



# ПОБЕГ ИЗ НЬЮ-ЙОРКА™

Настольная игра Кевина Уилсона



**STUDIOCANAL**  
A CANAL+ COMPANY

## ПРАВИЛА ИГРЫ



Играть интересно

## ОБ ИГРЕ

Настольная игра «Побег из Нью-Йорка» переносит игроков в фантастическую атмосферу одноимённого фильма 1981 года, снятого режиссёром Джоном Карпентером.

Остров Манхэттен стал самой большой в мире тюрьмой. Персонажи культового фильма Змей Плискин, Мозг, Мэгги и таксист Кэбби исследуют улицы ночного Нью-Йорка в поисках пути спасения. Задача героев — найти президента, кассету с правительственными секретными и диаграмму моста, которая позволит сбежать из города, не подорвавшись на mine. Время поджимает, и нужно торопиться!

Вы можете действовать как команда, выполняя три цели, указанные выше, или же можете втайне от остальных выполнить личную цель, чтобы в любой момент игры сбежать из Нью-Йорка в одиночку, предав товарищей. Каково бы ни было ваше решение, вам придётся встретиться лицом к лицу с бандами Манхэттена во главе с Герцогом Нью-Йорка. Он будет препятствовать вам, передвигая заключённых и боссов, чтобы лишить вас того малого количества времени, которое осталось на выполнение миссии.

## СОДЕРЖАНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ	3
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	4
ПОРЯДОК ХОДА	6
ФАЗА ГЕРОЯ	7
ФАЗА НЬЮ-ЙОРКА	9
ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ	10
УСЛОЖНЁННЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ	21
ПРИЛОЖЕНИЕ	21

## ПРАВИЛА ГЕРОЕВ

Эффекты карт действий	11
Карты дипломатов	12
Карта президента	13
Карты предметов и оружия	14
Карты автомобилей	14
Жетон планёра	15
Жетон вертолёт	15
Повышение уровня и карты особых действий	15
Карточки игрового поля и их свойства	15
Создание шума	16
Личные свойства	16
Получение урона от врагов	16
Раскрытие карты события	16
Раскрытие карточек таймера	17

## ПРАВИЛА НЬЮ-ЙОРКА

Враги	17
Карты автомобилей	18
Получение шума	18
Нанесение урона героям	18
Фишки миссий	18
Передвижение врагов	18
Возвращение карт в колоду Нью-Йорка	20
Баррикады	20
Карты особых действий	20

# СОСТАВ ИГРЫ



4 планшета героев



1 игровое поле



1 планшет Нью-Йорка



5 карт дипломатов



1 карта президента



32 карты действий героев  
(по 8 на игрока)



12 карт особых действий героев  
(по 3 на игрока)



4 стартовые карты героев



7 карт действий Нью-Йорка



3 карты особых действий Нью-Йорка



12 карт личных целей (6 синих, 6 фиолетовых)



18 карт предметов



16 карт событий



4 карты автомобилей



4 карты-панятки



40 фигурок заключённых



25 жетонов баррикад  
(двусторонних)



14 жетонов окраин  
(двусторонних)



1 жетон вертолёта  
(двусторонний: вертодром и приземлившийся вертолёт)



16 карточек таймера  
(12 обычных, 1 «Скорее», 3 красных)



34 карточки города



1 жетон планёра



12 жетонов уровней  
(4 набора по 3 двусторонних жетона)



4 жетона дипломатов



19 пластиковых подставок  
(по 2 на героя, 7 для Нью-Йорка, 4 белых)



8 карточек  
Центрального парка



1 карточка Всемирного  
торгового центра



4 фигурки героев



3 фигурки боссов



1 фигурка танка



4 фигурки автомобилей



15 фишек предметов



15 фишек патронов



3 фишки здоровья



1 фишка шума



1 фишка уровня событий



4 фишки миссий



8 карточек ориентиров



1 карточка библиотеки

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В первой партии не используйте карты с обозначением SGB в левом нижнем углу — это дополнительные компоненты для усложнённых вариантов игры. Правила их добавления в игру см. на стр. 21.

**1** Разместите игровое поле в середине стола.

**2** Перемешайте 8 красных карточек ориентиров и поместите по 1 карточке лицевой стороной вниз в каждую красную клетку на поле.



**3** Поместите карточку библиотеки лицевой стороной вверх в соответствующую жёлтую клетку на поле.



**4** Поместите карточку Всемирного торгового центра лицевой стороной вверх в соответствующую синюю клетку на поле. Затем поместите на неё жетон планёра.



**5** Поместите жетон вертолёта (стороной вертодрома вверх) в центральную клетку Центрального парка.



**6** Перемешайте жетоны окраин и поместите по 1 жетону лицевой стороной вниз на каждую клетку с символом ?.



**7** Поместите каждый жетон дипломата в соответствующую ячейку в правом верхнем углу поля.



**8** Поместите фишку уровня событий в первую ячейку счётчика уровня событий в левом верхнем углу поля.



**9** Подготовьте колоду таймера следующим образом:

- перемешайте 3 красные карточки таймера и поместите их лицевой стороной вниз в соответствующую клетку поля;
- поместите карточку «Скорее!» лицевой стороной вниз поверх красных карточек таймера;
- перемешайте обычные (чёрные) карточки таймера. При игре с 4/3/2/1 игроками поместите 12/11/10/9 карточек таймера лицевой стороной вниз поверх карточки «Скорее».



**10** Поместите карту президента в соответствующую ячейку в правом верхнем углу поля.



**11** Подготовьте карты дипломатов следующим образом:

- отложите карты «Браслет президента» и «Кассета»;
- перемешайте 3 оставшиеся карты, затем уберите одну из них из игры, не раскрывая её;
- перемешайте 2 оставшиеся карты с отложенными картами «Браслет президента» и «Кассета» и поместите по 1 карте лицевой стороной вниз в каждую ячейку дипломата.





- 12** Перемешайте карточки города, сформируйте из них колоду города и поместите её рядом с игровым полем.
- 13** Перемешайте карточки Центрального парка, сформируйте из них колоду Центрального парка и поместите её рядом с игровым полем.
- 14** Создайте рядом с игровым полем запас следующих компонентов:

- перемешанная колода предметов (взакрывающую) и место для сброса;
- перемешанная колода событий (взакрывающую) и место для сброса;
- 4 карты автомобилей;
- фишки патронов и предметов;
- фигурки заключённых и автомобилей;
- жетоны баррикад;
- 4 красные и 4 белые пластиковые подставки.

- 15** Возьмите все карты особых действий героев и Нью-Йорка (карты с символом ♡) и поместите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

- 16** Поместите планшет Нью-Йорка рядом с игровым полем. Разместите на нём следующие компоненты:

- фишку шума в крайнем левом делении счётчика шума;
- все фишки миссий в левой ячейке миссии;
- каждую фигурку босса (с красной пластиковой подставкой) на соответствующем изображении;
- по 1 фишке здоровья в крайнем правом делении счётчика здоровья каждого босса;
- перемешайте карты действий Нью-Йорка (кроме особых), сформируйте из них колоду и поместите её слева от планшета Нью-Йорка.



	<b>РОМЕРО</b>	<b>Актёры действия</b> Уничтожение 100%. Шанс успеха на успех при первом выстреле. Уничтожение 100%. Шанс успеха на успех при первом выстреле.
	<b>СЛЭГ</b>	<b>Словесное действие</b> Сделай выстрел, чтобы получить 100% шанс успеха. Шанс успеха на успех при первом выстреле. Шанс успеха на успех при первом выстреле.
	<b>ГЕРЦОГ</b>	<b>Словесное действие</b> Шанс успеха на успех при первом выстреле. Шанс успеха на успех при первом выстреле. Шанс успеха на успех при первом выстреле.

### 17 Каждый игрок

- выбирает цвет, берёт памятку такого же цвета и 2 пластиковые подставки;
- выбирает героя, берёт соответствующие карты действий героя (это стартовая рука) и фигурку, прикрепив к ней пластиковую подставку, а также помещает перед собой планшет героя;
- помещает стартовую карту героя следующим образом:
  - **Кэбби** начинает игру с картой «Такси» перед собой и фигуркой такси на поле;
  - **Змей и Мэгги** начинают игру каждый со своей картой оружия, поместив на неё указанное количество фишек патронов;
  - **Мозг** начинает игру с лежащей в открытую картой «Диаграмма моста 3» в личном запасе;
- случайным образом выбирает 3 жетона уровней с одинаковыми оборотами и помещает их лицевой стороной вниз на свой планшет героя (закрыв соответствующие ячейки уровней), а затем немедленно переворачивает жетон уровня 1;
- помещает свою фигурку (включая фигурку такси) на карточку библиотеки в центре игрового поля.



**18** Случайным образом возьмите по 6/5/4/3 карт личных целей каждого цвета (синего и фиолетового) при игре с 4/3/2/1 участниками, затем перемешайте 2 колоды целей разных цветов по отдельности. Каждый игрок берёт 1 карту из каждой колоды, тайно просматривает и помещает взакрытую под свой планшет героя. Поместите оставшиеся личные цели лицевой стороной вниз в общий запас и сформируйте из них 2 отдельные колоды (синюю и фиолетовую).



