



ПРАВИЛА

СЮЖЕТ

Земля столкнулась с Кризисом, сулящим глобальные перемены.

Владелец крупнейшего в мире консервного концерна, Иммануил Александрович Корейко, объявил о создании Лиги Консервации, миссия которой — повернуть перемены вспять. Они собирают команду Героев, которые спасут мир от нагрянувших напастей.

Вы — один из кандидатов на роль Героя. Но Корейко готов взять на содержание далеко не всех. Списанные Герои могут попытать счастья в роли Злодеев или стать частью Незримого Трибунала.

Иммануил Александрович не решил сам проводить отбор. Он хочет, чтобы вы посоветовались и решили, кто лучше подойдёт для дела спасения мира. Открывая карты, совещаясь — решите кто и насколько будет полезен в борьбе с Кризисом.

В ходе игры часть игроков изгоняются из Лиги Консервации. Изгнанники соревнуются за возможность стать Суперзлодеем, проигравшие присоединяются к Незримому Трибуналу.

Герои

Вы — последний щит, стоящий между человечеством и переменами, захлестнувшими планету. Используйте свои сильные стороны, а также возможности вашей Базы, чтобы противостоять Кризису, Злодею и вернуть всё в прежнее русло.

Злодей

Ты — провозвестник новой эры. Помимо своих способностей и преимуществ Кризиса, ты можешь обретать дополнительные силы в поединках с другими отставными Героями и использовать всё это чтобы противостоять Лиге Консервации в деле становления нового мира.

Незримый Трибунал

Вы — столп благоразумия в кипящем вокруг океане хаоса. Вы оцените разгорающуюся битву и вынесете непредвзятый вердикт о том, удалось ли Лиге Консервации противостоять Кризису или нет. Также вы судите злодейские поединки, вносите однозначность в спорных моментах и управляете временем.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Герои противостоят Кризису, Злодеи содействуют Кризису, Незримый Трибунал регулирует игру, судит поединки и финал.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте карты: выдайте в закрытую каждому игроку по 1 случайной карте из колод Личности, Суперсилы, Спутники, Действия, две карты Артефакта — всего по 6 карт. Карты Действий не раскрываются по общим правилам и вводятся в игру в любое время, согласно их тексту и смыслу.
2. Изучите ваши карты, друг другу показывать их запрещено. В ходе игры вы будете постепенно открывать карты, выкладывая их перед собой на стол. Приводя аргументы по ходу игры, вы можете опереться на открытые карты и блефовать относительно закрытых.
3. Откройте случайную карту Кризиса, ознакомьтесь с текстом, с этим Кризисом столкнутся Герои в конце игры. Выделенный текст на карте Кризиса составлен разведывательной службой Лиги Консервации и является лишь советом, а не руководством. Если у вас есть другие идеи, как противостоять Кризису — смело выносите их на обсуждение.
4. Откройте случайную карту Базы, ознакомьтесь с текстом, эта База поможет Героям в борьбе с Кризисом.

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 5 раундов.

Раунд состоит из круга открытия карт, голосований, злодейского поединка, суда Незримого Трибунала. На каждом голосовании исключается один игрок. Этот игрок становится Злодеем.

Когда после очередного голосования в игре оказывается два Злодея, они вступают в поединок. Проигравший Злодей становится частью Незримого Трибунала.

Раздавший карты игрок становится первым активным игроком и начинает первый раунд.

РАУНД ИГРЫ

1. Круг открытия карт

Активный игрок открывает 1 любую карту, кроме Действия, и высказывается, почему он должен противостоять Кризису.

После выступления активного игрока следующий по часовой стрелке становится новым активным игроком и также открывает карту и высказывается — и так далее по кругу.

Злодеи и Незримый Трибунал (если такие уже есть) не становятся активными игроками и не открывают карты, просто пропускают ход.

Когда круг завершен, переходите к голосованию, если оно указано в таблице раундов (на обороте книги правил). Иначе — начните новый раунд.

2. Голосование

Перед голосованием все игроки проводят общее обсуждение — 2 минуты, затем члены Лиги Консервации предлагают кандидатов на изгнание. Далее по кругу называют, кто по их мнению должен быть изгнан и комментируют свое решение.

