

ILLUMINATI®

THE GAME OF CONSPIRACY

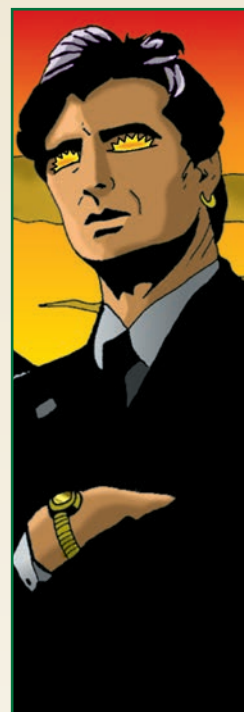
Базовые правила	2
Цель игры	2
Начало игры	2
Ход игры	2
Группы	3
Приверженность	3
Власть	3
Соппротивление	4
Доход	4
Специальные свойства	4
Действия	4
Атаки	4
На захват контроля	4
На нейтрализацию	6
На уничтожение	6
Вмешательство	7
Отмена атаки	7
Реорганизация структуры	7
Бонусные действия	7
Подарки и торги	7
Передача групп	7
Забрасывание игры	8
Обязывает ли сделка ?	8
Угрозы и дипломатия	8
Специальные карты	8
Выбывание игрока	8
Уход из игры	8
Победа в игре	8
Расширенные правила	9
Продолжительность игры	9
Скрытые цели	9
Скрытые Иллюминаты	9
Большая игра	9
Обман в игре	9
Стратегия	10
Структура власти	10
Переговоры	10
Захват нескольких групп	10
О Иллюминатах	11
Библиография	15
Быстрые правила	16



Game Design by STEVE JACKSON
With development by J. DAVID GEORGE
Cover DAVID MARTIN
Card illustrators JOHN GRIGNI,
SHEA RYAN, DAN SMITH, and
CLIFFORD VANMETER
With additional coloring by
BYRON TAYLOR
Art Director ALAIN H. DAWSON
Production by ALEX FERNANDEZ
Print Buyer PHILIP REED
Prepress Checker MONICA STEPHENS

Illuminati and the all-seeing pyramid are registered trademarks, and the names of all other products published by Steve Jackson Games are trademarks or registered trademarks, of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. *Illuminati* is copyright © 1982-2013 by Steve Jackson Games Incorporated. Rules version 3.2 (June 2013). All rights reserved. Fnord.

STEVE JACKSON GAMES
illuminati.com



Компоненты

В коробке вы найдёте 8 карт Иллюминатов, 83 карты других Группировок, 15 карт, 4 пустые карты, 160 фишек денег, представляющие “мегабаксы” (МБ), два кубика и эту книгу правил.

Число игроков

Лучше всего играется 4-6 участниками. Играть на троих или вдвоем можно, но тогда в игре мало что остаётся от переговоров и дипломатии.

Для семерых или восьмерых могут понадобиться изменения в правилах, чтобы ускорить игру (см.стр 9).

Содержание

Правила состоят из трех разделов: “Основные правила”, “Расширенные правила”, и “Стратегии игры”. Вы можете прочитать “Основные правила”, оставив другие разделы на будущее. Шпаргалка на последней странице правил содержит всю информацию, необходимую в процессе игры.

Цель игры

Целью игры **Иллюминаты** является захват мирового господства. Вы начинаете с одной картой, олицетворяющей Тайный заговор, за который вы будете играть. Во время игры вы будете захватывать другие группировки (представленные картами). Эти группы будут добавляться в вашу Структуру Власти, тем самым усиливая вас, если противники не перехватят у вас контроль над ними. Вы можете выиграть, либо контролируя определенное количество Группировок (одинаковое количество для всех игроков), либо достигнув персональной цели того Иллюмината, за которого вы играете. См. стр 8.

Начало игры

Выберите из колоды восемь карт **Иллюминатов**, они отличаются от других карт черной лицевой стороной. Положите их на стол рубашкой вверх. Каждый игрок тянет карту Иллюмината, и кладет ее на стол перед собой рубашкой вниз, берет из банка столько денег, сколько написано в графе "Income" (Доход), и кладет их на карту своего Иллюмината. Оставшиеся карты Иллюминатов в игре не используются.

Перетасуйте оставшиеся карты группировок и особые карты (карты действий), и положите получившуюся колоду рубашкой вверх в центре стола.

Возьмите из колоды четыре карты, и положите их на стол рубашкой вниз (если вы вытащили Особую карту, верните её в колоду, и возьмите новую карту вместо возвращенной). Эти четыре карты Группы образуют начальные "нейтральные группировки".

Каждый игрок подбрасывает игральные кости. Выбросивший самое большое число делает ход первым (см. ниже). Он начинает с того, что берет из банка средства, причитающиеся его Иллюминату (графа Доход), берет карту из колоды, и (возможно), пытается взять под контроль какую-то из нейтральных групп. Борьба за мировое господство началась!

Ход игры

Игра разбита на ходы. Когда до игрока доходит его очередь, он совершает следующую последовательность действий:

1. **Собирает доход** Для каждой группы, у которой есть доход, игрок забирает соответствующую сумму денег из банка. Деньги кладутся непосредственно на карту группы. Совет: игра будет идти быстрее, если игроки будут прикидывать доход своих групп до начала своего хода, и забирать его заранее, располагая деньги рядом со своими картами. Деньги должны быть положены на карты только в тот момент, когда очередь хода дошла до игрока.

Игрок может укладывать деньги в стопку так, что будет виден номинал только верхней фишки, или разложить их по всей карте, демонстрируя свое богатство.

2. **Тянет карту из колоды.** Если вытянутая карта - группировка, она кладется рубашкой вниз в центр стола, к другим нейтральным группам.

Если это особая карта, игрок сохраняет ее у себя. Он может класть ее перед собой как рубашкой вниз, так и рубашкой вверх - как пожелает. Однако, игрок не должен скрывать факт наличия у него особой карты. Остальные игроки не могут знать, что за карта у вас есть, но они имеют право знать, сколько особых карт есть у каждого игрока.

3. **Совершает два "действия"**, как описано ниже.

4. **Совершает два "бесплатных действия"**. Бесплатные действия (подробнее см. ниже) не входят в два обычных действия, которые игрок может совершать во время своего хода. Бесплатные действия могут быть совершены до, во время, или после обычных действий, совершаемых игроком.

5. **Денежные переводы.** Содержимое сокровищниц двух карт (частично, или полностью) может быть переведено соседним с ними картам.

6. **Совершает особые действия**, определяемые тем, за какого Иллюмината он играет. Если игрок играет за Цюрихских Гномов, в эту фазу хода он может свободно перемещать денежные средства между картами своей властной структуры. Если игрок - Бермудский Треугольник - в это время он может произвольным образом (с соблюдением правил) перестроить свою властную структуру.

7. **Добавить цели.** В конце каждого хода, если в области нейтральных группировок менее двух карт, тянуть карты, пока нейтральных групп не станет две. Если вытягивается специальная карта, она сбрасывается. Ход переходит *против часовой стрелки* до тех пор, пока один из игроков (или союз игроков) не достигает своих целей. В процессе игры, стол может выглядеть примерно так:

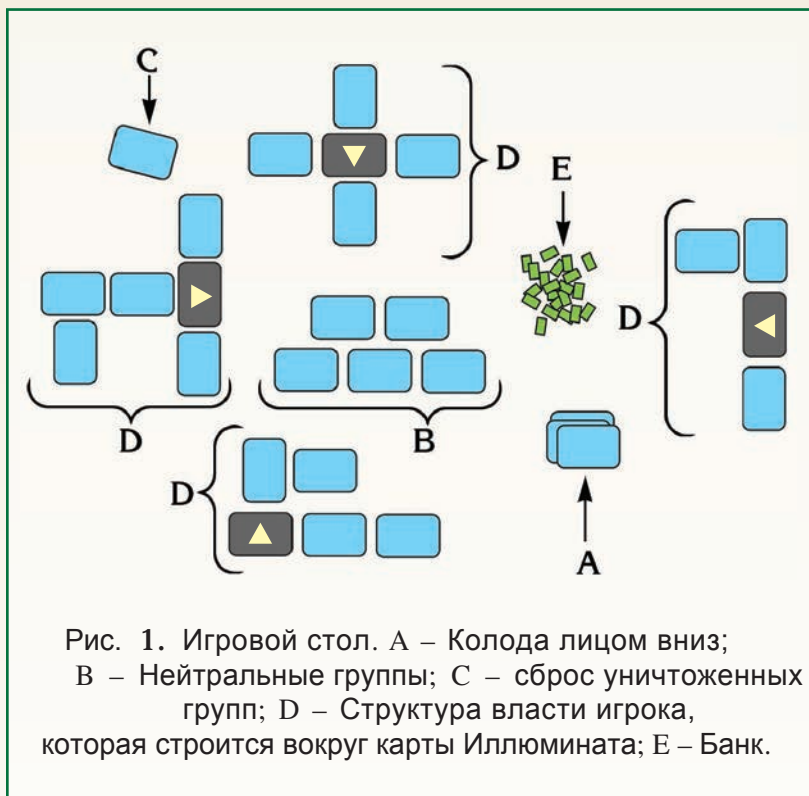


Рис. 1. Игровой стол. А – Колода лицом вниз; В – Нейтральные группы; С – сброс уничтоженных групп; D – Структура власти игрока, которая строится вокруг карты Иллюмината; Е – Банк.