**19** Наконец, случайным образом выберите первого игрока.

## СТРУКТУРА ПРАВИЛ

Правила имеют следующую структуру:

- первая часть, начиная с этой страницы, охватывает основные правила игры, объясняя порядок хода и условия победы и поражения;
- вторая часть (начиная со стр. 11) содержит все подробные правила для **ГЕРОЕВ** (игроки) и **Нью-Йорка** (их противник, которым будет управлять сама игра);
- третья часть состоит из приложений, в которых объясняются правила для конкретных карт и дополнительных компонентов игры, добавленных в ходе краудфандинговой кампании.

Во время чтения правил вы можете встретить ссылки на отдельные понятия (например: «см. стр. 11 — Правила героев»): вам не нужно переходить к указанным страницам во время первого чтения, но такие ссылки пригодятся в ходе первых партий, когда потребуется быстро найти то или иное правило или нужный раздел буклета.

## ПОРЯДОК ХОДА

Игроки совершают ходы, пока не будет выполнено условие победы или поражения.

Ход каждого игрока состоит из двух фаз, которые разыгрываются в следующем порядке.

**Фаза героя:** текущий игрок исполняет роль своего героя, выполняя действия и используя предметы.

**Фаза Нью-Йорка:** текущий игрок управляет бандами Нью-Йорка, которые препятствуют героям, передвигая врагов, устанавливая баррикады и раскрывая карточки таймера.



## ФАЗА ГЕРОЯ

### 1. РАСКРОЙТЕ КАРТОЧКУ ТАЙМЕРА

Текущий игрок может раскрыть 1 карточку таймера, чтобы вернуть все свои сброшенные карты действий на руку. Если к этому моменту у него на руке осталась только одна карта действия или совсем не осталось карт, он должен это сделать.

Если игрок раскрыл карточку таймера, он возвращает все свои сброшенные карты на руку. Затем он должен применить эффект, описанный на карточке таймера (см. стр. 17 — *Раскрытие карточек таймера*).

Карты действий представляют собой действия, которые игрок может выполнять во время игры, а также его очки здоровья. Каждый раз, когда игрок получает урон, он должен случайным образом сбросить столько карт действий с руки, сколько урона получил. Игрок должен возвращать все свои карты, только если у него на руке остаётся одна карта действия или совсем не остаётся карт на момент начала его хода, но он также может делать это в других ситуациях — например, если ему требуется карта действия, которую он уже сбросил.



Начинается ход Змея: у него на руке нет карт действий, поэтому он должен раскрыть 1 карточку таймера, чтобы вернуть все свои сброшенные карты действий. Карточка таймера позволяет Змею исследовать 1 ориентир по выбору, и он решает исследовать ближайший к нему ориентир.

### 2. ВЫБЕРИТЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Текущий игрок выбирает 2 карты действий с руки и кладёт их перед собой лицевой стороной вниз.

Обе карты действий нужно выбрать перед применением эффекта первой карты.



Змей выбирает 2 карты с руки и кладёт их перед собой лицевой стороной вниз.

### 3. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ ПЕРВОЙ СЫГРАННОЙ КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

Текущий игрок раскрывает первую из двух сыгранных им карт действий, а затем применяет все её эффекты.

Игрок должен полностью применить эффект каждой карты, не игнорируя ни одну его часть (например, он не может преднамеренно игнорировать одну часть эффекта и применить только другую его часть). Если игрок не может выполнить действие полностью, ему нужно пропустить все его эффекты, но действие всё равно создаёт шум (см. стр. 16 — *Создание шума*).

**ВНИМАНИЕ!** В следующих ситуациях действие всё равно считается полностью выполненным:

- игрок должен исследовать пустую клетку, но не может этого сделать, поскольку все соседние клетки уже исследованы;
- игрок не может нанести весь возможный урон, поскольку, например, все враги в пределах дальности убиты;
- игрок должен прервать передвижение после получения автомобиля (см. стр. 14 — *Получение автомобиля*).

Эффекты карт действий могут включать различные свойства, такие как передвижение героя, раскрытие карточек на поле, нанесение урона врагам и так далее (см. стр. 11 — *Эффекты карт действий*).



В левом верхнем углу каждой карты действия рядом с названием вы найдёте символ, указывающий на эффект карты.



**Движение:** эта карта позволяет вам передвинуться на исследованную клетку игрового поля ИЛИ на лежащий лицевой стороной вниз ориентир (клетку с карточкой или клетку, соседнюю с библиотекой).



Этот эффект позволяет вам наносить урон врагам. У каждой атаки есть предел дальности (0 или 1), определяющий количество клеток, которые атака может покрыть на игровом поле. Атака с пределом дальности 0 означает, что вы можете распределить урон только среди врагов в своей клетке; атака с пределом дальности 1 означает, что вы можете распределить урон среди врагов в своей клетке и в соседних клетках.



Эта карта позволяет вам совершать особое действие.



В качестве первой карты Мэгги раскрывает карту «Я тебя прирежу», которая наносит 2 урона врагам в её клетке. Мэгги наносит 1 урон заключённому в этой клетке. Оставшийся урон применить нельзя, поскольку в пределах дальности атаки не осталось врагов.

#### 4. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ ВТОРОЙ СЫГРАННОЙ КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

Текущий игрок раскрывает вторую карту действия, которую он сыграл, и применяет все её эффекты.

#### 5. ПЕРЕДВИНЬТЕСЬ С ПОМОЩЬЮ АВТОМОБИЛЯ

Если у текущего игрока есть автомобиль и в его клетке нет врагов, он может использовать его для передвижения таким образом, как указано на карте автомобиля (см. стр. 14 — Карты автомобилей).

Когда герой на автомобиле передвигается (даже с использованием карты действия), он также может переместить другого героя без автомобиля вместе с собой, если тот согласен.



Мозг находится в клетке без врагов (1), поэтому он решает использовать автомобиль, чтобы передвинуться на 1 клетку (2) и исследовать соседнюю пустую клетку слева сверху (3).

#### 6. СОЗДАЙТЕ ШУМ И СБРОСЬТЕ СЫГРАННЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

Теперь игрок должен подсчитать количество шума, который он создал при применении эффектов карт действий: оно равно количеству символов шума на сыгранных картах действий. Текущий игрок должен передвинуть фишку шума на счётчике шума вправо на столько делений, сколько шума он создал (см. стр. 16 — Создание шума).

После этого игрок кладёт сыгранные им карты действий лицевой стороной вниз в стопку сброса слева от своего планшета героя.



Мэгги сыграла карты «Меткий выстрел» и «Поспешим». Она подсчитывает созданный шум: первая карта создала 3 шума, а вторая — 1 шум. Мэгги передвигает фишку шума на планшете Нью-Йорка вправо на 4 деления.

#### 7. ПОЛУЧИТЕ УРОН ОТ ВРАГОВ В ПРЕДЕЛАХ ДАЛЬНОСТИ

После этого текущий игрок должен определить количество урона, который он получает от каждого врага, в пределах дальности которого он находится (см. стр. 17 — Враги), и случайным образом (не показывая другим игрокам) сбросить с руки столько карт действий, сколько урона он получил.

Если игрок получает больше урона, чем осталось карт у него на руке, он просто игнорирует избыточный урон.

Обычно урон герою наносят только враги, которые находятся в его клетке, но некоторые боссы и бонусы заключённых позволяют врагам стрелять по героям с соседних клеток. Избежать получения урона можно следующими способами:



- использовать особые предметы (см. стр. 14 — Карты предметов и оружия);
- находиться в клетке с убежищем (см. стр. 16 — Здания);
- находиться за баррикадой, которая мешает врагам атаковать с другой стороны (см. стр. 20 — Баррикады).



Мозг заканчивает выполнять действия в клетке с 2 заключёнными. Их предел дальности 0, и они наносят ему по 1 урону, также 2 урона ему наносит Ромеро (предел дальности которого равен 1, т. е. он может атаковать из соседней клетки). Заключённый в соседней клетке находится за пределом дальности и не может атаковать его. Герцог не может атаковать Мозга даже притом, что его предел дальности равен 1, поскольку баррикада не позволяет ему это сделать. В результате Мозг получает 4 урона и должен сбросить 4 случайные карты действий с руки, не раскрывая их.

## 8. ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ

Если текущий игрок выполнил все требования, указанные на его текущем жетоне уровня (убийство заключённых и/или сбрасывание карт предметов), он повышает уровень:

- убирает текущий жетон уровня, читает открывшийся эффект на планшете и применяет его;
- переворачивает следующий жетон уровня (если есть).

Каждый уровень даёт игроку бонус (см. стр. 15 — Повышение уровня и карты особых действий).



Кэбби завершает свой ход и решает сбросить 1 карту предмета, чтобы положить фишку предмета на свой текущий жетон уровня (1). Поскольку теперь требования этого жетона выполнены (2), он повышает свой уровень, выбирает карту особого действия, которую добавляет на руку, и раскрывает жетон уровня 3 (3).

