

АБСОЛЮТНАЯ ВЛАСТЬ

МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ

Доминирование в мире, которое приносит высший уровень развития проекта, может принимать радикальные формы, исключающие всякое соперничество. И как бы ни был могущественен «Комитет», он уязвим для собственных руководителей подразделений.

Победа в мировом проекте, включающая в себя полную нейтрализацию «Комитета» и всех структур тайного правительства, обойдётся дороже, сложнее и потребует взвинтить риски. Вашей наградой станет жизнь с чистого листа... в кресле мирового правителя.

АБСОЛЮТНАЯ ВЛАСТЬ. ОСНОВНОЙ ВАРИАНТ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Шаг 3. Проекты мирового господства. Поместите накладки на все проекты, участвующие в игре. Каждая накладка закрывает 5-ю стадию проекта. Накладки кладутся таким образом, что верхней становится сторона с золотым земным шаром.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игрок, достигший 5-й стадии любого проекта, немедленно побеждает. Партия при этом заканчивается сразу же.

Если ни один игрок не достиг 5-й стадии в проекте (а сделать это совсем не просто!), в конце

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРЫ

Все проекты мирового господства были с самого начала задуманы нами как достижение абсолютной гегемонии в мире и, как следствие, мгновенной победы в игре. Однако не все игроки готовы мириться с тем, что их усилия оказываются разом перечёркнуты победой участника, сумевшего первым достичь 5-й стадии в любом из проектов.

Мы рекомендуем мини-дополнение «Абсолютная власть» **только опытным игрокам**, хорошо понимающим, как устроена игра, и готовым к острым ощущениям. Вы должны знать, каким путём достичь мгновенной победы и как не позволить другим участникам партии провести координатора на 5-ю стадию.

партии победитель определяется в обычном порядке – по набранным очкам влияния.

- Продвижение на 5-ю стадию проекта выполняется по обычным правилам.
- В каждом проекте меняется только 5-я стадия. Первые 4 стадии остаются прежними.
- Во многих проектах требования для перехода на 5-ю стадию включают в себя наличие карт с указанным количеством знаков особого интереса (как в проекте «Тайная власть»). Сбрасывать карты незачем, так как партия заканчивается мгновенно, и уже неважно, какие у вас остались карты.

Вы можете использовать одни и те же карты для выполнения разных требований 5-й стадии. Так, 5-я стадия проекта «Коминтерн» требует 4 знака агитаторов и 10 знаков особого интереса. Если у вас есть обе карты «Профсоюзы» (для 1–4 игроков), они приносят вам сразу 2 знака агитаторов и 3 знака особого интереса.

МИРОВАЯ ВОЙНА

Мировые войны, как всегда, увеличивают число агентов, которых необходимо отправить в резерв для продвижения на 5-ю стадию проектов, и уменьшают число требуемых знаков. Для проектов «Коминтерн», «Объединённые нации» и «Шпионаж» выбирайте 1 знак (а не по 1 знаку каждого типа), если в игре 1 карта мировой войны. При 2 мировых войнах – выбирайте 2 одинаковых знака или 2 разных.

СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ

- Бросив все усилия на достижение 5-й стадии проекта, вы нередко упускаете другие выигрышные возможности. Мы рекомендуем делать ставку не только на мгновенную победу, но и подстраховаться, обеспечив себе первое место по очкам влияния, если никому не удастся достичь 5-й стадии.
- **Совместимость с дополнением «Тайная власть. Всемирный заговор»:** случается, что в партии с «Абсолютной властью» игроки фокусируют все усилия на достижении 5-й стадии в том или ином проекте. При таком раскладе теряют смысл модули и мини-дополнения, которые приносят очки влияния в конце партии. Например, тайные операции. Это нормально. Мы рекомендуем не включать эти мини-дополнения в партии с «Абсолютной властью».

АБСОЛЮТНАЯ ВЛАСТЬ. ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ

На обороте накладок на проекты мирового господства вы найдёте умеренный вариант игры. Требования — сложные, но не так трудны, как в основном варианте. Когда вы достигаете 5-й стадии проекта, вы получаете значительное число очков влияния — но не побеждаете в партии, и игра продолжается.



➔ Обратите внимание, что в умеренном варианте некоторые 5-е стадии проектов требуют сбросить карты со знаками особого интереса. В таких случаях вы вольны сначала выполнить требования по другим знакам, а потом уже сбрасывать карты со знаками особого интереса.

Вы также можете поместить накладки на проекты в произвольном порядке (любыми из сторон): в этом случае одни проекты при достижении 5-й стадии мгновенно сделают вас победителем, другие же — принесут много очков влияния. Но может сложиться, что участники сфокусируют усилия только на проектах с мгновенной победой, — это зависит от вашей игровой ячейки.

Вы также можете поместить накладки (основного / умеренного вариантов) на часть проектов, а не на все. На ваше усмотрение! Играйте так, как вам больше по душе.

АБСОЛЮТНАЯ ВЛАСТЬ. ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Вы можете добавить мини-дополнение «Абсолютная власть» в одиночный режим. Это повлечёт два изменения:

- 1 Играть можно только на *высокой* или *максимальной сложности*.
- 2 При розыгрыше карты «Серый кардинал» Сокол продвигается в 1 из 3 проектов, как обычно, однако выбирает тот проект, где продвинулся дальше. Если таких проектов несколько, он выбирает между ними исходя из проектного порядка.

В одиночном режиме мы рекомендуем использовать умеренный вариант. В отличие от игрока, Сокол не может бросить все усилия на достижение мгновенной победы, в то же самое время не позволяя вам заполучить необходимые для победы карты.

Издатель: Crowd Games • **Автор игры:** Константин Селезнёв • **Художник:** Александр Хромов • **Продюсирование и разработка:** Денис Давыдов • **Курирование проекта:** Евгений Масловский и Максим Истомин • **Графический дизайн:** Андрей Шестаков, Игорь Пехтерев • **Редакторы:** Алёна Миронова, Лора Пиженс • **Корректор:** Екатерина Ливанова • **Верстальщики:** Алина Клеймёнова, Мира Оретова • **Тестирование:** клуб Moroz Testing Ground

© Crowd Games, 2021. © Денис Давыдов, 2021.
Издатель игры — Crowd Games. Все права защищены. О приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.



www.crowdgames.ru