Рис. 2. Типичная структура власти. В центре находится карта Иллюмината. Каждый игрок начинает с одной из восьми карт Иллюминатов, которая индивидуальна и имеет свои способности. В этом примере Иллюминаты непосредственно контролируют три группы - демократов, жен конгрессменов и южноамериканских нацистов. Южноамериканские нацисты контролируют две группы - КГБ и байкеров-хулиганов. Демократы контролируют одну группу - антивоенных активистов.



ГРУППЫ

Карты групп представляют собой основу игры, представляя все объекты игрового мира - как самих **Иллюминатов**, так и Карьеристов и Пижонеров (все совпадения с реальными организациями - не более, чем сатира). Каждая группа обладает набором определенных характеристик. См. рисунок 3 ниже.

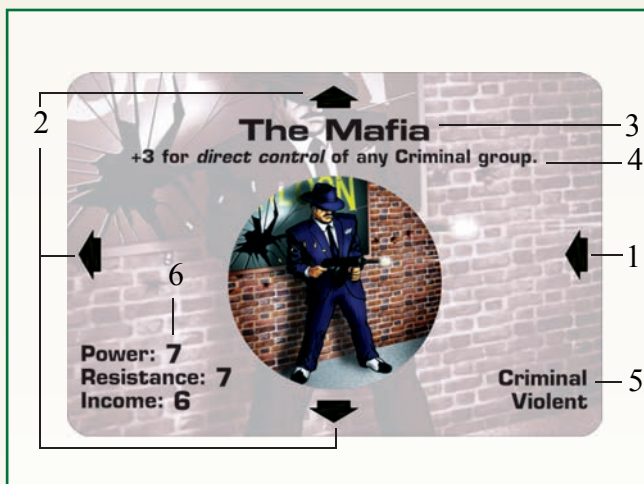


Рис. 3. Карта Мафии. Каждая карта за исключением Иллюминатов имеет стрелку, указывающую внутрь (1). Когда карта становится частью структуры власти, эта стрелка находится рядом с группой, которая контролирует ее. Также может быть, что одна из трех стрелок показывает наружу (2). Эти стрелки показывают, что группа может управлять другой группой. Мафия с тремя стрелками наружу является очень сильной группой. Если группа не имеет стрелок наружу, она не имеет никакой власти. Имя группы (3) находится сверху карты. Если она имеет какие-то особые способности, они будут написаны ниже (4). Политическая приверженность в правом нижнем углу (5). Характеристики власти, сопротивления и доход внизу слева (6).

Приверженность

Существует десять различных видов приверженности. Группе проще контролировать, или нейтрализовать группу той же склонности, что и она сама, и проще уничтожать тех, кто придерживается противоположных убеждений. Итак, какие в игре бывают виды приверженности:

Правительственная. Часть правительства США, его оппонентами являются группировки с Коммунистической приверженностью.

Коммунистическая. Поддерживаемые Советским Союзом, Китаем, Албанией, или еще кем-нибудь. Их противоположностью является приверженность Государству.

Либеральная. Левая часть политического спектра, что бы это ни значило. Их соперниками являются Консерваторы.

Консервативная. Обычно ненавидят Либералов, которые являются их заклятыми врагами.

Миролюбивая. Идеологические противники применения силы. Их противоположностью являются приверженцы Жестокости.

Жестокая. Вооружены, и, возможно, опасны. Приверженцы жестоких методов обращения с врагами - вовсе не обязательно преступники. Их противоположностью являются Пацифисты.

Прямая - социальная "середина", типичный американец, противоположен Причудливым.

Причудливая - отщепенцы, заметно отличающееся от остальных, изгой. Противники Прямой.

Криминальная. Все, кто связаны с отъемом средств у населения при помощи угроз и силы, или целенаправленным нарушением закона. Противоположности у Криминала нет.

Фанатичная. Заключенные в ограниченной системе координат своего верования, фанатики крайне нетерпимо относятся к убеждениям других. Считайте любые две "фанатичные" организации врагами даже друг другу.

ВЛАСТЬ

Власть (Power) характеризует способность группы подчинять других своей воле. Чем больше число, тем больше власть. Если власть группы изображена как два числа, разделенных дробью, например 7/4, первое число обозначает силу Власти непосредственно самой группы, а второе - меру власти, которую может использовать группа для помощи в атаке другой союзной группы.

Карты без очков Власти не участвуют в атаке. Некоторые группы могут иметь только Власть, которой можно воспользоваться только для помощи другой группы (например Власть 0/1).

Сопrotивление

Характеризует способность группы сопротивляться подчинению. Чем меньше Сопrotивляемость, тем проще захватить контроль над группой, ... и тем сложнее его удержать.

Карты Иллюминатов не обладают характеристикой Сопrotивляемости, так как никогда не являются непосредственной целью атаки.

Доход

В игре денежным знаком есть Мегабакс (МБ). В начале своего хода, игрок забирает из банка сумму, полагающуюся ему за каждую группировку, которой он управляет. Доход каждой отдельной группировки ставится именно на её карту, т.к. является её непосредственным доходом. Если у карты нет графы Доход, она денег из банка не получает. Не получают деньги также нейтральные (неконтролируемые) группы.

Две карты имеют особенную форму дохода. Карта ГНС (Государственная Налоговая Служба) дает право в течение хода забрать в виде налога по 2\$ со всех других игроков. А за владение картой ГосПочты (ГП) игрок платит 1\$ в банк с казны карты-владельца ГП или своего Иллюмината.



Специальные свойства

Все Иллюминаты и некоторые группировки имеют “специальные свойства”, отображенные на карте. Их есть два типа.

Свойство “Любая попытка” дает игроку дополнительную Власть. Имея её, любая группа, пытающаяся произвести какое-либо действие, получает дополнительный бонус для него. Например, вы контролируете Банду Байкеров, тогда при любой попытке уничтожить любую группу оппонента любой своей группой вы получаете бонус +2. Эти бонусы действуют только на время владения такими картами. Также карты могут дать такой бонус к любой попытке захвата, даже если сами в нём участвовать не могут (непосредственно или в виде помощи).

Другой вид специальных свойств применяется только к самой карте, которая им владеет. Например Мафия имеет +3 к контролю любой криминальной группировки. Это значит что вы получите бонус +3 к захвату контроля, если будете пытаться захватить любую криминальную группу именно с помощью Мафии. Для захвата криминалов любой другой картой наличие у игрока Мафии не дает никаких бонусов. Также Мафия имеет +4 бонус к контролю криминалов из-за своей приверженности к криминалам. Таким образом, карта Мафии имеет +7 очков к контролю других криминальных группировок!

Специальные возможности других особых карт, таких как ГНС, указаны и пояснены на самих картах

Действия

Существует три вида действий: атака, перевод средств, перемещение группы. Любое действие должно быть закончено до начала следующего. Однако игрок может решить не выполнять никаких действий - тогда он может добрать в казну своего Иллюмината 5\$ из банка. Действия нельзя откладывать на потом.

Атаки

Атака - наиболее важное из действий в игре. При атаке группа использует свою Власть, и возможно - деньги, для попытки нейтрализации, контроля или уничтожения другой группы. Карта Иллюмината может атаковать, но не может быть атакована непосредственно. Все группы, кроме НЛО, атакуют только один раз за ход.

Атака на захват контроля

Захватывать можно любую группу противника, кроме самих Иллюминатов и тех групп, которыми вы сами владеете. Атакующая группа должна иметь свободной хотя бы одну стрелку направленную вовне. Если таковых нет (так как они используются или заблокированы), то группа не может производить

захват контроля.

При атаке, игрок объявляет атакующую группировку, атакуемую, и вид атаки. (Например: Ку-клукс-клан при поддержке ЦРУ пытается взять контроль над Яппи) Успех атаки определяется подбрасыванием двух игровых костей. Для успешной атаки должно выпасть число равное или меньшее [Сила Власти Атакующей минус Сила Сопrotивления Атакуемой группировки]. Например: группа с СВ 6 атакует группу с СВ 2. Атака может считаться успешной если выпало число 4 или меньшее. А если атакует группа с СВ 10 то же группу с СВ 2 то атака будет успешной начиная с 8, тем самым шансы атаки возрастут.

АвтоПромех. При выпадении 11 или 12 атака считается безуспешной независимо от количества СВ атакующей стороны.