## 9. АКТИВИРУЙТЕ ЗДАНИЕ

Если в клетке, где находится текущий игрок, есть здание, он должен применить его эффект (см. стр. 16 — Здания).

## ФАЗА НЬЮ-ЙОРКА

Во время этой фазы текущий игрок совершает действия за Нью-Йорк, при необходимости делая выбор.

### 10. СБРОСЬТЕ ПЕРВУЮ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ НЬЮ-ЙОРКА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 1 ШУМ

Текущий игрок сбрасывает верхнюю карту колоды Нью-Йорка и кладёт её лицевой стороной вверх в стопку сброса (справа от планшета Нью-Йорка). Затем Нью-Йорк получает 1 шум (см. стр. 18 — Получение шума).

### 11. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ СЛЕДУЮЩЕЙ КАРТЫ НЬЮ-ЙОРКА ИЛИ СБРОСЬТЕ ЕЁ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 1 ШУМ

Если у Нью-Йорка достаточно шума, текущий игрок тратит столько шума, сколько указано на обороте верхней карты колоды Нью-Йорка, затем раскрывает эту карту, применяет её эффект и сбрасывает. Если у Нью-Йорка недостаточно шума, текущий игрок вместо этого сбрасывает верхнюю карту лицевой стороной вверх и Нью-Йорк получает 1 шум.



Текущий игрок проверяет стоимость верхней карты действия: у Нью-Йорка достаточно шума, чтобы заплатить (1), поэтому он оплачивает её стоимость, раскрывает эту карту, применяет её эффекты и сбрасывает (2).

### 12. ПЕРЕДВИНЬТЕ ВРАГОВ ИЗ СОСЕДНИХ КЛЕТОК В КЛЕТКУ ТЕКУЩЕГО ИГРОКА

Если это возможно, текущий игрок передвигает всех не занятых в бою врагов (в клетках с которыми нет героев) из соседних клеток по стрелкам, указанным на обороте верхней карты колоды Нью-Йорка, в клетку своего героя.

Враги не могут передвигаться через баррикады.

Обманутые враги не могут передвигаться в тот же ход, в котором они были обмануты.

Враги не могут пользоваться люками, когда передвигаются на этом шаге.

Передвигая врагов, игнорируйте символы баррикад на оборотах карт Нью-Йорка (они используются только при применении свойств некоторых карт Нью-Йорка).



Управляя Нью-Йорком в свой ход, Змей передвигает в свою клетку заключённых из соседних клеток, расположенных вверху слева и внизу от него, как указано на верхней карте колоды Нью-Йорка.

## ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

Есть 2 способа победить в игре и 1 способ проиграть. Игра немедленно заканчивается, когда выполняется любое условие победы или поражения.

### КОЛЛЕКТИВНАЯ ПОБЕДА

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

- «Президент»;
- «Кассета»;
- «Диаграмма моста», соответствующая соседнему мосту.

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

Для победы не требуется, чтобы все эти карты были у одного игрока. Чтобы все герои в этой клетке победили, им достаточно совместно раскрыть карты и затем одному из них выполнить передвижение по мосту.

Если вы хотите одержать коллективную победу, но раскрываете не все требуемые карты, закройте их обратно и продолжайте игру. Пока что герои не могут передвинуться на мост и остаются на клетке, соседней с ним.



Змей, Магги и Мозг находятся в клетке, соседней с мостом 3. У Змея есть карта «Президент», и он раскрывает карту «Кассета», а у Мозга есть карта «Диаграмма моста 3». Змей использует карту действия, чтобы передвинуться, и три героя становятся победителями (Магги также побеждает, несмотря на то, что у неё нет карт, необходимых для победы). Кэбби, который находится в другой клетке, проигрывает.

### 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 (см. стр. 15 – Жетон планёра, стр. 15 – Жетон вертолёта и стр. 16 – Жетоны окраин (плоты)).



Магги, достигнув уровня 3, хочет выполнить свои личные цели, чтобы сбежать: у неё есть карта «Поддельная кассета», и согласно требованиям её карт она находится в клетке с жетоном плота. Поскольку она достигла уровня 3, а карту президента уже получил Кэбби, Магги может раскрыть свои карты личных целей и выиграть в одиночку.

### КОЛЛЕКТИВНОЕ ПОРАЖЕНИЕ

Все игроки немедленно проигрывают, если раскрывается красная карточка таймера, которая сообщает, что Нью-Йорк побеждает в игре.

# ПРАВИЛА ГЕРОЕВ

## ЭФФЕКТЫ КАРТ ДЕЙСТВИЙ



### ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Многие карты действий позволяют вам передвинуть вашего героя. Некоторые из них требуют, чтобы в клетке с героем не было врагов: если во время применения эффекта такой карты в клетке есть любые враги, герой не может выполнить это действие и передвинуться. Вы пропускаете все эффекты карты, но всё равно создаёте шум.

Когда герой передвигается, он должен следовать по одной из дорог на своей карточке к соседней раскрытой карточке или к закрытой карточке ориентира. Если дорогу между карточкой, на которой находится герой, и карточкой, куда он хочет передвинуться, преграждает баррикада, то он не может передвигаться в этом направлении, за исключением случаев, когда его карта действия позволяет уничтожать баррикады при передвижении. Если действие позволяет вам передвинуться и уничтожить баррикаду на своём пути, вы убираете эту баррикаду, перевернув её жетон, чтобы обозначить, что дорога открыта.

Когда вы передвигаетесь на другую клетку, вы полностью применяете эффекты сыгранной карты действия. Затем, если есть символ события, вы раскрываете карты событий (см. стр. 16 — Раскрытие карты события).

**Герои и враги не могут передвигаться на пустые клетки:** они могут передвигаться на раскрытые карточки города и Центрального парка, на исследованные клетки вокруг библиотеки и на исследованные ориентиры.

*Герой может уничтожить баррикаду на своём пути с помощью соответствующей карты действия только в том случае, если он проходит по дороге, которую преграждает баррикада.*



### ИССЛЕДОВАНИЕ ПУСТОЙ КЛЕТКИ

После передвижения вы можете исследовать соседнюю неисследованную клетку. Если на игровом поле есть любые соседние с вашим героем пустые клетки, выберите одну из них, затем возьмите верхнюю карточку из колоды (города или Центрального парка, в зависимости от исследуемой клетки) и поместите её на эту клетку лицевой стороной вверх. Вы можете это сделать, даже если путь к этой клетке преграждает баррикада. Когда карточка раскрыта, добавьте на неё указанные ресурсы (см. стр. 15 — Карточки игрового поля и их свойства). Символы событий, если они есть, при раскрытии карточек игнорируются: их эффекты применяются только тогда, когда герой передвигается на эту карточку (см. стр. 16 — Раскрытие карты события).

**ВНИМАНИЕ!** Вы можете исследовать ориентир, **ТОЛЬКО** передвинувшись на его клетку или раскрыв определённую карточку таймера.

*Если вы хотите исследовать клетку города, возьмите карточку из колоды города.*

*Если вы хотите исследовать клетку Центрального парка, возьмите карточку из колоды Центрального парка.*

*Если рядом с героем нет соседних пустых клеток, вы не раскрываете никаких карточек.*

В начале игры на поле уже исследованы несколько клеток: Всемирный торговый центр, библиотека и 6 клеток вокруг неё.



### ИССЛЕДОВАНИЕ ОРИЕНТИРА

Когда вы передвигаетесь на лежащий лицевой стороной вниз ориентир, исследуйте его, раскройте его карточку и примените указанный на ней эффект. Одна из карточек ориентиров — это «Лагерь Герцога», в котором прячут президента (имейте в виду, что, когда вы его спасёте, в игру вступит Герцог). Эффекты остальных карточек позволяют, например, добавить в игру боссов, получить один из четырёх дипломатов или добавить карты особых действий в колоду Нью-Йорка.



### РАСКРЫТИЕ ЖЕТОНОВ ОКРАИН

Если вы исследуете клетку с лежащим на ней лицевой стороной вниз жетоном окраины, вы должны перевернуть этот жетон (оставив его на карточке): он добавляет дополнительный символ на только что раскрытую карточку игрового поля (см. стр. 15 — Карточки игрового поля и их свойства).



### НАНЕСЕНИЕ УРОНА ВРАГАМ

Когда вы применяете эффект карты действия или используете предметы, чтобы нанести урон, вы можете распределить урон между всеми врагами в указанных пределах дальности: «предел дальности 0» означает, что вы можете наносить урон врагам только в своей клетке, а «предел дальности 1» также включает любые соседние клетки. Герой ни при каких условиях не может атаковать через баррикаду (а враги за баррикадой не могут атаковать героя).



### НАНЕСЕНИЕ УРОНА ЗАКЛЮЧЁННЫМ

У заключённых обычно 1 очко здоровья, поэтому для победы над заключённым требуется нанести ему только 1 урон, при этом он немедленно умирает с поля.

