

Мор

УТОПИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ОГЛАВЛЕНИЕ

Об игре	5	Фаза II: Заражение или Осада	18	Фаза II: Действия.	26
Цель игры	5	Заражение	18	Виды действий	26
Количество игроков	5	Осада.	18	После выполнения миссии	28
Состав игры.	6	Смерть Приближенного	19	Знак Договора	30
Обзор компонентов	7	Дополнительный шаг	20	Аргументы и условия победы 31	
Общие принципы	10	Фаза III: Штаммы.	20	Подсчет Аргументов	31
Подготовка к игре	11	Типы штаммов	20	Условия победы	31
Подготовка игровой зоны	11	Вскрытие штаммов	21	Дополнительные правила.	32
Подготовка игроков.	11	Действие штаммов	21	Если вы играете втроем.	32
Расстановка.	13	Игра за Врача.	22	Если вы играете вдвоем.	32
Раунд игры	15	Ход Врача	22	Авторы игры	34
Игра за Чуму	16	Фаза I: Подготовка	22		
«Хроники Второй Вспышки»	16	Появление миссий	22		
Во время чужого хода	16	Рецепты типа «Влияние»	23		
Первый ход	17	Рецепты	24		
Ход Чумы	17	Типы рецептов	25		
Фаза I: Перемещение	17	Получение рецептов	25		

«Бюро отправило меня на Горхон специальным приказом после крушения ерновского эксперимента. Моей задачей было остановить эпидемию неизвестной болезни в небольшом скотопромышленном городе. Статус четверка, то есть угроза пандемии, смертность порядка 70 %. Срок выполнения задачи — пять дней, это фактически приговор.

По прибытии приняла стандартные меры, заявила абсолютные полномочия.

Допросила ключевых местных, оказалось, что весь город держится на нескольких людях. Узлы машины. Их нужно было сохранить любой ценой.

Далее: неожиданно мне повезло. Оказалось, на тот момент в работе уже были три версии от медиков, которые находились там с начала вспышки.

Нет, подробных данных о них не имею.

Даниил Данковский, бакалавр медицинских наук, столичный ученый-танатолог. Выдвинул своеобразную версию о почвенной контаминации. Рационалист, логик. Его версия была удобной.

Артемиий Бурях, местный уроженец. Изучал медицину вдали от дома, затем вернулся. Там была интересная версия с кровеносной системой, основанная на местной, степной традиции.

Третья была неизвестная бродяжка по имени Клара, с явными патологиями. Биоэнергетика, экстрасенсорика. Я сначала не воспринимала ее всерьез, но вскоре поняла свою ошибку.

В целом, каждый предложил достаточно аргументированную версию, мне было из чего выбирать. У города появился крохотный шанс на спасение».

из материалов допроса Аглаи Лилич,
правительственного инквизитора, IV-2.2

ОБ ИГРЕ

«Мор (Утопия)» — настольная игра для 2-4 игроков, которым предстоит спасти — или обречь на гибель — таинственный степной город, охваченный вспышкой неизвестной болезни. Типичная игровая сессия длится от сорока минут до полутора часов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Один из игроков выступает в роли Чумы, стремящейся погубить Город. Чтобы это сделать, ей достаточно убить трех Приближенных — самых ярких и важных из местных жителей; без них Город потеряет свое лицо, станет заурядным, а значит — в известном смысле перестанет существовать.

Чума — это не просто болезнь: она так коварна, расчетлива и жестока, будто обладает собственным разумом.

Остальным игрокам предстоит взять на себя роль Врачей. К началу игры каждый из них уже изобрел

способ спасти Город, вот только способы эти, увы, несовместимы. Решать, какой путь вернее, предстоит Инквизитору; Врач, быстрее всех набравший нужное количество Аргументов, сумеет убедить ее в своей правоте и стать победителем Чумы.

А победитель в этой игре может быть лишь один.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Эти правила описывают игровую сессию для четырех человек. Если вас меньше, скорректируйте их, опираясь на раздел «Дополнительные правила».

СОСТАВ ИГРЫ

1 правила игры
1 игровое поле
1 профиль Чумы
9 карт Обреченных
24 карточки штаммов
1 знак Осады
1 «Хроники Второй Вспышки»
3 профиля Врачей
3 жетона победы
3 фишки Врачей

9 фишек Приближенных
12 черных подставок для фишек
12 белых подставок для фишек
10 рецептов Бакалавра
10 рецептов Гаруспика
10 рецептов Самозванки
3 знака Договора
45 жетонов ресурсов (по 15 каждого вида)
15 карт миссий
4 памятки хода

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Основную часть игрового поля занимает карта Города. Вокруг нее расположены дополнительные элементы: Степь; треки, где отмечаются Аргументы Врачей; склепы и могила, куда попадают жертвы Чумы.



ПРОФИЛЬ ЧУМЫ

Карточка, напоминающая Чуме о том, какого Врача поддерживают и каким типом ресурсов располагают Приближенные.



ПРОФИЛИ ВРАЧЕЙ

Карточки, напоминающие каждому Врачу о том, кого поддерживают и каким типом ресурсов располагают Приближенные. Подопечные обладателя профиля выделены.