Помощь при атаке. Иллюминат и некоторые другие группы имеют очки СВ, которые могут быть переданы другим группам при атаке. Если у группы СВ выражается через дробь (напр. 5/2), то второе число означает количество СВ, которое может быть передано. Если таковая группа не атакует непосредственно, она может передать свои дополнительные СВ для помощи в атаке любой другой группе находящейся в её подчинении.

За одну атаку эту дополнительную СВ может передать атакующей группе любое количество других групп, но только один раз. (Кроме НЛО, которые могут участвовать в атаке дважды). **Пример:** Атакуют группа с СВ 6, которая получила дополнительные 4 очка СВ, атакуемая группа имеет СС 3. Таким образом, атакующая группа имеет СВ равное 10 (6+4) и для успешной атаки необходимо выбросить на игровых костях 7 или меньше очков (10-3).

При атаке обязательно нужно объявить все дополнительные СВ, которые вы собираетесь применить, ещё до фазы перевода средств для помощи в атаке. После объявления атаки дополнительные СВ привлекать запрещено.

Приверженность группировок, дающих дополнительные очки СВ не учитывается.

Место в структуре власти. Если данная группа уже ещё кемто контролируется, то вам будет тяжелее удержать над ней контроль. Чем ближе она в структуре к Иллюминату, тем больший бонус к СС (или СВ при попытке её уничтожения) она получает. Если группа непосредственно под иллюминатом, она получает +10 очков, если одной позицией ниже то +5 очков, двумя ниже - +2 очка.



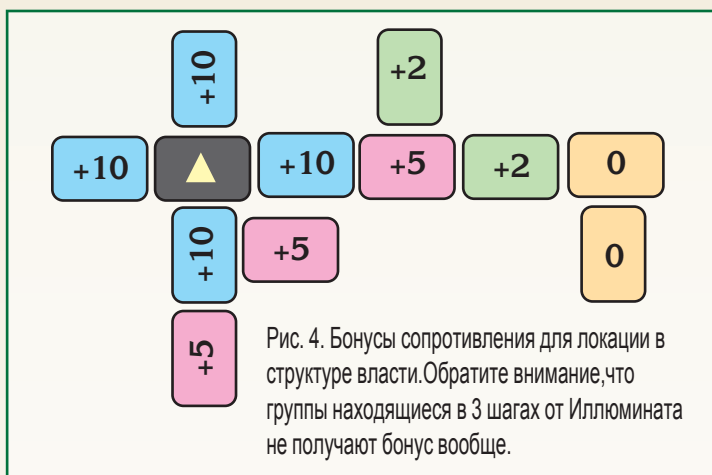
Специальные возможности. Спецвозможности некоторых групп (указаны на карте) дополнительно помогают им при атаке или защите от некоторых оппонентов.

Использование денег при атаке. Атакующий может улучшить шансы на успешный исход атаки, используя деньги. За каждый потраченный 1\$ (который отправляется обратно в банк) он получает +1 к СВ атакующей группы. Но, как упоминалось выше, все дополнительные СВ от других групп должны уже быть учтены до этого момента.

При это может быть использована казна и атакующей группы и Иллюмината, но никакой другой группы, которыми владеет игрок. **Пример:** в примере выше игрок подумал что не сможет выбросить 7 или меньше, и потратил 3 МБ. Теперь ему нужно выбросить 10 или меньше что улучшает шанс на успех.

Если игрок выбросил необходимое количество очков, то дополнительные затраты денег ничего не дают, а 11 или 12 очков автоматически означают провал. Но всё-таки для денег ещё есть применение - если атакующий потратил столько СВ и денег что в результате его СВ превышают СС атакуемого на 20 очков, то атакуемый может потратить 20\$ и тем самым сила атаки будет считаться нулевой!

Затраты на защиту. Атакуемый может защититься от атаки, потратив несколько \$ на защиту. СС атакуемой группы увеличивается на 2 за каждый 1\$ потраченный из казны данной группы и на 1 если берутся деньги от Иллюмината. От других групп брать деньги запрещено. Все деньги возвращаются в банк. **Например:** в примере выше игрок имеет 3\$ в казне атакуемой группы. Он тратит все, и они учитываются вдвойне. В результате атакующий должен выбросить не 10 или меньше, а 4 или меньше (10-3*2). После этого атакующий может потратить деньги для нейтрализации полученной защиты атакуемой группы.



Приверженность. Вид приверженности атакуемой и атакующей групп также имеет значение. Захватить контроль легче при одинаковой приверженности и наиболее тяжело при противоположных. Если у атакующей группы есть схожие с атакуемой приверженности, к СВ атакующей группы следует добавить +4 за каждую их них, и если имеются противоположные, то соответственно следует вычесть 4 очка из СВ атакующей за каждую из них. **Например:** Группа Чудаковатых Коммунистов пытается захватить Прямых Государственников. Так как обе приверженности являются противоположностями, то из СВ атакующей группы следует вычесть 8 очков.

Дальнейшие затраты. Атакующая и атакуемая стороны могут продолжать тратить деньги на повышение атаки и защиты соответственно, до тех пор пока могут. По окончании процесса, атакующий бросает игральные кости для определения результата. Помните: при выпадении 11 или 12 атака автоматически считается безуспешной независимо от количества СВ и потраченных атакующей стороной денег.

Результаты атаки. Если атака провалилась, атакуемая группа остается в ведении владельца.

При успешном Захвате контроля, атакуемая группа перемещается в структуру победившего непосредственно под группу, производившую атаку таким образом чтоб исходящая стрелка атакующей группы совпадала с входящей стрелкой захваченной группы. Так, атакующая группа становится её “хозяином”.



Теперь “слуга” может сам начать захватывать “слуг” для себя! *Неважно как вы размещаете у себя карты- по горизонтали, вертикали или косо, главное чтоб стрелки в структуре властиЖ были четко выровненными для отсутствия путаницы.*

Если захваченная группа имеет своих “слуг” они также переходят к новому владельцу. В структуре власти они занимают такую-же позицию, какую занимали до захвата (т.е. их нельзя перетасовывать сразу после захвата). Если сохранить оригинальное размещение невозможно, из-за того что новоприобретенные карты мешают другим, игрок может поменять расположение новых карт, поставив их с другой стороны. Те новые группировки, которые и после этого не вмещаются, сбрасываются и становятся нейтральными.

У захваченных групп половина казны (округлено вниз) переходит к новому владельцу, остальная половина возвращается в банк. Атакующая группа может перевести любое количество своих денег непосредственно захваченной группе. Это действие считается частью действия атаки. Такой перевод будет не лишним - вы можете защитить “свежачок” от перехвата или для проведения собственной атаки.

Если игрок выбрал первым действием атаку и она провалилась, он может попытаться снова атаковать на втором действии. Но, в рамках одного действия *никакая группа кроме НЛО не может атаковатьЖ более одного раза.*

Новоприобретенная группа имеет возможность атаковать (передать свои дополнительные СВ для атаки, использовать спецвозможности) сразу после захвата, в рамках одного и того же действия.

Атака на нейтрализацию

Проводится одинаково с атакой захвата контроля, но:

1. Целью должна быть группа, контролируемая другим игроком.

2. Атакующий получает бонус +6
3. Атакующему не нужны открытые стрелки.
4. При успешной атаке нейтрализованная группа вместе со своими подконтрольными группами перемещается к нейтральным группам, а вся их казна возвращается в банк.

Атака на уничтожение

Проводится одинаково с атакой захвата контроля, но:

1. Нужно выбросить не [СВ-СС], а [СВ-СВ]. Атакующая группа защищается уже не с помощью своих СС, а с помощью СВ. Бонусы от близости к Иллюминату в структуре ИВ также добавляются (см. ранее).

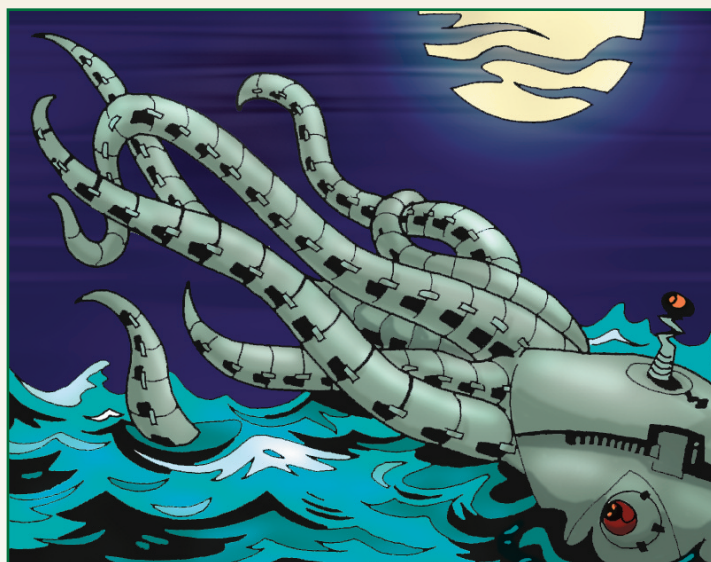
Группа, не имеющая СВ, не может быть уничтожена, только как особой картой “Целенаправленная Клевета”.