Некоторые карты действий Нью-Йорка могут увеличивать очки здоровья заключённых. Однако урон, нанесённый заключённым, не переносится из хода в ход: чтобы убить заключённого с более чем 1 очком здоровья, вы должны за один ход нанести весь урон, который требуется, чтобы убрать заключённого с поля, даже если для этого нужно использовать несколько карт действий или предметов.

*На многих жетонах уровней в качестве требования для повышения уровня указаны символы заключённых. Если на текущем жетоне уровня игрока есть видимые символы заключённых, он должен помещать на них фигурки заключённых, которых он убивает (см. стр. 15 — Повышение уровня и карты особых действий). Если на жетоне нет видимых символов заключённых, то игрок помещает фигурки заключённых, которых он убивает, в общий запас.*



### НАНЕСЕНИЕ УРОНА БОССАМ

В отличие от урона заключённым, любой урон, полученный боссами, переносится из хода в ход. У каждого босса есть счётчик здоровья на планшете Нью-Йорка. Когда фишка здоровья на счётчике доходит до деления 0, босс умирает из игры. Единственное исключение — Герцог, который может заново вступить в игру благодаря своему особому свойству.



Мэгги играет карту действия «Я тебя прирежу», чтобы нанести 2 урона Слэгу. Поскольку у неё есть «Бита с гвоздями», она дополнительно наносит 4 урона, в итоге босс получает 6 урона. Таким образом, Мэгги передвигает фишку на счётчике здоровья Слэга на 6 делений влево.



## ОБМАН ВРАГОВ

Когда вы обманываете врага, вы немедленно передвигаете его на соседнюю исследованную клетку. Вы не можете передвинуть его через баррикаду. Передвинув врага, положите его фигурку набок: он не может атаковать или передвигаться до конца текущего хода. В конце вашего хода после фазы Нью-Йорка поставьте всех обманутых врагов обратно в вертикальное положение.

Выполняя одно действие обмана против нескольких врагов, вы можете передвинуть их в разные соседние клетки.



Мозг играет карту «Непроницаемое лицо», чтобы обмануть 3 врагов в своей клетке (2 заключённых и Ромеро). Он решает отправить всех врагов в разные клетки, и в качестве напоминания, что они не могут передвигаться или атаковать до конца хода, он кладёт их фигурки набок.



## ДРУГИЕ ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

Многие другие особые эффекты позволяют игрокам просматривать карты, передвигаться быстрее, игнорировать события, возвращать карты на руку и так далее. Когда играете карты с такими эффектами, просто следуйте указаниям на них.

## ЛИЧНЫЕ СВОЙСТВА

При желании вы можете не раскрывать 1 из сыгранных карт действий во время своего хода и вместо этого использовать своё личное свойство (см. стр. 16 — Личные свойства).

## КАРТЫ ДИПЛОМАТОВ

### ПОЛУЧЕНИЕ КАРТЫ ДИПЛОМАТА

Получить карту дипломата можно одним из двух способов:

- в любой момент своего хода находиться в клетке с жетоном дипломата, когда там нет ни одного врага;
- украсть карту дипломата у другого игрока, используя карту особого действия.

Когда вы получаете карту дипломата, вы должны положить её лицевой стороной вниз в личный запас (справа от планшета героя) и поместить соответствующий жетон дипломата обратно в его ячейку в правом верхнем углу игрового поля. Помните, что у вас в личном запасе не может быть больше трёх карт одновременно (включая карту президента, карты дипломатов и предметов). Если вы получаете четвёртую карту, вы должны немедленно сбросить любую карту из личного запаса. Вы можете в любой момент просматривать свои карты предметов и дипломатов.

### ПОТЕРЯ КАРТЫ ДИПЛОМАТА

Потерять карту дипломата можно одним из двух способов:

- добровольно сбросить её из личного запаса;
- другой игрок крадёт её у вас с помощью карты особого действия.

Если вы по любой причине добровольно сбрасываете карту дипломата, вы должны сделать следующее:

1. Выбрать пустую ячейку дипломата (то есть ячейку с жетоном дипломата и без карты дипломата);
2. Поместить карту дипломата, которую вы хотите сбросить, лицевой стороной вниз в эту ячейку;
3. Поместить соответствующий жетон дипломата в клетку своего героя, чтобы другие герои могли забрать его.

В ходе игры может быть раскрыта карта «Браслет президента»: если это произойдёт и игрок её потеряет, она остаётся раскрытой до конца игры.



Мэгги только что получила карту дипломата «Кассета», но она должна сбросить 1 карту из личного запаса, поскольку он переполнен (1).



Она решает потерять карту дипломата, которую получила ранее, смотрит, какие ячейки дипломатов в правом верхнем углу поля доступны, и видит, что ячейки 2 и 3 свободны (2).



Она выбирает ячейку дипломата 2 и помещает туда свою карту дипломата лицевой стороной вниз (3).



После этого она кладёт жетон дипломата 2 в свою клетку, чтобы другие игроки могли подобрать этот дипломат, если они передвинутся туда (4).

## КАРТА ПРЕЗИДЕНТА

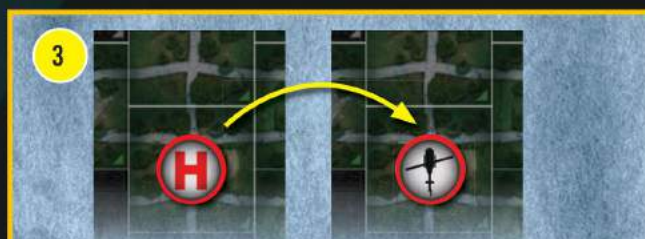
Получить карту президента можно одним из двух способов:

- в любой момент своего хода находиться в клетке ориентира «Лагерь Герцога», когда там нет ни одного врага;
- украсть карту президента у другого игрока, используя карту особого действия.

Когда карта президента впервые взята любым игроком, этот игрок должен:

1. Добавить 1 заключённого на каждую соседнюю исследованную клетку вокруг лагеря Герцога;
2. Перевернуть жетон вертолёт, если он ещё не был перевернут, обозначив таким образом, что вертолёт приземлился (см. стр. 15 — Жетон вертолёт);
3. Исследовать все карточки лежащих лицевой стороной вниз ориентиров: за каждую раскрытую таким образом карточку ориентира он также должен сбросить 1 карточку таймера, не применяя её эффекты;
4. Добавить Герцога на карточку ориентира «Здесь ничего нет».

Карта президента должна быть помещена в личный запас игрока, который её получил. Он не может добровольно сбросить её никаким способом. Однако карта особого действия «Не по плану» позволяет другим героям украсть карту президента. Так же как и карта «Кассета», карта «Президент» необходима для коллективной победы.




Кэбби получает карту президента во время нахождения в лагере Герцога, когда там нет врагов (1). Следовательно, он добавляет по 1 заключённому на 3 соседние исследованные клетки (2). Затем Кэбби переворачивает жетон вертолёт, обозначив таким образом, что вертолёт приземлился (3). После этого он переворачивает 6 карточек таймера ещё не исследованных ориентиров. Таким образом, он должен сбросить 6 карточек таймера без применения их эффектов (4). Наконец, Кэбби передвигает Герцога на только что раскрытую карточку ориентира «Здесь ничего нет» (5).



## КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ И ОРУЖИЯ

### ПОЛУЧЕНИЕ КАРТЫ ПРЕДМЕТА

Получить предмет можно несколькими способами.

- Если в любой момент своего хода герой находится в исследованной клетке с хотя бы одной фишкой предмета и в этой клетке нет врагов, он может вернуть (сколько угодно раз) 1 фишку предмета в общий запас, чтобы получить 1 предмет.
- Если герой активирует магазин оружия или библиотеку (см. стр. 16 — Здания).
- Если герой играет определённую карту действия с символом .

Получив предмет, возьмите верхнюю карту колоды предметов и поместите её лицевой стороной вниз в личный запас (справа от планшета героя). Если колода пуста, вы должны перемешать все сброшенные карты предметов, чтобы сформировать новую колоду.

Каждый герой может держать в своём запасе не более 3 карт, включая карту президента, карты дипломатов и предметов. Если вы получаете четвёртую карту, вы должны немедленно сбросить любую карту из личного запаса (в том числе карту для повышения уровня), чтобы освободить место. Вы можете в любой момент просматривать свои карты предметов и дипломатов.

**ВНИМАНИЕ!** Раскрытые карты оружия и автомобилей не являются частью личного запаса (и таким образом не учитываются при подсчёте лимита в 3 карты).

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ ПРЕДМЕТА

Карту предмета можно использовать (и немедленно сбросить) в любой момент хода игрока, но только не во время применения эффекта карты действия. В один и тот же ход можно использовать неограниченное количество предметов.

### СБРАСЫВАНИЕ КАРТЫ ПРЕДМЕТА

Когда карта предмета любым способом уходит в сброс, вы должны поместить её лицевой стороной вниз в стопку сброса предметов.