ПРИБЛИЖЕННЫЕ

Нет единого мнения о том, откуда взялось понятие «Приближенный». Одни заверяют, что дело в тесном знакомстве с правителями Города; другие — что эти люди ближе прочих подобралась к совершенному пониманию мира. В любом случае трудно поспорить с тем, что все они по-своему тянутся к смелым идеям.

Каждый Приближенный верит в правоту одного из Врачей. Врачам стоит заботиться о своих подопечных: когда те гибнут, необходимые для победы Аргументы теряются.

В начале игры каждого Врача поддерживают трое Приближенных.

На многих карточках, фишках и так далее Врачи обозначены не именами, а символами — каждый своим. Все, что помечено этим символом, относится к данному Врачу.



ФИШКИ ВРАЧЕЙ И ПРИБЛИЖЕННЫХ

Эти фишки символизируют непосредственно Персонажей, совершающих основные действия в мире игры.

Каждому Врачу соответствуют свой цвет и символ; ими отмечены как фишка этого Врача, так и фишки его Приближенных. Кроме того, на фишках Приближенных указано, каким ресурсом они располагают.



ПОДСТАВКИ ДЛЯ ФИШЕК

Персонажи могут находиться в карантине или вне его. В игровом пространстве на это указывает цвет подставки, которой фишка повернута вверх: черный — Персонаж в карантине, белый — нет. Соответственно, перед началом игры к каждой фишке нужно прикрепить две подставки: черную с одной стороны и белую с другой.

РЕСУРСЫ



Ресурсы требуются для выполнения миссий. Их три вида: монеты, секреты и ключи.

КОЛОДА МИССИЙ



На картах из этой колоды описаны события, происходящие в разных кварталах Города, и их воздействие на окружающий мир. Участвуя в этих событиях, Врач находит необходимые для победы Аргументы.

КОЛОДА ОБРЕЧЕННЫХ



На картах этой колоды изображены Приближенные. Вытянув три таких карты в начале игры, Чума определяет, за кем поведет охоту; кроме того, убив очередную жертву, она переносит соответствующую карту из колоды на кладбище.

КОЛОДА ШТАММОВ



Штампы — это вредные и опасные следы, которые Чума может оставлять на карте Города.

КОЛОДА РЕЦЕПТОВ



Рецепты — это уникальные способности, навыки и возможности, доступные Врачам. У каждого Врача своя колода рецептов.

ЖЕТОНЫ ПОБЕДЫ



И ЗНАКИ ДОГОВОРА

У каждого Врача есть знак Договора и жетон победы, помеченные его символом.

ЗНАК ОСАДЫ



Этим знаком отмечают квартал, в котором Чума объявила Осаду.



«ХРОНИКИ ВТОРОЙ ВСПЫШКИ»

Блокнот, куда Чума тайно записывает свои перемещения и другие действия.



ПАМЯТКИ ХОДА

Очень краткая версия этих правил, которая поможет не запутаться в механиках и порядке действий.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

Рецепты и штаммы играют из руки. Если карта еще лежит в колоде, использовать ее нельзя. Чума и Врачи пополняют свои руки в разных ситуациях, подробнее описанных ниже.

Врачи не вытягивают карты из колод рецептов вслепую, всегда выбирают их на свое усмотрение. Соответственно, у них есть возможность отыскать наиболее уместный в конкретной ситуации рецепт.

А вот Чума всегда берет новые штаммы из своей колоды не глядя, ведь болезнь — в известном смысле стихия, и подробно планировать действия она не умеет.

О своих картах — в колоде или в руке — можно рассказывать другим игрокам, но показывать их нельзя.

Рассказывать правду необязательно.

В любом сбросе карты лежат лицевой стороной вверх. Любой игрок в любой момент может изучить их.

Если Чума сомневается в том, где какие следы оставила, она может освежить в памяти выложенные на карту Города рубашкой вверх штаммы, заглянув в них. При этом показывать их Врачам или менять нельзя.

Если на любой игровой карточке (рецепте, штамме, карте миссии) написано нечто, противоречащее этим

правилам, верьте карточке. Иногда две карточки могут вступить в противоречие. Чтобы разрешать такие конфликты, запомните простую иерархию: **РЕЦЕПТЫ > МИССИИ > ШТАММЫ > БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА.**

Иногда исход сложившейся в игре ситуации можно неверно оценить, если не уследить за тем, в каком порядке происходят события. А порядок всегда такой:

1. Сперва реализуется эффект миссии **X**.
2. Затем одновременно происходит всё остальное, чему надо произойти. А именно:
 - выполнивший миссию игрок берет рецепт;
 - начисляются Аргументы за выполнение миссии;
 - срабатывает штамп с триггером «после выполнения миссии» (если он есть);
 - Врач теряет Аргумент за смерть Приближенного (если тот подвергся действию губительного штамма)
3. Ход заканчивается. Теперь можно определять победителя (если таковой появился в результате свершившегося).

Подсчет очков всегда происходит после всех остальных событий, случившихся на текущем ходу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ЗОНЫ

1. Разложите игровое поле. Убедитесь, что для других принадлежностей тоже хватает места.
2. Поставьте жетон победы каждого Врача на позицию 3 соответствующего победного трека в левом нижнем углу поля.
3. Перемешайте колоду миссий и положите её рубашкой вверх на подходящее место.
4. Выложите куда-нибудь жетоны ресурсов. Это ваш Банк ресурсов.

