище:

1. скиньте по карті з найменшим значенням в кожному районі МЕГАПОЛІСА і
2. негайно зберіть всі 7 плиток провісників, перемішайте їх і складіть у стос долілиць в загальному запасі.



МІСІОНЕРКА (В)

Карта синергії

СИНЕРГІЯ:

Оберіть будь-яку карту в МЕГАПОЛІСІ зі значенням нижчим за значення карти, яку ви щойно розіграли (якщо можливо). Візьміть цю карту собі в руку.



Карта синергії

КРАМАРКА (А)

18 жетонів золотих монет
(вже є в загальному запасі)**СИНЕРГІЯ:**

Візьміть жетон золотої монети із загального запасу і розмістіть у своїй ігровій зоні.

КІНЕЦЬ РАУНДУ – ОЧИЩЕННЯ:

Коли ви очищуєте райони і у відповідному районі вашої РОДИННОЇ ДОМІВКИ значення вище за допустимий максимум, ви можете витратити жетон золотої монети, щоб збільшити максимум персонально для себе. За кожен витрачений жетон золотої монети збільште максимум на 1. Витрачені жетони повернуть у загальний запас.

Примітка: гравець може скористатися цією можливістю у свій хід.

Приклад: Якщо максимум у синьому районі МЕГАПОЛІСА – 15, а сума значень у синьому районі вашої РОДИННОЇ ДОМІВКИ – 17, ви можете витратити 2 жетони золотих монет, щоб не скидати карти зі свого району.

Важливо: Коли ви використовуєте Крамарку в грі, жетони золотих монет, отримані під час вирішення нічєїї при ОТРИМАННІ БОНУСІВ, можуть бути використані для пониження максимуму в наступних раундах.

КІНЕЦЬ ГРИ:

Кожен невитрачений жетон золотих монет принесе 2 переможних очки, як зазвичай.



Карта синергії

ПОСЛІДОВНИЦЯ (Б)

СИНЕРГІЯ:

Негайно зробіть один додатковий хід.



Карта синергії

ВАРТОВА (В)

18 жетонів золотих монет
(вже є в загальному запасі)**СИНЕРГІЯ:**

Візьміть жетон золотої монети із загального запасу і розмістіть на карті у своїй РОДИННІЙ ДОМІВЦІ.

Ви не можете мати більше ніж 1 монету на карті.

КІНЕЦЬ РАУНДУ – ОЧИЩЕННЯ:

Якщо значення у вашій РОДИННІЙ ДОМІВЦІ більше за допустимий максимум (і тільки тоді), ви повинні «витратити» всі жетони золотих монет, що знаходяться на картах в цьому районі, щоб закрити значення на цих картах (навіть якщо в цьому немає потреби). Це змінює значення кожної з таких карток на 0 (нуль).



Приклад: Вікторія раніше в цьому раунді розмістила жетон золотої монети на своїй зеленій карті. Вона перевищила допустимий максимум в зеленому районі і змушена використати цей жетон золотої монети, щоб змінити значення карти з 4 на 0.

КІНЕЦЬ РАУНДУ – ОТРИМАННЯ БОНУСІВ:

Кожна карта із закритим значенням вважається за 0 протягом цієї «фази». Поверніть жетони золотих монет використані, щоб закрити значення карт, у загальний запас (значення карт повертається до нормального). Невитрачені жетони лишаються на картах.

Важливо: Коли ви використовуєте Вартову у грі, жетони золотих монет отримані під час вирішення нічєїї при ОТРИМАННІ БОНУСІВ можуть бути розміщені одразу на картах у вашій РОДИННІЙ ДОМІВЦІ (для того, щоб надалі закрити ними значення на картах).

КІНЕЦЬ ГРИ:

Кожен невитрачений жетон золотих монет принесе 2 переможних очки, як зазвичай.



Карта синергії

ВЧЕНИЙ (А)

СИНЕРГІЯ:

Візьміть верхню карту колоди громадян у свою руку.



Карта синергії

РЕФОРМАТОР (Б)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Візьміть 3 верхні карти з колоди громадян та розмістіть їх горілиць поруч з колодою громадян. Це поле реформатора.

СИНЕРГІЯ:

Оберіть одну карту у себе в руці і викладіть горілиць на поле реформатора. Потім візьміть в руку з поля реформатора всі карти одного кольору, що не співпадають з кольором викладеної вами карти.

Примітка: Ви зобов'язані додати карту на поле реформатора, навіть якщо не зможете взяти жодної карти звідти (наприклад, тому що всі карти співпадають за кольором з викладеною вами картою). Якщо у вас в руці немає карт, синергія не застосовується.

Спеціальна примітка: Всі типи карт стають частиною обміну. Карти повстанців на полі реформатора рахуються за окремий колір (а не відповідно до кольору прапора повстанців).

ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ:

Якщо на полі реформатора знаходиться менше ніж 3 карти, додайте необхідну кількість карток з колоди громадян, так щоб на полі реформатора стало 3 карти.



Карта синергії

ДУАЛІСТ (В)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Перетасуйте карти дуалістів, сформуєте з карт стос та покладіть його долілиць у загальний запас.

СИНЕРГІЯ:

Візьміть верхню карту зі стосу дуалістів собі у руку.

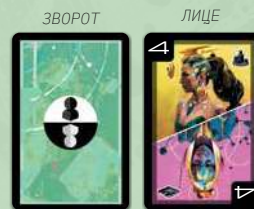
РОЗІГРАШ КАРТ:

Колір карт дуалістів залежить від того, куди зіграно карту – у МЕГАПОЛІС чи у вашу РОДИННУ ДОМІВКУ. Викладайте карту активним кольором вгору.

Примітка: коли у грі є Служителька карти дуалістів переміщуються у район вашої РОДИННОЇ ДОМІВКИ відповідно до їх кольору у МЕГАПОЛІСІ (ви не перевертаєте карту).

КІНЕЦЬ РАУНДУ – РОЗМІЩЕННЯ КАРТ:

Будь-які карти дуалістів, що лишилися у вас в руці наприкінці раунду – мають бути викладені у вашу РОДИННУ ДОМІВКУ відповідно до їх кольору РОДИННОЇ ДОМІВКИ.

20 карт дуалістів
(зі значенням від 2 до 4)

Приклад: Ви можете розіграти карту або в рожевий район МЕГАПОЛІСА або в синій РОДИННОЇ ДОМІВКИ (перевернувши карту).

Символ
РОДИННОЇ
ДОМІВКИСимвол
МЕГАПОЛІСА