**ВНИМАНИЕ!** Стартовые предметы героев при сбросе убираются из игры.

### ПОЛУЧЕНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ ОРУЖИЯ

С картой оружия следует обращаться так же, как с картой предмета (поэтому она хранится лицевой стороной вниз, как обычный предмет), пока вы не раскроете её. Раскрыть карту оружия можно в любой момент, но только не во время применения эффекта карты действия.

Затем вы должны поместить карту лицевой стороной вверх в ячейку оружия на планшете героя (в левом верхнем углу планшета). В этой ячейке может находиться только 1 оружие, поэтому если у вас уже есть оружие и вы кладёте в эту ячейку новое, то старая карта оружия сбрасывается.

Для некоторых видов оружия нужны патроны: это указано в тексте карты. Когда вы раскрываете оружие с патронами, вы должны немедленно поместить на эту карту столько фишек патронов, сколько на ней указано. Когда вы хотите использовать это оружие, вы должны потратить столько патронов, сколько предписывает эффект этой карты (вы

не сбрасываете карту, даже если на ней заканчиваются патроны).

Некоторые другие виды оружия не требуют патронов, и их можно использовать много раз, не сбрасывая.

Когда вы используете оружие, которое создаёт шум, вы немедленно добавляете шум на счётчике шума.

У оружия не может быть больше патронов, чем указано на его карте.

Некоторые виды оружия нельзя сбрасывать для повышения уровня после того, как они были раскрыты (об этом написано на самой карте).



## КАРТЫ АВТОМОБИЛЕЙ

### ПОЛУЧЕНИЕ АВТОМОБИЛЯ

Вы можете получить брошенный автомобиль в любой момент своего хода, если находитесь в одной с ним клетке и в этой клетке нет врагов. Когда вы получаете автомобиль, вы прерываете своё передвижение, заменяете белую пластиковую подставку фигурки автомобиля на подставку своего цвета, затем берёте 1 карту автомобиля из общего запаса и кладёте её в правую верхнюю ячейку планшета героя, а на неё ставите фигурку героя.



Во время своего хода Мэгги находит брошенный автомобиль и решает его получить (1). Она берёт 1 карту автомобиля из запаса и кладёт её рядом с планшетом героя, а на неё ставит свою фигурку (2). Затем она заменяет белую пластиковую подставку фигурки автомобиля в своей клетке на пластиковую подставку своего цвета (3). Пока Мэгги владеет этим автомобилем, она использует фигурку автомобиля, чтобы отмечать своё местоположение на игровом поле.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АВТОМОБИЛЯ

У владельца автомобиля появляются следующие свойства:

- во время любого типа передвижения он может переместить 1 героя без автомобиля из своей клетки вместе с собой без дополнительных затрат (если этот герой согласен);
- он может сбросить автомобиль, чтобы передвинуться через баррикаду, уничтожив её (см. стр. 20 — Баррикады);
- он может использовать автомобиль во время своего хода (после применения эффектов карт действий), чтобы выполнить дополнительное передвижение.

### ПОТЕРЯ АВТОМОБИЛЯ

Вы можете потерять автомобиль:

- если используете его, чтобы передвинуться через баррикаду, уничтожив её (см. стр. 20 — Баррикады);
- если решаете бросить его.

Если автомобиль был брошен, оставьте его в той же клетке, где находится герой, верните на место карту автомобиля и замените подставку цвета вашего героя на белую, а свою фигурку героя выставьте обратно на поле.

Если было брошено *такси Кэбби*, вместо этого уберите его из игры.



## ЖЕТОН ПЛАНЁРА

Планёр может позволить вам выбраться за пределы города, позволив выполнить соответствующую личную цель. В начале игры его жетон помещается на карточку Всемирного торгового центра. Во время игры Нью-Йорк может уничтожить планёр, помешав игрокам одержать с его помощью одиночную победу.



## ЖЕТОН ВЕРТОЛЁТА

Вертолёт может позволить вам выбраться за пределы города, позволив выполнить соответствующую личную цель. В начале игры его жетон помещается стороной с вертодромом вверх в центральную клетку Центрального парка. Вы можете передвигать его в другие клетки Центрального парка (исследованные или нет) при помощи предметов и/или при раскрытии некоторых карточек таймера.

Когда один из игроков взял *карту президента* или раскрыта карточка таймера «*Снорее*», жетон вертолёта нужно перевернуть стороной с вертолётom вверх, обозначив, что вертолёт приземлился. Начиная с этого момента вы можете использовать его, чтобы победить в игре, если ваша личная цель позволяет вам это сделать.



ВЕРТОДРОМ



ПРИЗЕМЛИВШИЙСЯ  
ВЕРТОЛЁТ

## ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ И КАРТЫ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ

В ходе игры вы можете повысить уровень своего героя, если выполнили требования, указанные на текущем жетоне уровня. Эти требования представляют собой сочетание двух аспектов.

- **Убитые заключённые:** когда вы убиваете заключённых, вы просто ставите их фигурки на свой жетон уровня вместо того, чтобы возвращать в общий запас.
- **Предметы:** в любой момент своего хода (до шага повышения уровня) вы можете сбросить 1 карту предмета (из личного запаса или из ячейки оружия, если это возможно), чтобы поместить фишку предмета из запаса на свой жетон уровня.

В конце своей фазы героя (перед шагом «Активируйте здание») игрок, который выполнил все требования своего раскрытого жетона уровня, должен повысить уровень, убрать жетон, вернуть заключённых и/или предметы в общий запас и выполнить указания, которые открылись на планшете после того, как был убран жетон.

При повышении уровня срабатывают следующие эффекты.

- **УРОВЕНЬ 1:** вы должны взять свои карты особых действий (которые помещаются рядом с игровым полем в начале игры), выбрать 1 карту и немедленно взять её на руку (вернув остальные в запас).

- **УРОВЕНЬ 2:** вы должны взять свои карты особых действий (которые помещаются рядом с игровым полем в начале игры), выбрать 1 карту и немедленно взять её на руку (вернув остальные в запас). Затем вы берёте 1 колоду личных целей (синюю или фиолетовую) по своему выбору, возвращаете в неё карту личной цели соответствующего цвета, а затем берёте одну любую карту из этой колоды (можно даже свою предыдущую цель), и она становится вашей новой личной целью.
- **УРОВЕНЬ 3:** вы берёте 1 колоду личных целей (синюю или фиолетовую) по своему выбору, возвращаете в неё карту личной цели соответствующего цвета, а затем берёте одну любую карту из этой колоды (можно даже свою предыдущую цель), и она становится вашей новой личной целью.

В дополнение к этому вы переворачиваете свой следующий жетон уровня, раскрывая новые требования.

*Нельзя повысить уровень более одного раза за ход.*

*Когда герой убивает заключённого, владеющего автомобилем, он забирает 1 фигурку заключённого из общего запаса и кладёт её на свой жетон уровня.*

## КАРТОЧКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ И ИХ СВОЙСТВА

### ТИПЫ КАРТОЧЕК



**КАРТОЧКИ ГОРОДА:** представляют собой улицы Нью-Йорка. Они кладутся только в чёрные клетки игрового поля.



**КАРТОЧКИ ЦЕНТРАЛЬНОГО ПАРКА:** представляют собой опасные зоны в Центральном парке. Они кладутся только в зелёные клетки на правой стороне игрового поля.



**КАРТОЧКИ ОРИЕНТИРОВ:** представляют собой места, где можно найти *президента* и дипломаты, а также встретить различных боссов. В отличие от других карточек, их можно раскрывать только тогда, когда на них передвигается герой, когда кто-то из игроков берёт карту президента или в результате применения эффекта некоторых карточек таймера. Переверните карточку и следуйте указаниям на ней.



**БИБЛИОТЕКА:** как и у любого здания, у библиотеки есть свой особый эффект. Активируя это здание в конце своего хода, герой может взять 1 карту предмета или возвращает 1 случайную сброшенную карту действия себе на руку.



**ВСЕМИРНЫЙ ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР:** в начале игры поместите на эту карточку жетон планёра (*см. выше — Жетон планёра*).

### СИМВОЛЫ

На большинстве карточек игрового поля изображены символы. У каждого символа собственный эффект.



Когда этот символ раскрывается, поместите на эту карточку заключённого.



Когда герой передвигается на карточку игрового поля или раскрывает карточку таймера с этим символом, раскройте столько карт событий, каков текущий уровень событий.



Когда этот символ раскрывается, поместите на эту карточку фигурку автомобиля с красной пластиковой подставкой, обозначая таким образом, что в автомобиле находится заключённый.



Когда этот символ раскрывается, поместите на эту карточку 1 фишку предмета.



Этот символ позволяет врагам (и некоторым героям с картами особых действий) передвинуться на другую клетку с символом люка, как если бы эти клетки были соседними друг с другом.



Когда этот символ раскрывается, поместите поверх него жетон баррикады лицевой стороной вверх, преграждая указанную дорогу.

## ЗДАНИЯ

На некоторых карточках изображены символы зданий, а также приведены краткие описания эффектов зданий.