Ручательство Приближенного — убедительный Аргумент для Инквизитора. Поэтому Врачи начинают игру, уже имея три Аргумента: именно столько у каждого из них подопечных. На игровом поле это обозначено жетоном победы, стартующим с пункта три.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Любым способом распределите между игроками роли Чумы и трех Врачей.

ЧУМА ПОЛУЧАЕТ:

- памятку;
- профиль Чумы;
- «Хроники Второй Вспышки»;
- знак Осады;
- колоду Обреченных;
- колоду штаммов.

Чума не Персонаж. Она обезличена и бестелесна, поэтому у нее нет фишки. Свои перемещения и действия Чума не показывает на карте Города, а записывает в блокнот.

Из колоды Обреченных Чума случайным образом вытаскивает по одному Приближенному каждого Врача. Они станут списком ее целей; для победы ей нужно (и достаточно) убить этих троих. Перечень будущих жертв Чума хранит в секрете от остальных игроков.

Колоду штаммов Чума перемешивает и кладет рядом с собой рубашкой вверх.

КАЖДЫЙ ВРАЧ ПОЛУЧАЕТ:

- памятку;
- профиль своего Врача;
- четыре фишки Персонажей (одного Врача и трех своих Приближенных);
- свой знак Договора;
- одну единицу стартового ресурса;
- свою колоду рецептов.

Из колоды рецептов Врач выбирает один, а остальные кладет рядом с собой рубашкой вверх.

ПРОФИЛЬ ВРАЧА



1. Имя Врача
2. Его символ
3. Очередность хода
4. Показывает, каким ресурсом располагают Приближенные из этого столбца
5. Показывает, какого Врача поддерживают Приближенные из этой строки. Подопечные владельца профиля выделены

Стартовый ресурс Бакалавра —



монета, Гарусника —



секрет, а Самозванки —



ключ.

РАССТАНОВКА

Начинает ее Бакалавр: он ставит в любой свободный квартал любую доступную ему фишку (своего Врача или одного из трех его Приближенных). Вслед за ним то же делает Гаруспик, потом Самозванка. После этого фишку снова выставляет Бакалавр — и так далее.

Расстановка продолжается по кругу до тех пор, пока все Персонажи — и Приближенные, и сами Врачи —

не окажутся на поле. Они займут двенадцать из пятнадцати городских кварталов.

Персонажей можно ставить только в пустые кварталы.

Все они выставляются на карту Города в карантине (черной подставкой вверх).



КВАРТАЛ ГОРОДА

У каждого квартала есть номер (5) и название (4). Каждый раз, когда открывается новая карта миссии, ее следует положить в соответствующий квартал на специальное поле (6).

Кварталы с общей границей называются соседними. На рисунке для квартала №13 соседними являются кварталы №7 и №12 (8).

Кварталы, граничащие с рекой (1), считаются соседними, только если их соединяет мост (2).

За пределами Города лежит Степь (7). Степь граничит с кварталами №№1-7. Кварталы, граничащие со Степью, и те, что к ней не прилегают, различаются цветом (3).

ПРИМЕР РАССТАНОВКИ



1. Стартовый ресурс Врача
2. Знак Договора Врача
3. Жетоны победы Врачей
4. Колода миссий
5. Памятка
6. Колода рецептов Врача и стартовый рецепт

7. Профиль Врача
8. «Хроники Второй Вспышки»
9. Колода штаммов
10. Знак Осады
11. Колода Обреченных и три цели Чумы
12. Фишки Врачей и Приближенных
13. Банк ресурсов

РАУНД ИГРЫ

Ход любого игрока (и Врачей, и Чумы) состоит из нескольких фаз. Фазы можно пропускать, но нельзя менять их порядок (то есть, пропустив фазу, потом к ней возвращаться). В рамках одной фазы последовательность действий может быть любой.

Первой всегда ходит Чума. Когда она завершает все фазы своего хода, наступает очередь Врачей. Они тоже действуют по порядку: Бакалавр, Гаруспик, Самозванка.

Цикл, включающий в себя по одному ходу каждого из игроков, называется **РАУНДОМ**.

ИГРА ЗА ЧУМУ

Перед началом игры Чума уже составила список целей. Теперь ее задача — как можно быстрее их убить, не дав ни одному Врачу шанса набрать нужное количество Аргументов. Впрочем, убивать она может и Приближенных не из списка целей, но любое активное действие обнаруживает ее присутствие. Чуме придется на каждом шагу делать выбор между нападением и скрытностью — и, если она найдет нужный баланс, шаги эти приведут к победе.

Свои действия Чума отмечает в «Хрониках Второй Вспышки».

ВО ВРЕМЯ ЧУЖОГО ХОДА

Каждый раз, когда на карте Города появляется новая миссия, Чума берет верхний штамм из колоды. Она может его изучить, но не должна показывать другим игрокам.

Игру Чума начинает без запаса штаммов.

«ХРОНИКИ ВТОРОЙ ВСПЫШКИ»

Цифры в первой колонке (1) означают номер раунда. Во вторую (2) Чума записывает номер квартала, где оказалась после фазы «Перемещение». Порой ее ход заканчивается именно там; но нередко после обычного движения Чуме удастся сделать дополнительный шаг (см. раздел «Дополнительный шаг») или как-то иначе неожиданно переместиться. Тогда она заполняет еще и третью колонку (3), вписывая туда номер квартала, куда шагнула и где закончила ход.