Особенности таких групп делают их уничтожение особо сложным.

2. Группы с противоположными философиями намного легче уничтожают друг друга. При атаке на уничтожение группа атакующего получает +4 за каждую противоположную приверженность, и -4 очка за схожую.

3. Уничтожить может даже та группа, которая не имеет свободных исходящих стрелок.

4. При успешной атаке, атакующая группа перемещается в стопку “мертвых”. Её подконтрольные группы становятся нейтральными. Группу из стопки “мёртвых” можно воскресить только особой картой “Кампания Масс-медиа”.



Вмешательство

Любой игрок может вмешаться в атаку, присоединившись либо к атакующему, либо к атакованному, о чём он и объявляет. При этом он может тратить деньги только из казны своего Иллюмината. Эти деньги переходят в банк. Каждый 1\$ влияет на 1 очко, нужное для выпадения на игральных костях.

Игрок может противостоять вмешательству. Для этого он должен до объявления атаки объявить её Привилегированность, тем самым сбросив от себя любую одну Особую карту. После этого никто не имеет права помогать ни одной из сторон конфликта.

Игрок в ведении которого находится карта Баварских Иллюминатов, может объявлять одну атаку за ход привилегированной за счёт 5\$ из казны Иллюмината. Привилегия должна быть объявлена и деньги уплачены до объявления атаки.

Привилегию может отменить только Особая карта "Вмешательство". Отмененная привилегия считается недействительной до конца данного действия атаки.

Отмена атаки

После объявления атаки игрок может её отменить, но до того как он переместит какие-либо деньги в банк. С момента как только какая-либо сумма денег была отправлена в банк, атака не может быть отменена, её нужно завершить, и она считается действием.

Если игрок не тратил денег, атака должна произвестись если другой игрок потратил на неё деньги (для помощи или защиты от неё) или как только атакующий игрок бросит

Перевод денег

В качестве действия группа может перевести любое количество денег из своей казны либо группе-хозяину, либо своей подконтрольной группе. Но можно объявить перевод денег в качестве своего действия, тогда в течение хода между несколькими группами можно перемещать одинаковые суммы.

Реорганизация структуры

В качестве действия игрок может реорганизовать свою структуру власти, присоединив группу к любой свободной исходящей стрелке другой своей группы. Все подконтрольные группы перемещаемой также перемещаются вместе с ней, сохраняя структуру.

Карты не могут перекрывать друг друга. Если из-за перемещения группы некоторые из её подконтрольных групп будут перекрывать другие карты, их следует присоединить к другой исходящей стрелке вышестоящей группы таким образом чтоб они не перекрывались с другими картами. Любая подконтрольная группа, которую нельзя разместить в структуре, не перекрыв другой карты - теряется (вместе со всеми подконтрольными ей группами) и перемещается к другим нейтральным группам.



Бонусные действия

Во время этапа "действия" в игре можно сделать несколько вещей, которые не будут считаться "действиями". Сюда входит:

Сброс группы - сброс некоторой группы в область с нейтральными группами. Подконтрольные ей группы также должны быть сброшены к нейтральным группам.

Помощь в атаке - передача дополнительных СВ для помощи другим группам. Это считается как часть самой атаки.

Сброс Особой карты или передача денег - это можно сделать в любое время, не только во время своего хода. Деньги игроки могут передавать друг другу только если они переходят из казны Иллюмината одного игрока в казну Иллюмината другого.

Использование Особой карты - следуйте инструкциям на карте (Исключением является использование карты *Взятка* - это считается действием)

Подарки и торги

Игроки могут передавать друг другу карты - на обмен, продать или подарить. Деньги или Особые карты можно передавать в любое время (только если не проводится привилегированная атака). Это не считается действием. При передаче денег, деньги можно брать только из казны Иллюмината и передавать только в казну другого Иллюмината. Деньги группировок не могут давать/получать деньги от других игроков.

Передача групп

Группами можно обмениваться только с тем игроком, который в данное время имеет право хода. На вашем ходу вы можете отдать, подарить или обменять (на особую карту, группу или деньги) любую свою группу. Для игрока, который ходит, каждая из обменянных групп считается за действие. Так, если вы поменяли свою группу на другую с кем-то, то вы тем самым сделали два действия:

1. отдали свою группу
2. приняли другую группу!

Отдавать игроку группу можно только с его согласия!



При передаче игроку группы, передаются также все нижестоящие группы, и полностью вся их казна. Игрок, получивший их, должен немедленно расположить их в своей структуре власти, вместе с подконтрольными группами. Как это делается - читайте выше. Если карты перекрываются - игрок должен выбрать какую из них, новую, которая перекрывает, или старую, которая перекрывается, сбросить в зону нейтральных групп.

Забрасывание игры

Игрокам запрещается просто так отдавать кому-то все или достаточное количество групп, денег, и т.п. другому игроку только лишь для того, чтоб игра закончилась. Если игрок выиграл в результате торговли, то это другое дело. Также нормально, скажем, сторговаться с каким-нибудь игроком, а потом неожиданно провести атаку.

Это правило (не бросать игру просто так) вынуждает игроков проявлять понимание и уважение друг к другу. Смысл его в том, чтоб игроки, не зависимо от причин, наслаждались игрой, а не просто скажем, кто-то очевидно проигрывает, и он решает, кому достанется выигрыш.

Обязывает ли сделка?

Если два игрока обговорили сделку, они обязаны выполнить её тотчас, сразу. Но сделка не является обязывающей если вы договорились обменять одну вещь сейчас на другую потом. Например: Если вы сказали "Я даю тебе 10\$ за Пижонеров немедленно", то если игрок передал вам группу Пижонеров, то вы обязаны уплатить. Но если вы сказали "Я заплачу тебе на следующем ходу 10\$, если ты на следующем ходу дашь мне Пижонеров", и игрок отдал вам их, то вы не обязаны платить за них на следующем ходу! Т.е. вы обязаны выполнять только сделки с немедленным обменом.

Угрозы и дипломатия

Любое соглашение между игроками, секретное или нет, допустимо, если только оно не идет в разрез с правилами игры. Для уточнения, обратитесь к секции Расширенные Правила.

Например, в игре допустимо влиять на действия игрока обещаниями или угрозами. Например: "Если ты атакуешь Путина, я тебя атакую НЛО и посмотрим, кто тут круче"

Специальные карты

Каждая из этих карт дает некоторое преимущество игроку, вытянувшему её. Игрок решает сам, показывать её другим или нет. Но он обязан держать их так, чтоб игроки видели сколько именно их у него в наличии. Эти карты могут быть обменены, проданы, подарены в любое время, это действием не считается.

Некоторые Особые карты можно использовать только единожды, некоторые в любое время, а некоторые только как часть особенного действия. После использования, эта карта сбрасывается.

С помощью любой Особой карты атаку можно сделать привилегированной (детали см. выше).

Привилегию может отменить только карта "Агент под прикрытием".

Если использованы две карты, и она противостоит другой (например Убийство и Закон Мерфи), то учитывается только последняя карта.

Выбывание игрока

Игрок считается выбывшим если

- после третьего хода он не контролирует ни одной группы кроме своего Иллюмината

- у него нет денег или все деньги перемещаются в банк.

Исключение: Если Слуги Ктулху уничтожат самих себя и при этом выполнят специальное условие (уничтожено восемь групп) то тем самым они не проигрывают а ... выигрывают!

Уход из игры

Игрок, пожелавший уйти из игры, может уйти. Все группы в его структуре становятся нейтральными а все деньги возвращаются в банк. Карта его Иллюмината выбывает из игры.

Победа

Игра считается выигранной для игрока если он в течение своего хода (или когда ходит другой) выполнил свою Цель. Если несколько игроков выполняют свои Цели в одно время, они выигрывают вместе, разделяя власть над миром.

Наипростейшая Цель - контролировать определённое количество групп. Это число зависит от изначального количества игроков. Оно не меняется от того покинул ли кто игру или проиграл (детали см. стр.16)

Также можно выполнить Особую Цель. Она - разная для каждого игрока, и зависит от Иллюмината, находящегося в ведении игрока. Он выигрывает независимо от того, какой игрок ходит в данный момент.

Все цели перечислены на стр.16 для облегчения игры.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Эти необязательные правила дадут вам новые возможности в игре. Можете добавлять их по одному или в комбинациях, по усмотрению. Игра может стать настолько изощренной и сложной, насколько вы сами захотите. Выбор за вами. Выбирайте мудро...

Продолжительность игры

Игра обычно длится от полутора до трёх часов. Для более продолжительной игры увеличьте количество контролируемых групп для победы.

Наиболее длинной является игра где не учитываются ни простая, ни особая Цели, а просто игра продолжается до тех пор, пока не останется нейтральных групп. Затем суммируйте количество СВ каждой группы и количество ваших групп у игрока. Победитель тот, у кого сумма наибольшая.