**МЕДПУНКТ:** активируя это здание в конце своего хода, герой возвращает на руку 2 или меньше сброшенных карт действий по своему выбору.



**МАГАЗИН ОРУЖИЯ:** активируя это здание в конце своего хода, герой может по своему выбору:

- взять 2 карты предметов, оставить одну из них себе, а вторую сбросить;
- перезарядить 2 патрона своего оружия или меньше (добавьте патроны из запаса на карту оружия).

*У оружия не может быть больше патронов, чем указано на его карте.*



**УБЕЖИЩЕ:** пока герой находится на этой карточке, он игнорирует весь получаемый урон.

## ЖЕТОНЫ ОКРАИН (ПЛОТЫ)



Во время подготовки к игре жетоны окраин помещаются открытыми на клетки вдоль побережья. Когда вы исследуете клетку с жетоном окраины, вы должны перевернуть его, раскрыв символ на обороте, и поместить поверх раскрытой карточки. В дополнение к символам, встречающимся на карточках, на жетонах окраин может быть изображён символ плота: он обозначает, что в клетке есть плот — средство перемещения, которое можно использовать, чтобы выполнить соответствующую личную цель и одержать одиночную победу.



*Змей исследует клетку с жетоном окраины (1). Он переворачивает его, раскрывая символ предмета (2). Поэтому, в дополнение к заключённому и предмету, указанному на раскрытой им карточке, он также добавляет 1 фишку предмета и оставляет там жетон окраины лицевой стороной вверх (3).*

## СОЗДАНИЕ ШУМА

Герой создаёт шум, когда применяет эффекты карт действий с символами посередине или некоторых других карт (оружия или событий). Количество созданного во время хода шума равно общему количеству символов шума на обеих раскрытых картах.

Когда вы создаёте шум, вы должны передвинуть фишку на счётчике шума на столько делений вправо, сколько шума создали, если это возможно (*см. стр. 18 — Получение шума*).

*Нью-Йорк тратит шум для выполнения действий во время фазы Нью-Йорка.*

## ЛИЧНЫЕ СВОЙСТВА

У каждого героя есть альтернативное действие, которое можно использовать один раз в ход так, как описано на планшете: вместо раскрытия одной из сыгранных карт действий это свойство можно использовать, чтобы либо нанести 2 урона врагам в своей клетке (в пределах дальности 0), либо передвинуться на 1 клетку и исследовать пустую клетку рядом с собой. Если вы используете это свойство, оно всегда создаёт 2 очка шума. Нераскрытая карта действия сбрасывается по обычным правилам, не создавая шум.

*Личное свойство позволяет вам передвинуться или нанести урон, используя любую карту действия: это может оказаться полезным, если вы захотите выполнить действие в опасный момент (например, при отсутствии карт передвижения на руке) без раскрытия карточки таймера.*

*Помните: карту действия, которую вы используете для выполнения этого действия, не нужно раскрывать для других игроков — может быть полезно сохранить эту информацию в секрете!*

*Вы можете в любой момент просматривать свои сброшенные карты действий.*

## ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА ОТ ВРАГОВ

Когда ваш герой получает урон от врагов, вы должны случайным образом сбросить столько же карт действий с руки, сколько урона получено, если это возможно.

*У вас на руке может не остаться карт: в таком случае вы больше не можете получать урон до своего следующего хода — в его начале вам нужно будет раскрыть карточку таймера, чтобы вернуть на руку все сброшенные карты действий.*

*Вы можете в любой момент просматривать свои сброшенные карты действий.*



## РАСКРЫТИЕ КАРТЫ СОБЫТИЯ

Каждый раз, когда вы передвигаетесь на клетку с символом события (даже если оно уже происходило в этой клетке), вы должны применить эффект вашей текущей карты действия, а затем раскрыть столько карт событий, каков текущий уровень событий (представлен числом под фишкой уровня событий на счётчике в левом верхнем углу игрового поля). Эффекты карт необходимо применять по порядку. Если колода событий закончилась, перемешайте сброшенные карты событий, чтобы сформировать новую колоду.

*В колоде таймера есть карточки, эффекты которых передвигают фишку уровня события и заставляют текущего игрока немедленно раскрыть карты событий.*





*Змей передвигается на клетку с символом события, поэтому он проверяет текущий уровень событий: фишка указывает на уровень событий 2, поэтому Змей должен взять 2 карты событий и применить их эффекты один за другим.*

## РАСКРЫТИЕ КАРТОЧЕК ТАЙМЕРА

Карточки таймера раскрываются в следующих случаях:

- в начале хода игрока, если он хочет или должен вернуть на руку свои сброшенные карты действий;
- когда применяются эффекты некоторых карт действий Нью-Йорка;
- когда карта президента впервые получена любым игроком (*см. стр. 13 — Карта президента*);
- когда последняя фишка миссии передвинута в правую ячейку из-за зашкаливания шума (*см. стр. 18 — Зашкаливание шума*).

Когда карточка таймера раскрывается любым из вышеуказанных способов, текущий игрок должен применить описанный на ней эффект.

Помните: когда вы раскрываете карточку таймера, чтобы вернуть сброшенные карты действий на руку, вы должны сначала вернуть сброшенные карты, а затем применить эффект карточки таймера.

*На двух красных карточках таймера нет эффектов, тогда как третья красная карточка таймера заканчивает игру. В этом случае Нью-Йорк побеждает, а все игроки проигрывают (*см. стр. 10 — Коллективное поражение*).*

Когда карта президента впервые получена любым игроком, текущий игрок должен **сбросить** (но не раскрыть) столько же карточек таймера, сколько неисследованных ориентиров он должен исследовать. В таком случае эффекты на сброшенных карточках таймера нужно игнорировать (за исключением красной карточки таймера, которая вызывает коллективное поражение).

### КАРТОЧКА «СКОРЕЕ»

Перед красными карточками в колоде таймера есть карточка «Скорее». Когда она появляется наверху колоды таймера, её нужно немедленно раскрыть. Её эффект заставляет вертолёт приземлиться и позволяет игрокам, достигшим уровня 3, выполнить условия одиночной победы, даже если президент ещё не был спасён.

*Если Нью-Йорк заставляет вас раскрыть карточку таймера, применить её эффект должен текущий игрок (то есть игрок, который разыгрывал фазу героя прямо перед тем, как была раскрыта карточка таймера).*

# ПРАВИЛА НЬЮ-ЙОРКА

## ВРАГИ

В игре есть 2 типа врагов: заключённые и боссы. Когда свойства или правила ссылаются на «врагов», то имеются в виду и заключённые, и боссы.



### ЗАКЛЮЧЁННЫЕ

Самых распространённые враги в Нью-Йорке. Обычно у заключённого 1 очко здоровья, он передвигается на 1 клетку и наносит 1 урон в своей клетке (в пределах дальности 0).

В ходе игры Нью-Йорк может использовать карты особых действий, чтобы усилить свойства заключённых на то время, пока эти карты находятся в игре (с их помощью заключённые могут передвигаться быстрее, наносить больше урона на большей дальности и т. д.). Также заключённые могут получать автомобили (автомобиль увеличивает количество очков здоровья заключённого на 1). Помните, что урон, который вы наносите заключённым, не переносится из одного хода в другой, поэтому заключённый с 2 очками здоровья должен получить 2 урона в один и тот же ход, чтобы его можно было убить, иначе к началу следующего хода у него снова будет 2 очка здоровья (*см. стр. 11 — Нанесение урона заключённому*).

*Всего в составе игры 40 фигурок заключённых. Если они по какой-либо причине заканчиваются, вместо этого Нью-Йорк получает 1 шум за каждого заключённого, которого вы не смогли добавить на игровое поле. Каждый раз, когда возникает выбор, текущий игрок должен выбрать, куда поместить последних заключённых.*

### БОССЫ

«Особо важные заключённые» тюрьмы Нью-Йорка. Они вступают в игру, когда раскрываются определённые карточки ориентиров. Когда это случается, текущий игрок немедленно передвигает фигурку босса на эту карточку ориентира.

Каждый босс наносит разный урон с разной дальности, у каждого из них свои свойства (указаны на планшете Нью-Йорка), и, в отличие от урона, который получают заключённые, полученный боссами урон переносится из одного хода в другой, что отражается на их счётчиках здоровья.

*Примечание: и у Ромера, и у Слэга есть дипломаты. Если любого из них убивают, уберите его фигурку из игры и поместите связанный с ним жетон дипломата в клетку, где он умер.*

*Примечание: боссы и заключённые не могут получать дипломаты, которые находятся на игровом поле.*



## КАРТЫ АВТОМОБИЛЕЙ

### ПОЛУЧЕНИЕ АВТОМОБИЛЯ

Когда автомобиль появляется в игре, им по умолчанию владеет заключённый. Когда этот заключённый погибает, автомобиль становится брошенным. Брошенный автомобиль получает заключённый, который находится в той же клетке, если в этой клетке нет героев.

