

МОДУЛЬ «ЖИВЕ МІСТО»

Цей модуль додає до гри особливі події, які можуть змінити хід вашої місії та змусити вас зіткнутися з новими викликами. У нього входять випадкові зустрічі та пригоди в мінливому Токіо.

Живе Місто сумісне з Генератором Сценаріїв, але не рекомендується грати з ними обома, оскільки це може вплинути на підрахунок очок.

Якщо ви хочете включити модуль «Живе Місто» у свою гру, виконайте такі дії:

1. Перетасуйте колоду Подій і покладіть її поруч із Мапою.
2. Перетасуйте колоду Винагород і покладіть її поруч із Мапою.
3. Покладіть 10 жетонів Живого Міста (🏠) поруч із колодою Подій.

Ігролад

Під час фази Дій, на кроці «Ефект Району», ви можете відмовитися від застосування ефекту плитки та натомість узяти 1 карту Подій. Прочитайте її та покладіть поруч із колодою Подій. Потім візьміть 2 відповідні жетони Живого Міста (з однаковим номером та кольором) і покладіть один із них на карту Події, а іншу – на плитку Району, де ви взяли карту.

Карта Події буде лежати горілиць, доки не будуть виконані умови для її вилучення. Гравці мусять дотримуватись усіх правил вказаних на карті під час перебування на плитці цього Району. Одночасно в грі може бути тільки 5 карт Подій. Якщо вже відкрито 5 карт Подій, гравці не можуть відкривати нові!

Щоразу, коли ви скидаєте карту Події, виконавши її умови, візьміть колоду Винагород і виконайте швидко крадіжку із сервера Сходження. Для цього виконайте такі дії:

1. **Розкрийте** верхню карту з колоди Винагород.
2. Перевірте число на Винагороді та додайте числа на усіх взятих картах Винагород.

Якщо сума дорівнює або менша числа на тільки що скинутій карті Події, ви можете вирішити: узяти ще одну карту АБО успішно завершити пограбування. Якщо сума більша за число на тільки що скинутій карті Події – пограбування не вдалося. Поверніть усі розкриті карти Винагород у колоду та перетасуйте її.

Успішне завершення пограбування:

Ви здобуваєте ВСІ бонуси з розкритих карт Винагород. На деяких картах вказано, що їх потрібно залишити у грі – якщо це так, покладіть їх поруч зі своїм Планшетом Гравця. Решту карт поверніть у колоду Винагород та перетасуйте її.

ПОВНИЙ ПЕРЕЛІК УСІХ КОМПОНЕНТІВ

Заблоковані та Розблоковані компоненти: усі плитки Районів і карти з кодом X00 Розблоковані з моменту відкриття коробки з грою – їх можна змішати з іншими Розблокованими компонентами гри. Розмістіть усі інші (карти без коду X00) за розділювачем «Заблоковані компоненти». Зверніть увагу, що деякі Тіла, Вороги, Супутники й Підсилення Класів є Розблокованими (X00), а інші (не X00) – Заблокованими. Карти з модуля «Живе Місто» одразу Розблоковані, попри те, що на них немає коду.

4 плитки Районів:

- Набережна Томборі (25)
- Замок (26)
- Невідома Зона (27)
- Командний Центр (28)

7 карт Тіл:

- Лялькарка (X00)
- Кодер (X00)
- Серфер (WB1)
- Вартовий (DB1)
- Кіберакула (MB1)
- Хачіман (OB1)
- Мнемонавтка (LB1)

30 карт Ворогів:

- Руйнівник (X00)

- Сирота (LE1)
- Скарбниця (LE1)
- e-Нищпорка (X00)
- Онібіто (DE1)
- Скарбниця (DE1)
- Тінь (X00)

2 колоди Підсилення Класів:

- 13 карт Шахряя
- 13 карт Баламута

2 Супутники:

- 13 карт Кіберкота
- 4 карти Кіберпса

Модуль «Живе Місто»:

- 12 карт Подій
- 21 карт Винагород

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Креативний Директор: Каміль «Sapex» Цесла **Автори доповнення «Загублені Сторінки»:** Роберт Плесовіч, Лукаш Влодарчик, Каміль «Sapex» Цесла **Провідний Розробник:** Лукаш Кравець **Тестування та Розробка:** Лукаш Кравець, Філіп Томашевський, Войцех Зелінський, Пьотр Крейнер, Вікторія Слюсарчик **Книга Правил:** Войцех Зелінський **Тексти:** Анджей Беткевич **Коректура та Редагування:** Плиткер Браун **Артдиректор:** Патрик Єдрашек, Каміль «Sapex» Цесла **Графічний Дизайн:** Міхал Леховський, Адріан Радзюн **Ілюстрації:** Кишиштоф Пясек, Патрик Єдрашек, Пьотр Орлеанський, Якуб Дзіковський, Єва Лабак, Памела Луневська **3D Моделювання:** Міхал Лісек, Матеуш Модзелевський, Марек Кондратович, Єджей Хоміцький **Комп'ютерна Верстка:** Анжеліка Каймович, Патриція Маржец, Єджей Цешлак, Рафал Янішевський, Марія Пінковська-Поржицька **Виробництво:** Яцек Щипінський, Анна Чайка

Українське Видання: Ігрова Майстерня

Керівники Проєкту: Ігор Загребін та Михайло Мокляк

Редагування: Яна Мокляк

Переклад: Яна Мокляк, Дарина Сауленко

Дизайн і Верстка: Вікторія Погоріла, Інна Погоріла

ТАМАШІІ

ХРОНІКА СХОДЖЕННЯ

ЗАГУБЛЕНІ СТОРІНКИ

КНИГА ПРАВИЛ