В четвертую колонку (4) Чума вписывает имена своих жертв: убитых в этом раунде Приближенных и возвращенных в карантин Врачей.

1	2	3	4
НОМЕР РАУНДА	ПОСЛОПОЖЕНИЕ ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ (НОМЕР КВАРТАЛА КЛМ СТЕТА)	ПОСЛОПОЖЕНИЕ ПОСЛЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПЕРЕМЕЩЕНИЯ (НОМЕР КВАРТАЛА КЛМ СТЕТА)	ИМЕНА «ЖИВЫХ» ОСТАВШЕГОСЯ В КВАРТАЛЕ (ИЛИ ПЛОСКОСТИ)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ПЕРВЫЙ ХОД

Первый ход Чумы отличается от последующих.

В этот ход Чума выбирает стартовую локацию и записывает ее в «Хроники Второй Вспышки». Начинать она может в любом пустом квартале или в Степи.

После этого ход передается Бакалавру.

Остальные ходы Чумы следуют описанной ниже схеме.

ХОД ЧУМЫ

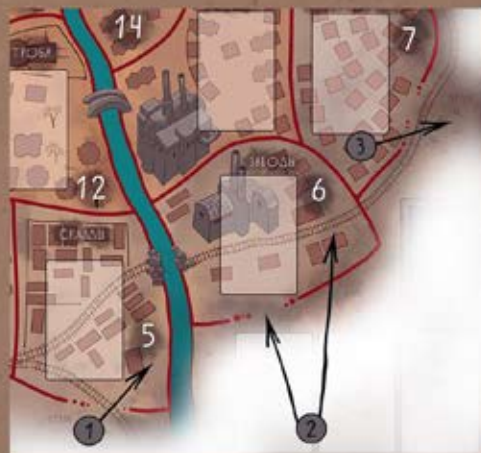
ФАЗА I: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В эту фазу Чума может сделать один шаг (то есть переместиться в соседний квартал) или остаться на месте. При этом в черте Города реку можно пересекать только по мосту. Кроме того, Чума может перемещаться по Степи.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО СТЕПИ

Кварталы №№ 1-7 граничат со Степью. Такие кварталы темнее обычных, а их внешняя граница как бы надорвана (2).

Чума входит в Степь и выходит из нее так, будто Степь — это один городской квартал. Как и в случае с обычным кварталом, на вход и выход из Степи тратится по одному шагу. Даже если Чума вышла в Степь в одной части Города (3), войти обратно она может и в другой (1).



Перемещения Чумы скрыты от других игроков. Она отмечает их не на карте Города, а в «Хрониках Второй Вспышки».

ФАЗА II: ЗАРАЖЕНИЕ ИЛИ ОСАДА

В эту фазу Чума может либо заразить квартал, либо — если не перемещалась — осадить его.

Осадив квартал, Чума способна преодолеть карантин и убить даже защищенного Приближенного. Это смертоносный прием, но он занимает несколько ходов и приковывает Чуму к месту.

ЗАРАЖЕНИЕ

Заразить можно только квартал, где Чума оказалась после фазы перемещения (то есть тот, куда она пришла или, если перемещения не было, где начинала ход). Чтобы заразить квартал, достаточно присутствовать в нем и объявить об этом; никаких дополнительных условий соблюдать не нужно.

Когда Чума объявляет, что квартал заражен:

- все находящиеся там Врачи уходят в карантин;
- все находящиеся там Приближенные, лишённые карантина, умирают;

- с находящимися в карантине Приближенными ничего не происходит.

Если в результате заражения погиб Приближенный или Врач ушел в карантин, Чума может сделать **дополнительный шаг** в соседний квартал. При этом, даже если там тоже есть потенциальные жертвы, сразу напасть на них не получится: заражать можно только один квартал за ход.

ОСАДА

Если Чума **НЕ ПЕРЕМЕЩАЛАСЬ** на этом ходу, она может объявить Осаду квартала.

Осада занимает несколько ходов: на первом Чума ее начинает, а на последнем — завершает. Обычно этими двумя ходами процесс и ограничивается, но бывают обстоятельства, при которых Осада затягивается — и может тянуться сколько угодно.

Начало Осады

Осадить можно только тот квартал, где Чума начала ход и осталась. Объявив о своих намерениях, она кладет в осажденный квартал знак Осады. После этого:

- все находящиеся там Врачи уходят в карантин;
- все находящиеся там Приближенные, лишённые карантина, умирают;
- с находящимися в карантине Приближенными ничего не происходит.

ЗАВЕРШЕНИЕ ОСАДЫ

Если на прошлом ходу Чума начала осаждать некий квартал, теперь Осаду можно завершить. При этом:

- все находящиеся в осажденном квартале Врачи уходят в карантин;
- **ВСЕ** находящиеся там Приближенные умирают.

Если на прошлом ходу Чума начала осаждать квартал, она не обязана на следующем же ходу завершать Осаду. Бывают обстоятельства, при которых разумно выждать — например, если у Приближенного, на которого Чума положила глаз, благодаря чьим-нибудь действиям появилась дополнительная защита.