Когда заключённый получает автомобиль, он прерывает своё передвижение. Замените белую пластиковую подставку автомобиля на красную и уберите фигурку заключённого с карточки в общий запас.

Заключённый на автомобиле может передвигаться на 1 клетку дальше, и у него на 1 очко здоровья больше.

*Заключённый на автомобиле не может использовать для передвижения люки.*

*Заключённого на автомобиле можно обмануть.*

*Боссы не могут получить автомобиль и не могут передвигаться с его помощью.*



*Заключённый передвигается на клетку с брошенным автомобилем (1). Текущий игрок заменяет белую подставку автомобиля в этой клетке на красную подставку Нью-Йорка (2) и возвращает фигурку заключённого в общий запас. Пока этот заключённый владеет этим автомобилем, его скорость и здоровье увеличены на 1.*

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АВТОМОБИЛЯ

Когда заключённый на автомобиле передвигается, он может передвигаться на 1 клетку дальше и переместить вместе с собой ещё одного не занятого в бою заключённого (в клетке с которым нет героев).

*Когда заключённый на автомобиле передвигается, он передвигается к текущему игроку по кратчайшему маршруту, на котором он может подобрать другого заключённого, если это возможно (в случае спорных моментов решает текущий игрок).*

Если заключённый на автомобиле вынужден передвинуться через баррикаду, автомобиль убирается, а баррикада уничтожается (переворните её жетон) (см. стр. 20 — Баррикады). Добавьте 1 заключённого в ту клетку, куда он только что передвинулся.

У заключённого на автомобиле 1 дополнительное очко здоровья, а когда он погибает, замените красную пластиковую подставку автомобиля на белую, чтобы обозначить, что автомобиль брошен.



### ПОЛУЧЕНИЕ ШУМА

Нью-Йорк может получить шум в следующих случаях:

- когда игрок применяет эффекты карт действий;
- когда игрок использует некоторые виды оружия;
- в начале фазы Нью-Йорка, когда сбрасывается первая карта действия Нью-Йорка;

- когда невозможно оплатить стоимость карты действия в шуме, Нью-Йорк сбрасывает её, чтобы получить 1 шум;
- когда карта события указывает получить шум.

### ЗАШКАЛИВАНИЕ ШУМА

Если Нью-Йорк должен получить шум, но фишка шума на счётчике находится на делении 10, вместо этого за каждую недополученную единицу шума передвиньте 1 фишку миссии из левой ячейки в правую. Если после этого в левой ячейке не осталось фишек миссий, раскройте 1 карточку таймера, передвиньте фишку шума обратно на деление 0, а затем верните все фишки миссий в левую ячейку. Если после передвижения фишки шума на ноль Нью-Йорк всё ещё должен получить шум, то он получает оставшийся шум по обычным правилам.

**ВНИМАНИЕ!** Передвигайте фишку шума обратно на ноль *только* тогда, когда происходит зашкаливание шума. Когда вы применяете эффект карты действия Нью-Йорка, которая передвигает последнюю фишку миссии в правую ячейку, *не* передвигайте фишку шума на ноль.

### НАНЕСЕНИЕ УРОНА ГЕРОЯМ

Во время фазы героя враги в пределах дальности всегда атакуют героя текущего игрока. Помните, что враги не могут наносить урон через баррикады. Когда герой получает урон, он должен сбросить с руки, если это возможно, столько случайных карт действий, сколько урона получил (см. стр. 16 — Получение урона от врагов).

*Обычно предел дальности заключённых равен 0, но некоторые карты особых действий Нью-Йорка увеличивают его на 1.*

### ФИШКИ МИССИЙ

4 фишки миссий помещаются в левую ячейку на планшете Нью-Йорка во время подготовки к игре. В ходе игры эти фишки могут передвигаться из левой ячейки в правую из-за эффекта какой-либо карты действия Нью-Йорка или когда Нью-Йорк не может получить шум (см. раздел «Зашкаливание шума» выше). Если все фишки миссий находятся в правой ячейке, текущий игрок должен раскрыть 1 карточку таймера, а затем вернуть все фишки миссий в левую ячейку.

### ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВРАГОВ

Каждый раз, когда Нью-Йорк передвигает врага, если не указано иное, фигурка этого врага должна передвинуться по направлению к герою текущего игрока. Когда требуется выбрать, какой враг должен передвинуться, действуют следующие приоритеты:

- враги, которые могут достичь клетки героя (по убыванию очков движения, при этом также учитываются люки, поскольку карточки с люками считаются соседними в контексте передвижения врагов (см. стр. 15 — Символы)). В случае спорных моментов порядок приоритета таков:
  - заключённые на автомобилях;
  - боссы (в приоритете более быстрые);
  - заключённые;
- враги, которые не могут достичь клетки героя (для них действуют такие же приоритеты).

Если спорный момент не разрешён, текущий игрок может выбрать, какого врага он предпочитает передвинуть.

**ВНИМАНИЕ!** Занятые в бою враги — то есть любые враги в той же клетке, что и герой, — не передвигаются в фазе Нью-Йорка или из-за эффекта карты события.

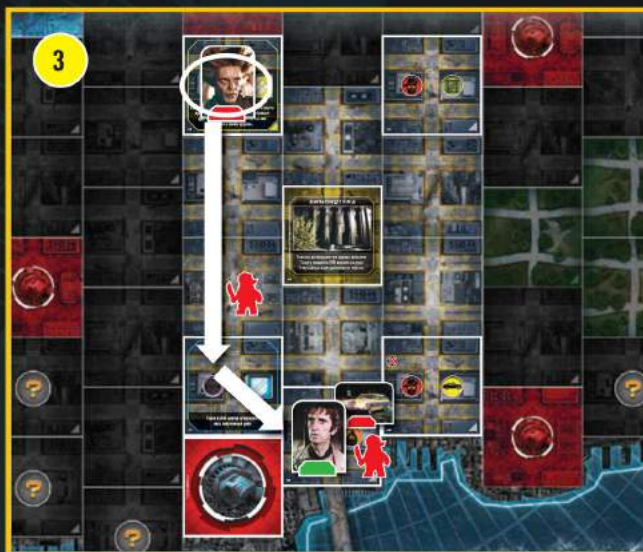
Мозг передвигается на клетку с символом события. Поскольку уровень события равен 1, он раскрывает 1 карту события: «Это Герцог». Эта карта позволяет Нью-Йорку передвинуть 3 врагов или меньше. Ситуация на поле может показаться сложной, но текущий игрок решает её, применяя следующие приоритеты:



На поле 4 врага: 1 заключённый в синем овале в пределах дальности 1, 1 заключённый в фиолетовом овале в пределах дальности 2, 1 заключённый в зелёном овале на автомобиле в пределах дальности 2 и Ромеро (белый) в пределах дальности 4. Однако Ромеро находится на клетке с люком, и поскольку рядом с Мозгом есть люк, его точный предел дальности равен 2.



На поле есть 3 врага, которые могут достичь клетки, где находится Мозг, и согласно их очкам движения они должны передвигаться в следующем порядке: зелёный, белый, синий. Первым передвигается зелёный враг (на автомобиле). Он может достичь клетки, где находится Мозг, двумя способами, но враг на автомобиле всегда выбирает способ, при котором он может переместить с собой другого заключённого, если это возможно. Таким образом он перемещает с собой синего заключённого (2).



Среди двух других врагов приоритет достаётся боссу, и Ромеро, чтобы достичь клетки, где находится Мозг, передвигается с помощью люка. Последним, поскольку все остальные враги уже достигли клетки с Мозгом, Нью-Йорк передвигает фиолетового заключённого. В этом случае также есть 2 способа это сделать. Спорную ситуацию разрешает текущий игрок, который решает передвинуть врага на соседнюю клетку слева сверху от себя.





## ВОЗВРАЩЕНИЕ КАРТ В КОЛОДУ НЬЮ-ЙОРКА

Если в любой момент игры во время фазы Нью-Йорка в колоде Нью-Йорка осталась только 1 карта, текущий игрок должен заново перемешать все карты действий Нью-Йорка, находящиеся и в игре, и в сбросе (включая любые карты бонусов для заключённых), чтобы сформировать новую колоду.

## БАРРИКАДЫ

Баррикады помещаются на поле в следующих случаях:

- когда при исследовании клетки раскрывается карточка на поле с символом ;
- когда карта действия предписывает поместить баррикаду. в таком случае поместите баррикаду на дорогу, изображённую на обороте верхней карты колоды Нью-Йорка, которая представляет собой схему карточки на поле. Местоположение баррикады отмечено на карте символом .

Жетоны баррикад всегда нужно помещать на поле лицевой стороной вверх (на лицевой стороне изображён символ баррикады).

Когда баррикада уничтожается, переверните её жетон, чтобы отметить это. Уничтоженные баррикады считаются открытыми маршрутами, но остаются на игровом поле во избежание путаницы и чтобы убедиться, что вы изначально не забыли поместить баррикаду на поле.