Скрытые цели

Все Иллюминаты имеют специальные возможности, но ни один, кроме НЛО, не имеет Скрытой Цели. Взамен этому, каждый игрок выбирает себе такую Цель из списка сам, и записывает её где-нибудь, также и тот, у кого НЛО.

Также можно отказаться от каких-либо спецвозможностей НЛО, при этом его СВ увеличивается на 1 за каждую из отмененных возможностей.



Скрытые Иллюминаты

Каждый игрок должен держать карту Иллюмината скрытой! Только он должен знать какой у него Иллюминат. Также игрок не обязан использовать при ходе все свои СВ или все деньги, или показывать какие Особые карты у него есть. (Читерам в игре не место!)

Во время своего хода, игрок может попытаться раскрыть Иллюмината другого игрока (например: "Я думаю, ты -Ктулху"). Это считается действием, но не имеет никакого эффекта для групп. Просто если игрок угадал правильно, то тот, кого раскрыли, уже обязан играть со своей картой Иллюмината в открытую!

Смысл в скрытости в том, что игроки не знают вашу Скрытую Цель. Хотя, когда раскрыты НЛО, и теперь их карта лежит лицом вверх, их настоящую скрытую цель всё-равно не знает никто.

Альтернативные правила: СВ и/или Доход нераскрытого Иллюмината считаются больше на 1 до того момента, пока его не раскроют.

Большие игры

Эта игра рассчитана на 1-6 человек. Но карт Иллюминатов есть восемь. Если вы будете играть на 8 человек, меньше чем на 3-4 часа игры не рассчитывайте.

При игре на 7 человек Доход каждого Иллюмината увеличивается на 3\$ за ход, при игре на 8 - на 5\$ за ход.

Обман в игре

Некоторые людишки считают что в данной игре ничто не свято - даже банк. В этом варианте игры разрешены некоторые обманы.

Исключения:

1. Нельзя перегибаться через стол или рассортировывать противостоящие силовые структуры.
2. Нельзя использовать деньги из других игр, или фишки, подделанные под фишки денег в игре
3. Во время начальной расстановки или фазы Дохода нельзя брать большее количество денег из банка (это сильно замедляет игру)

Всё остальное разрешено. Единственное условие - если тебя поймали, то переделай всё как следует.

Допустимые обманы:

1. "Случайно" неверно подсчитать очки на игральном костях.
2. Украсть из банка (кроме фазы Дохода).
3. Солгать о количестве своих СВ или СС.
4. Мухлевание с колодой - подтасовать себе карту или подсмотреть следующую.
5. Если игрок отлучился на время - что-ж... лучше бы он этого не делал!

Играть в режим Обмана стоит только с близкими друзьями (сами понимаете почему)

Договор о совместной победе обещает более быстрый выигрыш, нежели захват нужного количества групп, но внимайте, кому доверять.

Если кто-то отлучился, договоритесь против него. Всегда есть возможность чью-то позицию пошатнуть, а свою - укрепить.

Не бойтесь вести переговоры с каждым. Ваши враги начнут вам доверять и менее вероятно проведут на вас атаку.

Чтоб не быть атакованным, нужно выглядеть достаточно сильным для защиты, но не настолько чтоб выглядеть угрозой.

Следите за другими; Следите насколько они близки к своей Цели. Если у них есть Особые карты, они могут преспокойно выиграть в течение своего хода. Не рассчитывайте на поддержку других, возножно они скооперировались против вас!

Структура власти

Структура (Иерархия) Власти. (далее ИВ)

Есть много путей для упорядочивания своей ИВ. Некоторые из них - лучше, некоторые - хуже.

На рисунке 5, можно увидеть пример хорошей ИВ, так как в ней остаются свободные исходящие стрелки. На рисунке справа - пример той же ИВ, но организованной хуже. Это происходит потому-что карты группы мешают друг другу, не давая в дальнейшем возможность нормально развить свою ИВ!

Хотя Иллюминат имеет одну неиспользованную стрелку, она заблокирована - мешают Противовоенные Активисты. У Жен Депутатов одна стрелка свободна и они могут подчинить одну группу. У Демократов две свободных стрелки но может быть использована только одна! Другая заблокирована Женами Конгрессменов.

Также следите за сбалансированностью вашей ИВ. Если после третьего хода все ваши группы прямолинейно подчинены Иллюминату, то вас могут обыграть за одну атаку.

Переговоры

Договариваться можно как открыто, так и по-секрету. Некоторые возможные сделки:

1. Игрок, контролирующий ГНС, может пообещать не брать налог с другого игрока в обмен на обещание о ненападении.
2. Один игрок видит, что другой выполнит свою Цель в течение хода, если он не вмешается. Он может договориться не вмешиваться, в обмен на подарок, с помощью которого он тоже достигнет своей Цели. Таким образом достигается совместная победа.

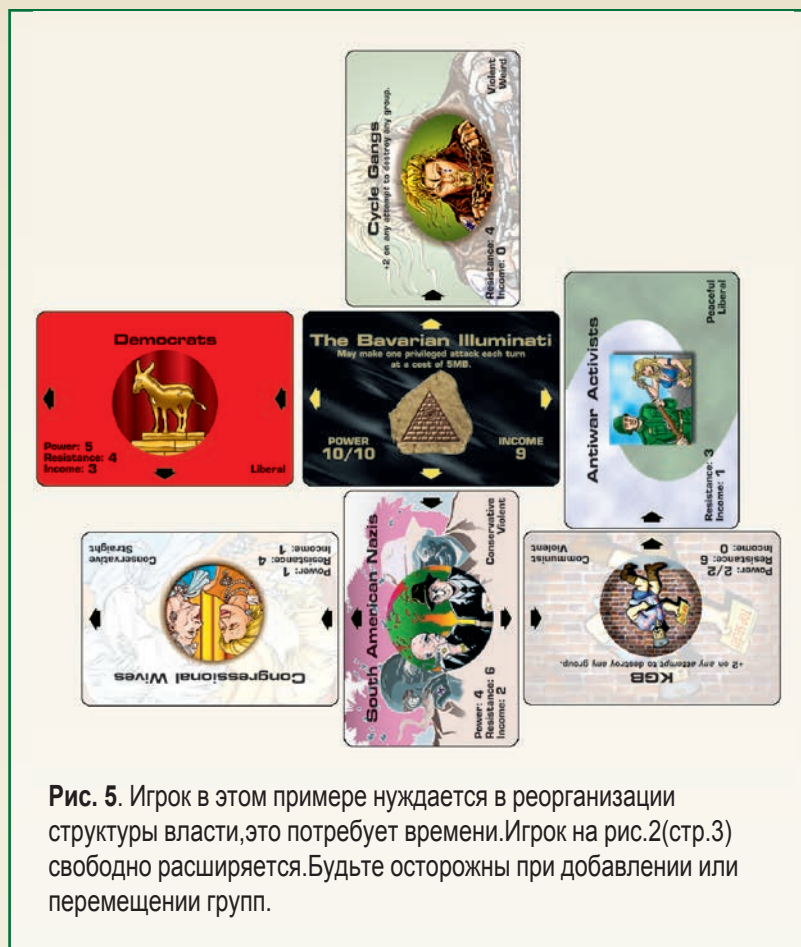


Рис. 5. Игрок в этом примере нуждается в реорганизации структуры власти, это потребует времени. Игрок на рис. 2 (стр. 3) свободно расширяется. Будьте осторожны при добавлении или перемещении групп.

3. Игрок угрожает уничтожить одну из ваших групп. Вы думаете - он на это способен. Вы тогда можете дать ему взятку чтоб он атаковал кого-нибудь другого. (Взятка в таком случае считается подарком).

4. Два игрока договариваются на протяжении игры всячески помогать друг другу. Конечно, один из них потом может предать другого!

5. Игрок может предложить кому-нибудь деньги, чтоб тот атаковал его врага.

6. Два или более игроков кооперируются вместе чтоб не дать кому-то достичь близкой победы.

Возможности ограничены только вашим воображением. Однако помните - деньгами могут обмениваться только казны Иллюминатов.

Захват нескольких групп

Очень важно защищать те группы, у которых много подконтрольных групп - для будет огромной потерей лишиться таковой. И правда, лучший способ выиграть игру - в нужное время провести хорошо подготовленную атаку на группу с большой структурой, которую вы можете спокойно "вписать" в вашу ИВ.

Баварские Иллюминаты

Официально известны как “Группа Древних Просвещенных Провидцев Баварии”, и являются настоящими иллюминатами. Для многих она - шаблон для подражания при создании секретной организации. Испанская инквизиция трижды предъявляла им обвинения, но иллюминатам помогал их обет молчания. Считается что в 1776 Иллюминаты проникли в организацию масонов для того чтобы поработить её изнутри.

СВ и Цель: Цель Баварских Иллюминатов проста - тотальный контроль. Они выигрывают, когда сумма СВ всех групп в ИВ достигает 35 (включая СВ самих Баварских Иллюминатов). Они более утонченны в своих методах, поэтому они могут проводить привилегированную атаку один раз в каждом ходу, уплатив за неё 5\$.

