

# ПОБЕГ ИЗ НЬЮ-ЙОРКА

## ПОЛИЦИЯ СОЕДИНЁННЫХ ШТАТОВ

### ДОПОЛНЕНИЕ



Это дополнение добавляет в игру начальника полиции Боба Хоука и его подчинённых. В ходе игры Боб Хоук будет давать вам задания и отправлять копов вам на помощь. Берегитесь: с этим дополнением сбегать из Нью-Йорка станет ещё сложнее!

## СОСТАВ ИГРЫ

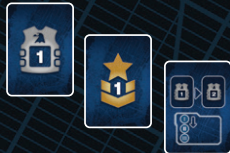
1 планшет полиции



4 карты действий  
(1 карта для каждого героя)



15 карт заданий  
15 карт награда  
5 карт перехода



1 карта дипломата («Датчик»)



2 карты предметов  
(«Деактиватор микрокапсул»)



1 фигурка Боба Хоука



12 фигурок копов



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте обычным правилам подготовки к базовой игре за исключением указанных далее шагов, которые необходимо выполнить с изменениями.

9) Подготовьте колоду таймера, как указано в правилах базовой игры, но используйте только 8/9/10/11 обычных (чёрных) карточек таймера при игре с 1/2/3/4 участниками.

11) Подготовьте карты дипломатов следующим образом:

- отложите в сторону карты «Браслет президента», «Кассета», а также карту «Датчик»;
- перемешайте 3 оставшиеся карты и уберите одну из них из игры, не раскрывая. Затем уберите из игры одну из двух оставшихся карт дипломатов и раскройте её. Это карточка «Диаграмма моста», на которой указан номер моста. Возьмите из колоды карточку города и поместите её в клетку, соседнюю с этим мостом. Не добавляйте на эту карточку города указанные на ней компоненты (например, заключённых, предметы или автомобили), вместо этого поместите на неё фигурку копа.
- у вас останется одна не убранная из игры карта дипломата: перемешайте её вместе с отложенными ранее картами «Браслет президента», «Кассета» и «Датчик» и поместите по 1 карте лицевой стороной вниз в каждую ячейку дипломата.

14) При подготовке колоды предметов отложите в сторону 2 карты «Поддельная кассета» и 2 карты «Деактиватор микрокапсул». Затем перемешайте оставшиеся карты предметов и случайным образом уберите две из них из игры, не раскрывая. Наконец, замешайте 2 отложенные ранее карты «Поддельная кассета» и 2 карты «Деактиватор микрокапсул» в колоду предметов.

**ВНИМАНИЕ!** Если вы играете в любой вариант игры с модифицированной колодой предметов, убедитесь, что в ней есть 2 карты «Поддельная кассета» и 2 карты «Деактиватор микрокапсул» (для этого сначала отложите эти карты в сторону, затем модифицируйте колоду предметов согласно требованиям варианта игры и замешайте карты «Поддельная кассета» и «Деактиватор микрокапсул» обратно в колоду предметов).

- 20) Поместите планшет полиции рядом с игровым полем.
- 21) Поместите фигурку Боба Хоука в ячейку 1 на планшете полиции.
- 22) Поместите в ячейку «Доступные копы» на планшете полиции 8/9/10/11 фигурок копов при игре с 1/2/3/4 участниками.
- 23) Отсортируйте карты заданий и карты наград по цифрам на оборотах (далее — карты «Награда 1», «Задание 1» и т. д.), а карты перехода (далее «Переход 1–2» и т. д.) пока отложите в сторону. Перемешайте по отдельности стопки карт заданий и карт наград с разными цифрами на оборотах, затем случайным образом, не раскрывая, возьмите из каждой стопки столько карт, сколько указано в таблице ниже в соответствии с числом игроков в партии:

ЧИСЛО ИГРОКОВ	1	2	3	4
НАГРАДА 1 И ЗАДАНИЕ 1	4	4	4	5
НАГРАДА 2 И ЗАДАНИЕ 2	4	4	5	5
НАГРАДА 3 И ЗАДАНИЕ 3	4	5	5	5

Верните неиспользованные карты в коробку.

24) Сформируйте колоду наград, поместив справа от планшета полиции карты «Награда 3», поверх них — карты «Награда 2» и на самый верх колоды — карты «Награда 1».