ПРЕРЫВАНИЕ ОСАДЫ

Чума не обязана завершать Осаду и может прервать ее по собственному желанию. В этом случае никаких событий, связанных с завершением Осады, не происходит (но события, произошедшие при ее начале, остаются в силе). Защищенные карантином Приближенные не гибнут. Квартал, где прервалась Осада, не становится зараженным.

Осада автоматически прерывается, если Чума покидает квартал до ее завершения.

Завершив или прервав Осаду, Чума забирает знак Осады и может использовать его впоследствии.

СМЕРТЬ ПРИБЛИЖЕННОГО

Приближенные умирают только в ход Чумы — обычно это происходит из-за того, что она заразила или осадила квартал.

Когда умирает Приближенный, Чума переносит его карту из колоды Обреченных на кладбище. Если погибший входил в список целей, карта размещается в одном из склепов; если нет — попадает в общую могилу.

Ответственный за погибшего Приближенного Врач теряет Аргумент (это следует немедленно отметить на победном треке), но получает рецепт из своей колоды.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ШАГ

Чума может его сделать, если на своем ходу убила Приближенного или поместила в карантин Врача. При этом эффекты, изменяющие скорость Чумы, на дополнительный шаг не влияют: он всегда один.

Если Чума делает дополнительный шаг во время Осады, та прерывается.

ФАЗА III: ШТАММЫ

В эту фазу Чума может положить на карту Города один или несколько штаммов из руки. (Как пополняется рука, описано в разделе «Во время чужого хода».) Штаммы можно оставлять во всех кварталах, где Чума побывала на этом ходу, включая квартал, с которого она начала, и тот, куда сделала дополнительный шаг.

Штаммы — это отравленные следы, которые Чума оставляет за собой. Они действуют как ловушки: лежат в кварталах и ждут, пока кто-нибудь совершит рядом с ними резкое движение, а потом взрываются, вредя Персонажам или принося пользу самой Чуме.

В квартале не может лежать больше одного штамма.

Чума выкладывает штаммы на карту Города рубашкой вверх и не показывает Врачам.

ТИПЫ ШТАММОВ

Штаммы бывают трёх типов — каждый из них помечен своей иконкой. Все они в конечном итоге склоняют баланс игры в сторону Чумы, но делают это по-разному:

- штаммы типа  вредят Врачам или Приближенным;
- штаммы типа  приносят пользу (например, дополнительный шаг или ценные карточки) Чуме;
- штаммы типа  не затрагивают никого напрямую, а вносят смуту на игровое поле.

ВСКРЫТИЕ ШТАММОВ

Штамм Чумы **ВСКРЫВАЕТСЯ**, когда:

- Персонаж совершает Действие в квартале, где находится штамм;
- Персонаж заходит в (или проходит сквозь) такой квартал.

Штамм Чумы **НЕ ВСКРЫВАЕТСЯ**, когда:

- Персонаж покидает квартал со штаммом;
- Врач применяет рецепты типа «Влияние» или «Реакция»;
- игрок помещает или перемещает на Приближенного знак Договора.

ДЕЙСТВИЕ ШТАММОВ

Штамм всегда вскрывает кто-то из Персонажей.

Когда это происходит, жизнь в квартале замирает. Вскрывший штамм Персонаж останавливается и прерывает любые Действия. Карточку штамма переворачивают, и написанное на ней тут же исполняется. После этого она отправляется в сброс.

Из-за вскрывшегося штамма заявленное ранее Действие может стать невозможным или нецелесообразным. В этом случае игрок, управляющий вскрывшим штамм Персонажем, волен Действие отменить — но не предпочесть ему иное, то есть такое Действие тратится вхолостую.

Если даже с учетом вскрывшегося штамма Действие остается исполнимым, игрок волен сам решить, отменить его или нет.

ИГРА ЗА ВРАЧА

Задача каждого Врача — при помощи должного количества Аргументов доказать Инквизитору свою правоту, чтобы Город избавили от Чумы именно его методом. Аргументы можно отыскать, выполняя на карте Города миссии, причем Врач не обязан делать это собственными руками: Приближенные готовы ему помочь — но с гибелью каждого своего Приближенного Врач теряет Аргументы.

Зато на его стороне — знак Договора и уникальные рецепты, дающие каждому Врачу особые преимущества.

ХОД ВРАЧА

ФАЗА I: ПОДГОТОВКА

Во время этой фазы на карте Города появляются новые миссии, а Врачи могут применять рецепты типа «Влияние».

ПОЯВЛЕНИЕ МИССИЙ

В Городе постоянно происходят события; их описывают карты миссий. Всего миссий пятнадцать — по одной на каждый квартал, — но одновременно на карте Города может лежать не больше четырех.

Если в начале хода Врача на карте Города менее четырех активных миссий, он обязан вытянуть верхнюю карту из соответствующей колоды.

В первый ход игры первый Врач тянет из колоды миссий и выкладывает на карту Города не одну, а две карты.

Вытянув карту миссии, Врач зачитывает ее эффект и определяет тип. Всего типов четыре; они обозначены символами:



эффект срабатывает, как только миссия становится активной;

- ✕ эффект срабатывает, когда миссию выполняют;
- ⌚ эффект действует все время, пока миссия активна (то есть лежит на карте Города лицевой стороной вверх);
- ❓ дополнительное условие для выполнения этой миссии.