Игра за Баварских Иллюминатов: Вы владеете наиболее мощной СВ, хорошим Доходом, и специальной возможностью, от которой трудно защитится. Помните о ней и не забывайте ею пользоваться! Более того, достижение вашей Цели прямо зависит от мощи вашей ИВ. Укрепляя свою позицию в игре вы продвигаетесь прямо к своей Цели, и соответственно, победе!

Лучшая стратегия - играть твёрдо, но консервативно. Не нужно зря подначивать других игроков чтоб они скооперировались против вас, иначе вы не сможете выиграть. Если играть по принципу “тише едешь - дальше будешь”, вам не составит проблем выиграть игру, может вам даже получится отобрать у кого неплохой кусок его ИВ. В первую очередь Баварцам следует обратить внимание на группы с большим СВ: Мафия, Международный заговор коммунистов, и т.д.

Игра против Баварцев: Удачи! У них нет слабых мест. Лучшая стратегия - внимательно за ним наблюдать, скооперироваться против него с другими, не давая его ИВ набрать достаточное для победы количество СВ. Используйте страх других перед мощью и способностями Баварцев.

Бермудский треугольник

Затопление кораблей - лишь маленькая толика их возможностей. Смысл их философии - контроль над каждым типом групп. Их деятельность настолько покрыта мраком, что за все необычные происшествия в районе Флориды люди винят именно их.

СВ и Цель: У игрока, играющего за Бермуды, есть спецвозможность - в конце любого своего хода можно полностью перестроить свою ИВ. Цель - контроль над группой-представителем кадой из приверженностей. Если у подконтрольной группы несколько приверженностей, засчитывается каждая из них.



Игра за Бермудский Треугольник: Знайте - другие постоянно будут следить за вашими приобретениями и считать сколько "приверженностей" вы набрали, и будут стараться вам противодействовать. Лучшая стратегия - проводить сделки на несколько групп сразу. Таким образом и вы, и потенциальный клиент, приблизитесь к вашим Целям.

Игрок Бермуд при сделках получает наибольшую выгоду из всех Иллюминатов.

Не забывайте постоянно общаться с другими игроками, держите в запасе несколько Особых карт и немного лишних \$ для того чтоб укрепить свои торговые возможности. В то-же время, пока ваши оппоненты заняты подсчетом, вы можете провести неожиданную атаку, и победить, всего лишь захватив нужное количество групп (для обычной победы). Двойное удовольствие - и выигрыш за вами, и враги злятся на свою нерасторопность.

Обращайте внимание на группы с несколькими приверженностями: Полусамостоятельная Армия Освобождения - наиболее ценный приз! На втором месте - Орбитальные Лазеры управления сознанием, с их помощью можно достичь Цели, вовремя поменяв приверженность.

Игра против Бермудского Треугольника: Будьте абсолютно уверены что ему не достанется ПАО. Также держите его подальше от КГБ и ГНС. Хотя у них лишь по две приверженности, они довольно ценные и им, в отличие от ПАО, найдётся применение.

Захватите карту с одной из сравнительно редких приверженностей, например, Коммунистов или Причудливых, и удостоверьтесь, что они не достанутся игроку-Бермудскому Треугольнику. Сеятели Раздоров помогут вам удерживать Чудаков вдали от Бермуд, но не давайте и им увлечься этим! Также держите подальше от Бермудов карту ОМЛ. Они в ней очень сильно нуждаются.

Вобщем, следите не только за тем, сколько приверженностей набрал игрок, играющий за Бермудский Треугольник. Если ему всё ещё нужны Коммунисты, его можно остановить. Но если ему нужна всего лишь группа с приверженностью, например, к Жестокости - берегитесь! В игре множество таких групп, и большинство из них очень легко можно захватить.

Сеятели раздора

Поклонники Эриды, римской богини Хаоса и Соперничества, они обожают приводить других в смятение. Сеятели более всего желают подчинить всех Чудаков и Свободомыслящих под свои знамена, а особенно - Свободомыслящих.

СВ и Цели: Сеятели выигрывают, подчинив себе 5 групп с Чудачной приверженностью. Они получают +4 очка СВ при попытке захвата таких групп. Их хаотическая натура делает их недостижимыми для атак групп Свободомыслящих и Государственников. Группы с этими двумя приверженностями никоим образом не могут ни атаковать ИВ Сеятелей Раздора, ни помогать кому-то в атаке на неё.

Игра за Сеятелей: Ваша спецвозможность бесполезна в наступлении. Также не ахти ваша СВ и Доход. Но минутку! Для других - вы не представляете угрозу. Постепенно увеличивайте свою ИВ, захватывая группы Чудаков при первой-же возможности. Старайтесь также захватывать группы с несколькими исходящими стрелками, так как сради Чудаков очень мало способных кого-то контролировать.

Чтоб другие поверили что вы "белый и пушистый" - иногда пасуйте. К тому времени как они очнутся, вы будете способны дать сдачи...и когда они атакуют, их атака будет слабой так как Государственники и Прямые группы (одни из наиболее сильных) не могут атаковать вас.

Тайные повелители групп фанатов (ТПГФ) и Фанаты НФ - должны стать вашими в первую очередь.

Игра против Сеятелей: Так как очень мало причудливых групп имеют СВ, их нельзя уничтожить (кроме как картой Целенаправленная Клевета). То меньшинство что обладает СВ - очень ценно для Сеятелей. Или уничтожьте их, или захватите их сами. Против Сеятелей отлично действует Мафия, Международный заговор Коммунистов и Профсоюзы. Пока у Сеятелей три причудливые группы - проявите внимание, Когда они получат четвёртую - действуйте!

Гномы Цюриха

Таких в старину называли швейцарских банкиров, которые слыли профессионалами в обращении с деньгами. Они могут как оперировать огромными суммами, так и быстро осуществлять их перевод, и они суют свой нос практически во все финансовые операции.

СВ и Цель: Гномы могут в конце хода свободно перемещать любую сумму денег между казной любой из своих групп. Их Цель - собрать 150\$, причём необязательно в казну Иллюмината - засчитывается общая казна всей ИВ игрока.

Игра за Гномов: Старайтесь захватить карты с большим Доходом, например ГНС, Международные Нефтяные Компании, Республиканцы, Демократы, Международные Дилеры Кокаина. Но старайтесь делать это незаметно, так как ваши оппоненты ополчатся против вас.

Лучше стараться захватить побольше среднебюджетных групп. Общий доход будет одинаковым, а ваша ИВ будет более разветвлена и поэтому - мене уязвима к атакам.

Если вам попалась карта Рыночные Манипуляции, используйте её лишь тогда, когда вы уверены что немедленно победите после её использования. С другой стороны - не будьте жмотом, если надо тратить деньги - тратьте. Не атакуйте без разбору всех подряд, лучше продумайте защиту своих высокобюджетных групп. Если вы их растеряете - считайте что вы проиграли.

Игра против Гномов: Следите за их общим Доходом - количеством денег, которое они берут из банка.

Как только общий доход Гномов становится 25\$, они могут выиграть в любой момент. Атакуйте! Вашим единственным шансом может быть союз с третьим игроком. Атакуйте с целью перехвата контроля или для нейтрализации, даже если атака кажется безнадежной - только чтоб истощить казну Гномов. Атакуйте те подконтрольные группы, у которых малая казна, чтоб Иллюминат тратил много денег на защиту. Если они хотят договориться, просите больше денег. В конце-концов они так богаты...

Чем продолжительней игра, тем богаче становятся Гномы. Чтоб остановить их - играйте агрессивно - в смысле, атакуйте их почаще.

Сеть

Кое-кто считает, что Сеть состоит из программистов-заговорщиков; кто-то наоборот, думает что программисты - лишь пешки в чужих руках, а всем заправляет Искусственный Интеллект. Независимо от этого, они богаты и сильны, и скорей всего вы - под их пристальным наблюдением. Сеть знает всё, и узнает всё - первой.

СВ и Цель. Игрок играющий за Сеть, тянет две карты из колоды.

. Цель - починить своей ИВ группы с совокупной

передаваемой СВ равной 25, включая 7 СВ самой Сети.

Игра за Сеть: У вас очень хорошая спецвозможность. Она помогает вам захватывать наиболее лакомые кусочки. Постарайтесь иметь на руках хотя бы одну Особую карту; Они будут хорошим подспорьем при торговле. Хотя ваша Цель довольно труднодостижима, так как в игре очень мало групп с большой СВ, доступной для передачи, и они дороги для любого игрока. Обычно лучше

достигать простой цели, если вам однако не повезет и вы не захватите парочку групп с большой передаваемой СВ, така как вам её достичь легче чем некоторым другим Иллюминатам.

Игра против Сети: Не уничтожайте группы у которых есть передаваемая СВ (только если вы не Ктулху); Лучше захватывайте, защищайте и используйте их. Может сможете продать одну из них Сети втридорога. Если у Сети есть несколько Особых карт на руках, можно поиграть на нервах других игроков и скооперироваться против него. Или заставьте его играть против Баварцев, в интересах которых также есть поражение Сети.