25) Сформируйте колоду заданий следующим образом:

- карты «Задание 3» поместите стопкой слева от планшета полиции;
- перемешайте 4 карты «Переход 2–3», возьмите 1 из них и не раскрывая поместите её поверх карт «Задание 3»;
- карты «Задание 2» поместите поверх карты «Переход 2–3»;
- карту «Переход 1–2» поместите поверх карты «Задание 2»;
- на верх колоды поместите карты «Задание 1».

26) Возьмите три первые карты из колоды заданий, раскройте их и поместите ниже планшета полиции. Затем возьмите 3 карты наград, не раскрывая, и поместите по 1 карте лицевой стороной вниз под каждую раскрытую карту задания (так, чтобы каждая из этих наград была связана с определённым заданием).

27) Уберите из игры 20 фигурок заключённых (в этом дополнении используется только 20 заключённых).

Верните неиспользуемые компоненты в коробку.

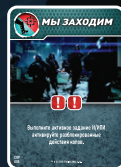


Пример подготовки к игре с 2 героями.

## ФАЗА ГЕРОЕВ

### НОВАЯ КАРТА ДЕЙСТВИЯ: «МЫ ЗАХОДИМ»

В начале игры каждый герой получает дополнительную карту действия «Мы заходим», которая расширяет возможности игрока, позволяя применить сразу два новых эффекта.



#### 1. ВЫПОЛНИТЕ АКТИВНОЕ ЗАДАНИЕ

Вы можете взять 1 раскрытую карту задания, лежащую ниже планшета полиции, если выполнили все указанные на ней требования.

Если вы берёте карту задания, поместите её в область сброса выше планшета полиции и поместите связанную с этим заданием карту награды лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом игрока. Вы можете просматривать эту карту в любой момент — на ней может быть указано различное количество очков наград. Они пригодятся для коллективной победы.



Змей играет карту «Мы заходим» и решает только выполнить активное задание: он выбирает активное задание «Шевелись, мы теряем время!». Согласно требованиям задания у него есть автомобиль, поэтому Змей сбрасывает выполненное задание и получает соответствующую карту «Награда 1».



## 2. АКТИВИРУЙТЕ ДЕЙСТВИЯ КОПОВ

Активируйте все разблокированные действия копов, перечисленные на планшете полиции.

В начале игры вы можете выполнять только действие ячейки I. Каждый раз, когда раскрывается карта перехода (см. далее), Боб Хоук передвигается в следующую ячейку, разблокируя её действие.

Таким образом, когда вы применяете этот эффект, вы можете выполнить любые действия копов, указанные на той ячейке, где находится фигурка Боба Хоука, или на ячейках выше. Эффекты действий копов можно применять в любом порядке по вашему выбору, а можно не применять вовсе.

Играя карту «Мы заходим», вы можете применить как один из её эффектов, так и оба сразу. Если вы выбрали оба эффекта, примените их по порядку (сначала первый, затем второй).

## РАСКРЫТИЕ КАРТЫ ЗАДАНИЯ ИЛИ ПЕРЕХОДА

Когда карточка таймера раскрывается (а не сбрасывается!), текущий игрок должен также взять новую карту из колоды заданий.

Если вы взяли карту задания, текущий игрок должен поместить её слева от раскрытых карт заданий. Также он должен взять карту награды и поместить её лицевой стороной вниз под только что раскрытую карту задания. Если ниже планшета полиции уже лежат 3 раскрытые карты заданий, текущий игрок должен сбросить крайнюю правую из них (и соответствующую карту награды).

Если вы взяли карту перехода, то порядок действий отличается. В частности:

- если вы взяли карту «Переход 1–2», вы должны передвинуть фигурку Боба Хоука вниз на ячейку II на планшете полиции (разблокировав таким образом второе действие копов) и сбросить карту перехода;



Карта «Переход 1–2» появляется на верху колоды заданий: текущий игрок сбрасывает её и передвигает Боба Хоука на ячейку II на планшете полиции.

- если вы взяли карту «Переход 2–3», вы должны передвинуть фигурку Боба Хоука вниз на ячейку III (разблокировав таким образом третье действие копов). Затем вы должны поместить раскрытую карту перехода рядом с игровым полем: на ней указано минимальное количество очков наград, которое команда героев должна набрать, чтобы одержать коллективную победу (см. далее). Помните, что карта «Переход 2–3» была выбрана случайным образом при подготовке из 4 карт.