Когда все высказались, посмотрите — кто набрал больше всех голосов — этот игрок изгоняется и становится Злодеем. Он собирает свои карты в руку и открывает их в ходе злодейского поединка.

Если несколько игроков набрали максимум голосов — дайте им время на защиту и проведите повторное голосование, выбирая только из этих кандидатов. Если снова ничья — выбывает случайный игрок. Соберите их карты Личностей, перемешайте, откройте случайную — этот игрок выбывает и становится Злодеем.

Проведите 2-е голосование в раунде, если оно указано в таблице раундов.

Когда голосование завершено, переходите к злодейскому поединку. Иначе — начните новый раунд. Активным игроком, который начинает новый раунд, становится следующий за тем, кто начинал текущий раунд.

В правила внесены ограничения по времени, чтобы остудить совсем уж беспощадных дебатеров, однако игроки могут просить у Незримого Трибунала дополнительное время, если это необходимо.

3. Злодейский поединок

Когда в ходе второго и последующих голосований в игре появляется второй Злодей, два Злодея вступают в беспощадную схватку. Они по очереди, начиная с более старого Злодея, в течение минуты раскрывают по одной карте характеристик, сопровождая это пафосными комментариями, утверждающими их превосходство и подавляющими волю противника.

Каждый Злодей может раскрыть всего 3 карты и должен тщательно обдумать, какие именно карты и даже, возможно, в каком порядке принесут максимум пользы и произведут наибольшее впечатление на судей.

Судьи же должны понимать, что поединок Злодеев — это не просто состязание в физической силе (хотя и без нее никуда), это еще и состязание в харизме, ораторском искусстве, коммуникативных навыках и артистичности.

Взвесив все факторы, судьи выносят вердикт о том, кто же победил в поединке. Проигравший Злодей присоединяется к Незримому Трибуналу.

Первый злодейский поединок судит совет Героев, по правилам голосования, остальные злодейские поединки судит Незримый Трибунал.

Первый проигравший Злодей становится председателем Незримого Трибунала, последующие присоединяются в качестве обычных членов. В спорных ситуациях, если голоса Трибунала разделяются поровну, то голос Председателя считается за два.

4. Суд Незримого Трибунала

После того как Злодеи открыли по 3 карты, игроки совещаются, затем участники Незримого Трибунала по кругу голосуют, кто из Злодеев проиграл.

Победивший Злодей берет у побежденного любую карту (из открытых или из закрытых) на свой выбор, добавляет её в свою колоду и становится еще более грозным и соперником.

Проигравший Злодей присоединяется к Незримому Трибуналу.

ФИНАЛ ИГРЫ

Игроки, оставшиеся в Лиге Консервации после 5-го раунда противостоят Кризису и Суперзлодею.

Игрок, победивший в последнем злодейском поединке становится Суперзлодеем и вместе с Кризисом, противостоит Героям и возможностям их Базы.

Игроки, присоединившиеся к Незримому Трибуналу, будут решать, кто одержит верх в противостоянии.

Герои в течение минуты, опираясь на свои характеристики и возможности Базы, аргументируют, почему они сильнее.

Суперзлодей берет дополнительные карты Суперспособностей из колоды или сброса, их количество равно количеству Героев. Затем, как Герои, доказывает своё превосходство.

- ! Если мир истощен противостоянием и герои устали, вы можете провести финальный бой по правилам злодейского поединка: по 5 сильнейших карт с каждой стороны и пусть эта схватка решит судьбу планеты!

Далее две минуты на общее обсуждение.

Затем Незримый Трибунал выносит вердикт: сохранила Лига Консервации старый порядок или мир необратимо изменился?

Состав колод:

• Карты Кризисов: 9 карт

• Карты Баз: 9 карт

• Карты Личностей: 16 карт

• Карты Суперсил: 16 карт

• Карты Спутников: 16 карт

• Карты Артефактов: 32 карты

• Карты Действий: 14 карт

Таблица раундов

Число игроков	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Число голосований в раунде								
Раунд 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Раунд 2	-	-	1	1	1	1	1	1	1
Раунд 3	-	1	1	1	1	2	2	2	2
Раунд 4	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Раунд 5	1	1	1	1	1	1	1	1	2
Остаётся героев	2	2	2	2	3	3	4	4	5