Неискушенным игрокам не стоит играть против Сети, так как новички обычно не обращают внимание на передаваемую СВ.

Служители Ктулху

Этот народец практикует такие вещи, о которых обычному человеку лучше не знать. Они стремятся мастерски обучиться использованию сверхъестественных стихий и потусторонних сил, хотя и играют с огнем.

СВ и Цель: Слуги Ктулху хотят лишь уничтожить и они в этом преуспевают; Игрок получает +2 к Атаке на уничтожение. Их Цель - уничтожить любые 8 групп. Если они побеждают другого Иллюмината, забрав его последнюю группу, то побежденный Иллюминат тоже считается.

Игра за Ктулху: Сразу начинайте уничтожать группы, не откладывая в долгий ящик - но не перестарайтесь. Как только кто-то захочет уничтожить группу (особенно в начале, когда ваша Цель ещё далека от достижения и вы выглядите тихим и смирным), договоритесь повернуть это дело за него. Если они ещё и помогут в атаке своими деньжатами - тем лучше для вас! Если же у вас выпадет шанс уничтожить другого игрока, другие скорей всего окажут вам помощь, хотя таким образом вы получаете двойную выгоду. Хотя, если удалось кого-то вывести из игры - это лишь всем на пользу.

После уничтожения шестой или седьмой группы, другие настолько будут заняты вашей предстоящей атакой, что забудут об общем количестве групп вашей ИВ, нужного для достижения обычной цели, и вы можете умело этим воспользоваться.



Захватите несколько малобюджетных групп вместо их уничтожения; это даст вам дополнительный доход в течение игры, и позже, когда вам нужны будут потенциальные жертвы - вот они, перед вами!

Для облегчения достижения Цели, вам понадобятся группы с большим Доходом и СВ. Лучший выбор - группы, дающие бонус к уничтожению (Банды Байкеров или ПАО). Но не стоит их переоценивать - они не намного лучше тех, которые дают дополнительные СВ, но зато выглядят более устрашающе. Помните - уничтожив с последней группой оппонента его ИВ, пораженный Иллюминат также считается за 1 группу!

Игра против Ктулху: Начинайте пока он не раскрутился; как только он наберет силу, будет уже поздно. Можете следовать одной из двух стратегий.

Первый путь - отбирать его добычу...нельзя уничтожить то, чего нет! Когда у вас есть доступ к слабой группе - захватите её если она того стоит, иначе постарайтесь её уничтожить до того как это сделает Ктулху.

Второй путь - скооперироваться против него так, чтоб ему на первых порах жертвами доставались группы с малой СВ. Войдя в раж, Ктулху не заметит что контролировать-то ему нечего... и может быть уничтожен с первого захода на четвертом - пятом ходах, всё ещё полагая что он близок к победе.

Общество наемных убийц

Дитя Среднего Востока, Убийцы являлись тайной исламистской сектой мусульман. Их расцвет настал в Средние века и длится до сих пор. Часто им даже не приходится и пальцем шевельнуть... один лишь намек того, что они кем-то недовольны могут убить жертву на месте. Древний обычай Убийц - оставлять на подушке жертвы кинжал - приводил в трепет даже могучих королей.

СВ и Цели: Они выигрывают, контролируя 8 групп с Жестоккой приверженностью. Спецвозможность - +4 к атаке на нейтрализацию группы из ИВ любого оппонента. Игра за Убийц: Ваша спецвозможность - отличное средство для нападения. Используйте её экономно; она довольно эффективна. Другие скорее всего будут вам помогать при атаке для нейтрализации, так как от неё вы почти ничего не выигрываете.

(Конечно вы можете сначала нейтрализовать группу, а потом попытаться её захватить!) Может даже вам заплатят, чтоб вы отменили свою атаку.

Для выигрыша вам нужны карты с Жестоккой приверженностью. Накопите достаточно денег для проведения успешной атаки на такую группу, как только представится возможность, и для того чтоб удерживать их в дальнейшем. Лучший выбор для вас - Техас и Мафия.

Игра против Убийц: Что бы ни делали, не становитесь единственным врагом для Союза Убийц! С их способностью к нейтрализации, они становятся могучим противником. Помогайте им нейтрализовывать группы другого игрока, этим вы переключите его внимание на других.

Союз Убийц, утонченную и властную группу, лучше всего побеждать с помощью хитрости и закулисных интриг.

Захотите уничтожить Жестокие группы - будьте осторожны, это слишком простой выход. Следите за их ИВ. Как только у них появиться пятая группа с Жестоккой приверженностью, - действуйте напрямик и атакуйте!

НЛО

Кто же они на самом деле? Инопланетные существа или законспирированные земные учёные? Этого никто не знает. Они - наиболее скользкая группа Иллюминатов. Их намерения постоянно меняются и покрыты тайной.

СВ и Цель: Превосходство НЛО - их скорость. Эта группа Иллюминатов может атаковать (или помогать при атаке) два раза за ход. Это их специальная возможность. Цель для НЛО игрок выбирает самостоятельно, в начале игры. Он выбирает из семи

возможных целей, и записывает её себе на бумажку, чтоб никто не видел. Игрок может её раскрыть в любое время, но обычно это делается после достижения Цели :)

Игра за НЛО: Ваше преимущество в том, что никто не знает вашей Цели. Пусть гадают! Поуничтожайте пару групп - пусть думают что вы Ктулху - тем самым дав ему возможность втихаря самому продвинуться к цели. Также полезной будет стопка денег - все будут думать - а может вы Гном Цюриха?! Захватите пару причудливых групп, и вы добьетесь того, что Сеятелям придется туго. И т.д. Хотите на один предмет торговли

больше - предложите в качестве товара раскрыть свою Цель. Можно даже не соврать!

Возможность атаковать дважды за ход - огромное преимущество при правильном пользовании. Для начала попробуйте просто помогать кому-то дважды в ход, в результате у вас будет мощная атака за счёт малых денежных затрат.

Игра против НЛО: Для начала, попытайтесь раскрыть их Цель. Будьте внимательны! Далее предпринимайте, что нужно. Если вы видите, что они очень близки к Цели, можете начинать беспокоиться. А до тех пор, старайтесь держать их подальше от групп с большим СВ и Доходом.



Acknowledgements

Special thanks go to David Martin (who first suggested doing a game about the Illuminati), Elisabeth Zakes (for playtesting above and beyond the call of duty), and Draper and Susan Kauffman (for the play-by-mail version that illuminated the Post Office).

Others who playtested or commented include Mike Arms, Norman Banduch, Lynn Bell, Brad Bentz, Kenneth R. Brown, Eric Carver, Martin de Castongrene, David and Kris Cobb, James Crouchet, Pat Cuney, Kathleen Donelson, David Dunham, Jim Gould, Kelly Grimes, Beverly Hale, Scott Haring, Tracy Harms, Tim Kask, Rob Kirk, David Ladyman, Creede and Sharleen Lambard, Mara Lee, Robert Lovelace, William Christopher Seth Affleck Asch Lowe, Billy Moore, Ray Morgan, Robert Niles, Jim Norman, Will Norris, Clay Phennicie, Jay Rudin, Dave Seagraves, Jerry and Vicki Self, Chris Smith, Monica Stephens, Kirk Tate, Jim Tomlinson, Allen Varney, and Chris Zakes.

С Заговоры зародились уже давно, столько же времени и идёт их изучение. Сама по себе таинственность безобидна, но всегда привлекает внимание. И многие из “известных” тайных организаций имеют большую силу власти! Представьте себе криминальный мир без Мафии, Движение за права человека без КKK, или американский колледж без обществ с названиями из греческих букв. Около 15 миллионов американцев втянуты каким-либо образом в деятельность тайных организаций (или просто таинственных) какого-нибудь вида. Есть бездна источников информации для тех, кто желает узнать побольше об

- 1) Иллюминатах
- 2) Верящих, что они существуют
- 3) Тех кто вводят других в заблуждение что Иллюминаты существуют.

Статьи об Обществе Убийц, Баварских Иллюминатов, Масонов, связи между ними, правдивые и выдуманные, вы сможете найти в любой нормальной энциклопедии.

Трилогия “The Illuminatus!” под авторством Роберта Ши и Роберта Энтони Уилсона - рекомендуемая литература для тех, кто увлекается заговорами. Уилсон - лучший писатель-современник из всех, кто специализируется на Иллюминатах, и всем, что с ними связано. Его книги насыщены юмором, дезинформацией и философскими хитросплетениями. Трилогия “Кот Шредингера”, вышедшая из-под его пера - довольно развлекательна, но малоинформативна. “Комический триггер - последний секрет Иллюминатов” - ещё одно из научно-философских эссе, посвященных обсуждению теорий заговоров и странных совпадений. Есть ещё книга в стиле “альтернативная история” - “Маска Иллюминатов”.