Карта «Переход 2–3» появляется на верху колоды заданий: текущий игрок раскрывает её и передвигает Боба Хоука на ячейку III на планшете полиции.

## КОПЫ

Копы добавляются на игровое поле в результате применения эффектов карт заданий. На них никак не воздействуют враги: копы никогда не получают урон и могут свободно передвигаться через клетки с врагами. Однако их можно передвинуть только на исследованные клетки (они не могут передвигаться на неисследованные клетки и не могут исследовать их).

Если у героя есть оружие, которое позволяет ему наносить дополнительный урон, и он активировал действие копов, чтобы нанести урон, урон копов из-за этого оружия не увеличивается.

Копы не могут получать и использовать автомобили. Однако если коп находится в одной клетке с заключённым и брошенным автомобилем, заключённый не сможет получить автомобиль.

**ВНИМАНИЕ!** Если запас доступных копов заканчивается, просто пропускайте любые указания по дооблавлению копов на игровое поле.



# УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

## КОЛЛЕКТИВНАЯ ПОБЕДА

Любое количество игроков может выиграть одновременно, если эти игроки находятся в соседней с мостом клетке и совместно раскрывают следующие карты:

- «Президент»;
- «Кассета»;
- «**Диаграмма моста**», соответствующая соседнему мосту;
- все свои карты наград: количество очков наград должно быть больше или равно минимума, указанного на карте «**Переход 2–3**».

После того как эти карты раскрыты, один из игроков должен выполнить действие передвижения на мост.

**ВНИМАНИЕ!** Если карта «**Переход 2–3**» ещё не раскрыта, текущий игрок должен брать карты из колоды заданий, пока не раскроет эту карту. Взятые карты заданий должны сбрасываться без применения их эффектов, а раскрыв карту «**Переход 2–3**», игрок должен применить её эффект. Также текущий игрок должен сбросить столько карт из колоды наград, сколько карт заданий было сброшено таким способом.

**ВНИМАНИЕ!** Карта «**Датчик**» позволяет одержать коллективную победу, сбежав на вертолёт вместо побега по мосту вместе с соответствующей картой «**Диаграмма моста**». Но перед побегом на вертолёт вы должны раскрыть карточку таймера и применить её эффект!

Если герои ещё не набрали требуемое количество очков наград, то они не могут передвинуться на мост или одержать коллективную победу (таким образом, им нужно попытаться выполнить больше заданий или одержать одиночную победу).



*Мэгги и Кэбби хотят одержать коллективную победу, сбежав по мосту 1: Мэгги раскрывает диаграмму этого моста и карту «Кассета», а у Кэбби есть карта «Президент». Для побега им также требуется набрать минимум очков наград, указанный на раскрытой карте «Переход 2–3» — 3 очка. Мэгги раскрывает 2 очка на своей карте награды, у Кэбби также есть 2 очка: таким образом, в сумме у них 4 очка, и они побеждают в игре, одержав коллективную победу!*

## ОДИНОЧНАЯ ПОБЕДА

Вы можете выиграть в одиночку в любой момент вашего хода при выполнении следующих условий:

- любой из игроков получил карту президента и/или верхняя карточка в колоде таймера красная;
- ваш герой достиг уровня 3;
- вы выполнили обе личные цели, раскрыв требуемую карту предмета или дипломата и использовав требуемый транспорт, чтобы сбежать из города;
- вы раскрыли карту предмета «**Деактиватор микрокапсул**».



*Кэбби хочет одержать одиночную победу. Он проверяет, что все требования выполнены:*

- президент был спасён (Кэбби сам спас его);
- он достиг уровня 3;
- у него есть карта «Кассета», и он находится в клетке с жетоном плота: таким образом, он выполнил обе личные цели;
- он раскрывает карту «Деактиватор микрокапсул».

*Поскольку все требования выполнены, Кэбби побеждает в игре, одержав одиночную победу!*

ESCAPE FROM NEW YORK™ is a trademark of STUDIOCANAL S.A.S. All Rights Reserved. © 2023 STUDIOCANAL S.A.S. © All Rights Reserved. | Publisher: Pendragon Game Studio srl Via Curtatone, 6 - 20122 Milan www.pendragongamestudio.com - info@pendragongamestudio.com | All Rights Reserved.

© 2023 ООО «Мир Хобби». | Все права защищены. | Версия правил 1.0 hobbyworld.ru



**STUDIOCANAL**  
A CANAL+ COMPANY

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



Играть интересно