После этого нужно:

- положить карту миссии лицевой стороной вверх в соответствующий квартал на карте Города;

МИССИИ



1. Номер и название квартала, в котором появляется миссия
2. Название
3. Тип миссии
4. Эффект
5. Символы Врачей и соответствующие им ресурсы

- посмотреть, какой ресурс нарисован на карте миссии рядом с символом того Врача, что вытянул ее из колоды. Если приведенную выше в качестве примера карту вытаскивал Бакалавр, нужным ресурсом будет секрет; если Гаруспик — монета; если же Самозванка — ключ;
- взять из Банка соответствующий ресурс и положить его на карту миссии (которая уже лежит на карте Города). Чтобы выполнить миссию, потребуется именно такой ресурс.

Тип ресурса, необходимый для выполнения миссии, зависит от того, какой Врач вытянул ее из колоды. В разных игровых сессиях одна и та же миссия может оказаться связанной с разными ресурсами.

Теперь миссия считается **активной**, и ее можно выполнять.

Каждый раз, когда на карте Города появляется новая миссия, Чума берет верхний штамп из колоды.

РЕЦЕПТЫ ТИПА «ВЛИЯНИЕ»

Во время подготовки можно сыграть рецепт типа «Влияние». Если «Влияниями» воспользовались несколько Врачей, эффекты сработают в том порядке, в котором игрались карты.

РЕЦЕПТЫ

Рецепты символизируют особые умения и возможности Врачей. У каждого они свои. Используя рецепты, Врачи могут нарушать естественный ход событий и строить неожиданные стратегии.

Бакалавр — человек властный, ответственный за административные меры; большая часть его рецептов — «Действия».

Гаруспику знакомы все местные трюки и секреты, так что он чаще всего пользуется «Влияниями».

Самозванка же умеет при встрече с заразой сотворить чудо, и ей свойственны «Реакции».



1. Название
2. Символ и имя Врача, к колоде которого относится этот рецепт.
3. Эффект рецепта
4. Тип рецепта

ТИПЫ РЕЦЕПТОВ

ВЛИЯНИЕ

«Влияние» можно применить в любой момент своего хода и в фазу подготовки другого Врача. Действий на это не тратится.

ДЕЙСТВИЕ

«Действия» применяются в фазе действия и стоят Действия.

Неожиданно!

РЕАКЦИЯ

На карточке «Реакции» написано, при каких обстоятельствах ее можно сыграть. «Реакции» не требуют Действия и могут применяться в любой момент — в том числе на чужом ходу.

ПОЛУЧЕНИЕ РЕЦЕПТОВ

Врачи не вытягивают карты из колод рецептов вслепую, а всегда выбирают их на свое усмотрение. Соответственно, у них есть возможность отыскать наиболее уместный в конкретной ситуации рецепт.

Если захочется, о своих картах — в колоде или в руке — можно рассказывать другим игрокам, но показывать их нельзя.

Врач берет один рецепт:

- в начале игры;
- каждый раз, когда в его ход выполняется миссия;
- после смерти каждого из своих Приближенных.

...Но только до тех пор, пока они есть в колоде. Если рецепты закончились, новых взять неоткуда.

Использованные Рецепты кладутся в сброс — а сброс в любой момент могут просматривать любые игроки.

ФАЗА II: ДЕЙСТВИЯ

В эту фазу игрок может совершить два Действия и некоторые поступки, не требующие Действий, — например, связать Приближенного знаком Договора или применить рецепты типа «Влияние» и «Реакция».

ДЕЙСТВИЯ

На каждом ходу у игрока есть **два Действия**. Их можно выполнять **своим Врачом и всеми живыми Приближенными** (и своими, и чужими), если они не связаны знаком Договора с кем-то другим.

При этом один Персонаж может совершить только одно Действие за ход.

Нельзя совершить оба Действия одним и тем же Персонажем! Это значит, что не получится, к примеру, прийти Приближенным в некий квартал и тут же выполнить там миссию или снять с Персонажа карантин и тут же им куда-нибудь отправиться.

Виды Действий

Выйти из карантина

доступно всем Персонажам в карантине

Переверните фишку Персонажа белой подставкой вверх. Вне карантина Персонажи могут перемещаться и выполнять миссии, но становятся уязвимее для Чумы.

Карантин снимается раз и навсегда: вернуться в него по своей воле невозможно. Исключения — атаки Чумы на Врачей и особые эффекты некоторых карт.

Переместиться

доступно всем Персонажам вне карантина

За одно Действие каждый Персонаж может сделать до двух шагов (один шаг означает перемещение в соседний квартал). При этом реку можно перейти только по мосту, а в Степь заходить нельзя.

Заходить в кварталы, где уже кто-то есть, и заканчивать там ход **можно**.

Получить ресурс из Банка

доступно Врачам — в карантине и вне его

Возьмите нужный ресурс из Банка и положите его на профиль своего Врача.

Когда Врач сам берет ресурс из Банка, а не обращается к Приближенному, тратится Действие Врача — поэтому, к примеру, выполнить миссию он уже не сможет. За тем, кто именно оказывается источником ресурсов, нужно внимательно следить!