Недавно вышедшая книга Умберто Эко “Маятник Фуко” отлично иллюстрирует результат слишком глубокого ковыряния в теориях заговоров... или вашего мозга.

Книга “История тайных организаций” издательства Arcon Daraul - интересный экземпляр, в котором обсуждаются многие группы связанные с Иллюминатами явно или только видимо, а также есть толка информации о других тайных организациях. Не следует считать эту книгу канонической, но она хорошо подойдет для начальных исследований в теме.

“На продаже лот 49” Томаса Пинчона есть классикой помешательства на инопланетянах (плюс много веселья!). Если вы верите в Иллюминатов, то что скажете о проекте Тристеро? То о чем Пинчон умолчал, гораздо важнее того, что он сказал. “Principia Discordia” книга Малаклипса Младшего (псевдоним Грегори Хилла - прим. пер.) - настольная книга дискордианства. Она увлекательней многих других, специфицирующих в данной области, и также содержит много правдивой информации, причем некоторую из них сами авторы раскрыли не преднамеренно. Книга издается SJ Games и при желании вы можете заказать у них копию! “Иллюминоиды” Нила Уилгаса - исследование не самих Иллюминатов, а мужчины и женщины которые верят и изучают различные теории заговоров.



“Святая кровь, Святой Грааль” Майкла Бейджента, Ричарда Ли и Генри Линкольна, утверждает, что в нашем обществе уже 2000 лет существует и успешно функционирует тайная организация. Это всё, о чем можно вам рассказать.

В сюжете отличного комикса Алана Мура “Наблюдатель” сплетены сверхспособности и заговор. Власть действительно разлагает, независимо от её происхождения и вида.

“Мировая революция” Несты Вебстер - помпезный текст от женщины, которая гонялась за Иллюминатами намного раньше, чем родились мы с вами. У неё очень серьёзный подход к Баварским Иллюминатам, она считает что коммунизм является их порождением и их марионеткой, что они стоят за Французской революцией, и т.д. Книга фанатика и паникера, утверждающего что “наша цивилизация находится под угрозой”. Редкая книга, возможно вы найдете её в некоторых больших библиотеках. Произведения 20-х годов “Книга Проклятых” и “Внемли!” Чарльза Форты перечисляют множество необъяснимых и необычных явлений: дожди из лягушек, исчезновения людей, невозможные с точки зрения логики происшествия. Любимая его тема - отчёты о происшествиях, которые были “закрыты” “авторитетами” из-за невозможности их объяснения. Типичное утверждение - “Я думаю мы - чья-то собственность”. Тоже довольно древняя попытка рассмотреть теории заговоров - “Протоколы Сионских Мудрецов”. Они всего лишь антисемитская фальшивка, впервые изданная в начале 20-го столетия; В этих журналах приводятся обрывки из “встреч” организации сионистов для обсуждения способов захвата контроля над миром. К сожалению, всё ещё многие исследователи теорий заговоров относятся к Протоколам со всей серьёзностью. “Причуды и заблуждения: во имя Науки” Мартина Гарднера состоит из детальных, и местами неприятных, суждений о многих “сверхъестественных” культах, лженауке и необычных феноменах. Возможно даже под впечатлением книги игроки смогут придумать новые группы для игры, более необычные, чем существующие.

И наконец, книги автора Говарда Раффа (участника движения за выживание и финансиста) содержат много ссылок (или разоблачений) на современные теории экономических заговоров. Чем в действительности вызваны цены на серебро в 1981-82? В чем причина биржевого краха в 1987 и почему такого не случается в наше время? Почему индекс инфляции постоянно растёт и кому от этого есть выгода? Тем, кто серьёзно заинтересовался Иллюминатами, большим подспорьем станут труды Алистера Кроули, Абд аль-Азреда, Тириона Палантира, Роберта Дуббса, О.К. Рейвенхаста, Килгора Траута, и т.д. Только не надо мне писать о том, что нового вы узнали. Мне это не интересно. И если однажды туманной ночью вы навсегда исчезнете - не вините в том меня. В конце-концов - это всего лишь игра...или нет? Fnord.

И наконец, книги автора Говарда Раффа (участника движения за выживание и финансиста) содержат много ссылок (или разоблачений) на современные теории экономических заговоров. Чем в действительности вызваны цены на серебро в 1981-82? В чем причина биржевого краха в 1987 и почему такого не случается в наше время? Почему индекс инфляции постоянно растёт и кому от этого есть выгода? Тем, кто серьёзно заинтересовался Иллюминатами, большим подспорьем станут труды Алистера Кроули, Абд аль-Азреда, Тириона Палантира, Роберта Дуббса, О.К. Рейвенхаста, Килгора Траута, и т.д. Только не надо мне писать о том, что нового вы узнали. Мне это не интересно. И если однажды туманной ночью вы навсегда исчезнете - не вините в том меня. В конце-концов - это всего лишь игра...или нет? Fnord.

— Steve Jackson

ПРИВЕРЖЕННОСТЬ

Правительственная противоположна **Комунистической**.
Либеральная противоположна **Консервативной**.
Миротлюбивая противоположна **Жестокой**.
Прямая противоположна **Причудливой**.
Криминальная не имеет противоположной.
Фанатичные - любые две фанатичные группы становятся противоположны друг другу.

ХОД ИГРЫ

Против часовой стрелки:

1. **Сбор доходов со всех карт на которых есть число Дохода.**
2. **Тяните карту.** Если жто специальная карта, оставляйте у себя. Если это карта группы, она помещается лицевой стороной вверх в нейтральной зонею
3. **Совершите два "действия", см. ниже.**
4. **Совершите "Бесплатные действия",** они не входят в два обычных действия, которые игрок может совершать во время своего хода. Бесплатные действия могут быть совершены до, во время, или после обычных действий, совершаемых игроком.
5. **Перевод денег.** Часть или все деньги любой группы может быть перемещено в соседние группы. За один ход можно сделать два перевода.
6. **Совершает особые действия** определяемые тем, за какого *Иллюмината* он играет.
7. **Добавьте цели.** Тяните капты, пока не станет две нейтральные группы. Специальные карты сбрасываются.

ДЕЙСТВИЯ

Обычные действия: атака группы(захват контроля,нейтрализация или уничтожение);перевод денег;перемещение группы;передача группы.
Бонусные(свободные) действия:Сброс группы;передача денег или специальные свойства(исключение карты Взятка- это обычное действие).
Пас: игрок может не совершать действий и взять 5\$.

АТАКИ

Атака на захват:сопротивление защищающиеся группы вычитается из Власти атакующей группы, включая власть для помощи в атаке(пишется через дробь). Только члены собственной структуры могут помогать атаке.
Измени это число для специальных сил атакующегося или защищающегося за деньги потраченными обоими сторонами и за другие факторы указанные ниже.
Используй два кубика,атакующий должен выбросить это число или меньше. *Результат 11 или 12- автопромах.*

Одинаковая приверженность(напр. Причудливая против причудливой)....	+4
Противоположная приверженность(напр. Прямая против Причудливой)....	-4
Каждый 1\$ потраченный атакующим.....	+1
Каждый 1\$ потраченный с атакуемой группы.....	-2
Каждый 1\$ от других игроков посредством вмешательства.....	-1
Каждый 1\$ от других игроков дополнительной СВ(через дробь).....	+1
Атакуемая группа под прямым контролем Иллюмината.....	-10
Атакуемая группа в одном шаге от Иллюмината.....	-5
Атакуемая группа в двух шагах от Иллюмината.....	-2

Атака на нейтрализацию. См. выше, только атакующий получает бонус +6.

Атака на уничтожение См. выше, за исключением:

1. Брось кубик "Сила-сила", а не "Сила минус сопротивление".
2. +4 если приверженность *противоположна*, -4 если *такая же*.
3. Атакующим группам не нужны открытые стрелки управления.

БАЗОВЫЕ ЦЕЛИ

Группы, которые нужно контролировать, включая <i>Иллюмината</i>	
2 или 3 игрока(не рекомендуется)	13
4 игрока	12
5 игроков	10
6 игрок.	9
7 или 8 игроков(не рекомендуется).....	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЦЕЛИ

Баварские Иллюминаты Контролировать группы с сумарной силой власти 35 или более(включая свою собственную власть 10)

Бермудский треугольный. контроль надгруппой-представителем кадой из приверженностей. Если у подконтрольной группы несколько приверженностей, засчитывается каждая из них.

Сиятели раздора. Контролировать пять причудливых групп.

Гномы Цюриха. Собрать 150\$(причём необязательно в казну Иллюмината - засчитывается общая казна всей ИВ игрока)

Сеть. Контролировать группы сумарной силой власти 25(включая 7 самой сети)

Служители Ктулху. Уничтожить любые 8 групп.

Общество наемных убийц. Контролировать 8 жестоких групп.

НЛО. Цель для НЛО игрок выбирает самостоятельно, в начале игры. Он выбирает из семи возможных целей, и записывает её себе на бумажку, чтоб никто не видел.