Если баррикаду необходимо поместить туда, где уже находится другая баррикада, игнорируйте это действие. Если необходимо поместить баррикаду туда, где находится уничтоженная баррикада, переверните уничтоженную баррикаду, чтобы восстановить её.

Если необходимо поместить баррикаду на дорогу, ведущую в никуда (к берегу реки или границе игрового поля), игнорируйте это действие. Однако баррикаду можно поместить, чтобы помешать передвижению на мост.



ЛИЦЕВАЯ  
СТОРОНА



ОБОРОТ

## КАРТЫ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ

Три карты особых действий Нью-Йорка помещаются рядом с игровым полем во время подготовки к игре. Эти карты добавляются в колоду Нью-Йорка (перемешайте их и поместите в текущую колоду, а не в стопку сброса) в ходе игры, когда раскрываются определённые карточки ориентиров. Каждая из этих карт предоставляет особый бонус заключённым, и после её оплаты в шуме такую карту нужно поместить выше планшета Нью-Йорка, чтобы бонус был виден всем игрокам.

Если в любой момент фазы Нью-Йорка в колоде Нью-Йорка осталась только 1 карта, текущий игрок должен заново перемешать все карты действий Нью-Йорка и в игре, и в сбросе (включая любые карты бонусов для заключённых), чтобы сформировать новую колоду.

Каждая карта с бонусом усиливает свойства всех заключённых в игре (включая заключённых с автомобилями). Помните, что урон, который вы наносите заключённым с 2 очками здоровья, не переносится из хода в ход, поэтому вы должны нанести им 2 урона в один и тот же ход, чтобы убить.

В игре может быть несколько карт действий с бонусом для заключённых одновременно.



В этом примере карта особого действия Нью-Йорка сыграна в качестве карты бонуса для заключённых, чтобы увеличить очки здоровья заключённых на 1.

## УСЛОЖНЁННЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Подготовьте игру по обычным правилам, но с одним или обоими изменениями:

- уберите 1 дополнительную чёрную карточку таймера;
- уберите 10 заключённых (вы будете играть с 30 заключёнными вместо 40).

## ПРИЛОЖЕНИЕ А – ПОЯСНЕНИЯ ПО ОТДЕЛЬНЫМ КАРТАМ

### «ИДЁМ!»



Когда вы передвигаетесь при помощи этой карты, игнорируйте баррикады и все остальные эффекты между стартовым и конечным ориентиром.

### «Я ПРИКРОЮ» — «ДАЙ ПОДУМАТЬ» — «СИЛЬНЫЙ АНТИТОКСИН»



Этот эффект не позволяет вернуть на руку саму карту, на которой он написан, поскольку карта попадает в стопку сброса не раньше, чем её эффект был полностью применён.

### «БРАСЛЕТ ПРЕЗИДЕНТА» (052)



После того как эта карта была раскрыта, вы больше не можете применять её эффект: он срабатывает только один раз за игру. Однако вы всё ещё можете достичь одиночной победы с её помощью.

### «ТОПОР»



Дополнительный урон от топора подсчитывается перед распределением урона. Например, если у вас есть «Топор» и вы используете карту действия «Я тебя прирежу» (которая позволяет вам нанести 2 урона в своей клетке), вы наносите 3 урона в своей клетке, распределяя его среди врагов по своему усмотрению.

### ЭФФЕКТ КРАЖИ НА КАРТАХ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ



Когда вы крадёте предметы или дипломаты таким способом, вы можете выбрать карту, но не можете просматривать её перед выбором.

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б — ПРАВИЛА ДЛЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ

После того как вы изучите правила и сыграете первую партию, вы можете добавить в игру дополнительные компоненты, которые внесут разнообразие в игровой процесс и смогут усложнить выполнение миссий.

## 8 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ КАРТ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ



Для каждого героя добавляются 2 новые карты особых действий, которые можно узнать по оборотам. Добавьте их к остальным картам особых действий героев. Когда герой повышает уровень и вам нужно выбрать и взять 1 карту особого действия, вы сможете выбирать в том числе из этих новых карт.

### 2 НОВЫЕ КАРТЫ ОРУЖИЯ: «АРБАЛЕТ»



Добавьте эти карты в колоду предметов, чтобы увеличить её вариативность. Арбалеты позволяют атаковать врагов в пределах дальности, не создавая шума!

### 2 НОВЫЕ КАРТЫ СОБЫТИЙ: «ВЗРЫВ»



Добавьте эти карты в колоду событий, чтобы увеличить её вариативность. Бабах!

### 3 НОВЫЕ КАРТОЧКИ ТАЙМЕРА

Добавьте эти карточки к обычным (чёрным) карточкам таймера на этапе подготовки и перемешайте с другими согласно правилам, указанным на этапе 9 подготовки.

### 2 КАРТОЧКИ С ЛОВУШКАМИ + 3 КАРТЫ ЛОВУШЕК



Замешайте карточки с ловушками к другим карточкам города таким образом, чтобы их можно было помещать на игровое поле, как и любые другие карточки. Когда вы передвигаетесь на карточку с ловушкой, вы должны перемешать карты ловушек, а затем взять случайную карту ловушки: если вы раскрываете карту «Сработала», вы должны применить эффект ловушки, указанный на карточке; иначе ничего не происходит.

### УСЛОЖНЁННАЯ КОЛОДА НЬЮ-ЙОРКА



Эти 10 карт можно использовать для увеличения сложности игры. Просто замените все обычные карты на новые. Их можно отличить по отметке «Сложно».

### ВАРИАНТ ИГРЫ: WANTED!

#### 2 НОВЫЕ ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ + 3 КАРТЫ WANTED



Чтобы сыграть по правилам этого варианта, добавьте 2 новые карты личных целей в соответствующую колоду перед тем, как перемешать её и назначить героям личные цели. Поместите 3 карты Wanted рядом с игровым полем.

Каждый раз, когда вы побеждаете босса или убиваете Герцога, берите карту Wanted (если это возможно). Если ваша личная цель — это карта Wanted, вы можете одержать одиночную победу, если у вас есть хотя бы 1 такая карта!

## ВАРИАНТ ИГРЫ: ПРЕЗИДЕНТ МЁРТВ ИЛИ ЖИВ?

Этот набор из 5 карт может изменить исход вашей партии. Вместо того чтобы использовать карту президента, перемешайте колоду президента, состоящую из 3 карт (1 карта «Президент мёртв» и 2 карты «Президент жив»). Замените обычную карту браслета на карту браслета с обозначением SGB026.

Когда вы передвинетесь на карточку «Лагерь Герцога» и захотите забрать президента с собой, вам нужно будет взять первую карту колоды президента: если вы возьмёте карту «Президент жив», то получите карту президента по обычным правилам. Однако если вы возьмёте карту «Президент мёртв», вам и другим героям придётся выполнять требования для одиночной победы (в этом случае игра продолжается, как если бы президент был спасён).

**ВНИМАНИЕ!** Если герой в ходе игры обнаруживает карту «Палец президента» или получает браслет президента, он может раскрыть их, чтобы убрать 1 карту «Президент жив» из колоды президента до того, как он будет спасён, и преднамеренно помешать другим игрокам одержать коллективную победу или сделать её невозможной!

## ПОСТЕР «ПОБЕГ ИЗ НЬЮ-ЙОРКА» (76 × 51 CM)

Его автор — Риккардо Кроза. Просто повесьте на стену :)

## АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ФИГУРКИ И ПЛАНШЕТЫ ГЕРОЕВ

Используйте тот вариант, который вам больше нравится: игровой текст на обеих сторонах планшетов одинаковый, меняются только изображения.



# ПОБЕГ ИЗ НЬЮ-ЙОРКА™

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор:** Кевин Уилсон

**Развитие:** Мауро Кьяботто

**Перевод на английский:** Мауро Кьяботто

**Художники:** Давиде Корси и Матиас Маццетти

**Графический дизайн:** Матиас Маццетти и Маурицио Джуста  
(Vertigo Movie Advertising / Dam Things)

**Менеджер Gamefound:** Мауро Кьяботто

**Редактор английской версии:** Уильям Ниблинг

**Редактор:** Алекс Гризафи

**Директор производства:** Сильвио Негри-Клементи

**Издано при участии:** Алекс Гризафи, Флавио Мортарино

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Дарья Дунайцева

**Переводчики:** Михаил Сунцов, Дарья Дунайцева

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Велисар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин

ESCAPE FROM NEW YORK

is published by:

Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - 20122 Milano - Italy

[www.pendragongamestudio.com](http://www.pendragongamestudio.com)

[info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

All rights reserved - ©2023 Pendragon Game Studio srl. Please keep these instructions for future reference.

WARNING: not suitable for children under 36 months: contains small parts which, if swallowed, could cause suffocation.

Made in China - Shanghai



**STUDIOCANAL**  
A CANAL+ COMPANY



ESCAPE FROM NEW YORK™ is a trademark of STUDIOCANAL S.A.S. All Rights Reserved. © 2023 STUDIOCANAL S.A.S. © All Rights Reserved.



**STUDIOCANAL**  
A CANAL+ COMPANY



Играть интересно