Передать Врачу ресурс

доступно Приближенным — в карантине и вне его

Каждый Приближенный имеет доступ к одному виду ресурсов (на его карточке и фишке отмечено, какому). Потратив Действие, он передает единицу этого ресурса Врачу — даже если они находятся в разных кварталах. Врач может пользоваться добротой всех Приближенных (и своих, и чужих), если только они не связаны знаком Договора с кем-то еще.

Возьмите нужный ресурс из Банка и положите его на профиль своего Врача.

Применить рецепт типа «Действие»

доступно Врачам — в карантине и вне его

Отыщите в руке рецепт, который хотите применить, зачитайте произведенный им эффект, а после этого положите примененный рецепт в сброс лицевой стороной вверх.

Выполнить миссию

доступно всем Персонажам вне карантина

Выполнять миссии могут и Врачи, и Приближенные, но происходит это немного по-разному.

Чтобы выполнить миссию, Врач должен находиться в соответствующем квартале и иметь в запасе все необходимые ресурсы. Отдав ресурсы в Банк, он выполняет миссию.

Если Врач стоит в квартале с активной миссией, но не запас нужный для ее выполнения ресурс, он может попросить помощи у Приближенного: тот передаст необходимую ценность, потратив при этом Действие. Если Врач еще не дошел до нужного квартала, стратегию придется растянуть на несколько ходов. Если все Приближенные, располагающие нужным ресурсом, мертвы — тоже, поскольку Врачу придется самостоятельно получать его из Банка.

Без дополнительных усилий Приближенные могут выполнять только те миссии, что требуют доступного им ресурса (на карточке и фишке Приближенного указано, чем он располагает). Если Приближенный находится в соответствующем квартале, он может объявить о выполнении миссии. При этом считается, что необходимый ресурс у него всегда при себе, поэтому тратить Действие на то, чтобы этот ресурс получить (и сразу вернуть в Банк), не требуется.

ФИШКА ПРИБЛИЖЕННОГО



1. Имя Приближенного
2. Ресурс, которым он располагает
3. Символ Врача, которого он поддерживает
4. Фон и цвет подставки показывают, в карантине Приближенный находится или вне его

Приближенные могут выполнять и те миссии, что требуют недоступного им ресурса (не того, что указан на карточке и фишке), но это сложнее.

Для такого фокуса нужно:

- иметь в запасе все необходимые ресурсы;
- потратить два Действия: одно — Врачом, второе — этим Приближенным.

Сперва Врач ценой Действия передает Приближенному недостающие ресурсы (в любом количестве). Потом Приближенный сразу же выполняет миссию — ценой второго Действия. Разбить эту связку на два хода нельзя: Приближенные не умеют хранить ресурсы.

Когда Приближенный выполняет миссию, награду за это получает тот игрок, который руководил процессом, а не тот, чьего Врача поддерживает этот Приближенный!

ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ МИССИИ

Если миссия отмечена знаком **X**, сразу после ее выполнения срабатывает описанный на карте эффект.

Ресурс, лежавший на карте миссии, следует вернуть в Банк, а саму карту оставить на игровом поле, перевернув рубашкой вверх. Так игроки не забудут, что в этом квартале миссий больше не появится.

ПОТРАТИВ ОДНО ДЕЙСТВИЕ, МОЖНО...

ПРИБЛИЖЕННОМУ В КАРАНТИНЕ	ВРАЧУ В КАРАНТИНЕ
• выйти из карантина; • передать Врачу ресурс.	• выйти из карантина; • взять из Банка ресурс; • применить рецепт типа «Действие»; • передать Приближенному ресурс для немедленного выполнения миссии.
ПРИБЛИЖЕННОМУ ВНЕ КАРАНТИНА	ВРАЧУ ВНЕ КАРАНТИНА
• переместиться; • передать Врачу ресурс; • выполнить миссию.	• переместиться; • взять из Банка ресурс; • применить рецепт типа «Действие»; • выполнить миссию; • передать Приближенному ресурс для немедленного выполнения миссии.
НЕ ТРАТЯ ДЕЙСТВИЕ ПЕРСОНАЖА, ИГРОК МОЖЕТ...	
• применить рецепт типа «Влияние»; • применить рецепт типа «Реакция»; • поместить или переместить знак Договора на одного из Приближенных.	

Игрок, руководивший выполнением миссии, берет в руку один рецепт из своей колоды.

Кроме того, руководивший выполнением миссии Врач находит новые Аргументы:

- один Аргумент — если миссию выполнил сам Врач или чужой Приближенный;
- два Аргумента — если миссию выполнил Приближенный этого Врача.

ЗНАК ДОГОВОРА

Еще во вторую фазу можно использовать знак Договора — в любой момент, потому что Действий на это не тратится.

Знак Договора показывает, что один из Приближенных вступил с вашим Врачом в союз и не станет помогать другим Врачам, пока вы не снимете с него обязательства. При этом связать Договором можно любого Приближенного (и своего, и чужого), если он:

- находится в квартале с активной миссией;
- не связан Договором с кем-то еще.

Пока Приближенный связан Договором с одним из Врачей, другие не могут совершать им никаких Действий: ни ходить, ни выполнять миссии, ни получать от него ресурсы, ни даже снимать карантин.

У каждого Врача только один знак Договора. Он возвращается Врачу-владельцу только в том случае, если связанный им Приближенный умер. Просто разорвать Договор с Приближенным и вернуть знак в руку нельзя — только переместить на кого-нибудь другого.

Даже если Приближенный перестал соответствовать требованиям, необходимым для заключения с Врачом Договора, то есть больше не стоит в квартале с активной миссией, автоматически Договор не разрывается.

АРГУМЕНТЫ И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

ПОДСЧЕТ АРГУМЕНТОВ

Врач **НАХОДИТ**:

- три Аргумента — в начале игры;
- два Аргумента — если миссию выполнил на его ходу его Приближенный;
- один Аргумент — если миссию выполнил на его ходу сам Врач или чужой Приближенный.

Некоторые эффекты дают дополнительные Аргументы.

Врач **ТЕРЯЕТ** один Аргумент (но получает один рецепт) всякий раз, когда умирает поддерживающий его Приближенный.

При этом уйти на победном треке в ноль или минус нельзя; минимальное количество Аргументов у Врача — один.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

ВРАЧ побеждает, набрав восемь Аргументов.

ЧУМА побеждает, если:

- она убила трех Приближенных из списка целей;
- колода миссий опустела, все миссии на карте Города выполнены, а ни один из Врачей так и не сумел набрать нужного числа Аргументов.

Если Врач и Чума одновременно выполнили условия победы, выигрывает Чума.

Если условия победы одновременно выполнили несколько Врачей, побеждает тот из них, на чьем ходу это произошло.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВТРОЕМ

...то Самозванка выбывает из игры. Отложите в коробку ее профиль, фишку и колоду рецептов.

Однако Приближенные Самозванки не покидают Город. При расстановке Бакалавр и Гаруспик сперва выставляют на карту Города свои фишки, а потом — по очереди — Приближенных Самозванки.

При этом:

- Чума составляет список целей так, чтобы в нем оказалось по одному Приближенному каждого из Врачей, включая отсутствующую Самозванку;
- ресурс, необходимый для выполнения миссии, определяется как обычно;
- взаимодействие Врачей с Приближенными Самозванки происходит так, будто она присутствует в игре.

Смерть Приближенных Самозванки не приносит никому рецептов и не влияет на количество Аргументов Бакалавра и Гаруспика.

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВДВОЕМ

...то игра превращается в дуэль Чумы и Врача. Врача можно выбрать любого; два других при этом выбывают из игры. Отложите в коробку их профили и фишки.

В дуэли Врач использует особую колоду рецептов, куда входят умения и приемы всех трех героев:

- «Паралич» и «Блокада» Бакалавра;
- «Дары земли» и «Время не ждет» Гаруспика;
- «Нет!» и «Не убоишься!» Самозванки.

Соответственно, в этой колоде двенадцать карт.

В начале игры Врач ставит жетон победы на трек выбранного Персонажа, но впоследствии каждый ход сдвигает его на строку вниз (от Бакалавра к Гаруспику, от Гаруспики к Самозванке, от Самозванки — обратно к Бакалавру).

Необходимый для выполнения миссии ресурс зависит от того, на каком треке стоит жетон победы. Например, если в начале хода жетон — на треке Бакалавра, то и ресурс для миссии потребуется тот, что помечен его знаком.

При этом:

- в начале игры Врач ставит на карту Города свою фишку и всех девятиерых Приближенных по обычным правилам;
- по обычным же правилам Врач может совершать Действия ими всеми;
- Чума составляет список целей так, чтобы в нем оказалось по одному Приближенному каждого из трех Врачей.

Смерть Приближенных остальных Врачей не влияет на количество Аргументов выбранного игроком Врача и не приносит ему рецептов.

АВТОРЫ ИГРЫ

Настольная игра «Мор, Утопия» сделана по мотивам одноименной компьютерной игры. Идея, общий дизайн и механики — CapsLock Games; художественное оформление — Ice-Pick Lodge. Издательство и официальный дистрибьютор — «Фабрика Игр».

CAPSLock GAMES

Елена «Joker» Вишина
Фуад «Funt» Кулиев
Андрей «Lenoran» Салик



ICE-PICK LODGE

ПРОДЮСИРОВАНИЕ

Людмила Сухинина

ОФОРМЛЕНИЕ

Meethos

ХУДОЖНИКИ

Meethos

Анна «Spacelaika» Орлова

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ТЕКСТЫ

Николай Дыбовский

РЕДАКТУРА И КОРРЕКТУРА

Александра «Алифина» Голубева

САУНДТРЕК

Василий «Mushroomer» Кашников



ФАБРИКА ИГР

ИЗДАНИЕ

Олег Раптовский
Евгений Сенкевич
Анна Чистякова

ФАБРИКА ИГР

ОСОБУЮ БЛАГОДАРНОСТЬ ЗА ПОМОЩЬ ПРИ СОЗДАНИИ ИГРЫ ХОТИМ ВЫРАЗИТЬ:

Groan, Алексею Бадалову, Софье Василенко,
Павлу Гурову, Денису Давыдову,
Вадиму Дербеневу, Константину Коляде,
Роману Кондратьеву, Михаилу Костюковскому,
Евгению Леутину, Александру Сухинину,
Дмитрию Тэлэри и Родиону Явелову.

У настольного «Мора» есть официальный саундтрек — мы рекомендуем запускать его во время игровых сессий. Скачать саундтрек можно на сайте игры:

TABLETOP.PATHOLOGIC-GAME.COM

