Фазы дня / раунда

1. Доход: получить $, платить 3 для разблокировки 1 тайла актива при уровне славы в 1 или 2 до 1 порога
2. Патруль: взять 2 карты патруля для контроля выходов Когда выход закрылся (2 карты) - на него тайлы выхода
3. Город: выложить тайлы города с полицейскими на них
4. Порядок хода: 1-й игрок с ↑ славой, ничья - смена мест
5. Действия: минимум 3, максимум 5 + обновление славы
6. Смена дня: переворот тайла отдыха-луна, маркер вверх

*выход из города: если 1 игрок вышел, другие уже платят

Полицейские

- Тайл может иметь по 1 менту каждого цвета
- Не надо избегать полиции на конечном тайле
- Не смогли избежать полицию - получите рану
- Уже 3 красные раны - берите карту наручников (она размещается в правое место карт контакта, сбрасывая тайл)

ДЕЙСТВИЯ

ДВИЖЕНИЕ

- Перемещение - ваши 3 ОД
- Маскировка - уход от ментов
- Посещение - вход в локацию

ИЛИ

ОТДЫХ

1. Открыть использованные тайлы актива, карты контактов, аптечку
2. Разблокировать 1 тайл актива
3. Отдыхать можно 1 раз в день

Открытие сейфа

- Ваш уровень славы + число ваших карт контактов >= большего числа из нижней части тайла сейфа
- Переверните ключ в цвет сейфа или мастер-ключ
- Возьмите тайлы сейфа по числу ваших карт контактов +- (зеленый сейф карты+1, черный +0, коричневый -1)
- Выберите 1 тайл себе, а остальные замешайте в стопку

* При помещении тайла сейфа на занятое другим место для предметов, старый тайл убирается, а вам +1 слава

СЛАВА

когда вы пересекаете порог, все игроки с меньшей славой двигают 1 полицейского к вам

Получение:

- Играя карту с звездой
- Заменяя карту/тайл
- Посещая больницу
- Посещая здание с миплами соперников

Потеря:

- Посещая дома
- Посещая церковь
- Посещая группу зданий
- Используя члена банды
- Используя Информатора

Очки Движения

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

1ОД: локация (вход/выход) или изменение типа земли

Можно использовать транспорт

В свой ход можете сделать любое число **доп. действий**: использовать карты контакта, тайлы активов / снаряжения / фиксера, членов банд, аптечку

Бизнесы (закрываются при X заходе; X - число игроков)

- Получите доход сейчас / $ в конце игры
- Возьмите 1 карту контакта

Дома (куб с планшета на символ локации)

- Потеряйте 1 славу
- Возьмите 1 ключ
- Купите 1 тайл фиксера

Банды (если нет другого игрока)

Плати 5 и возьми 2 членов банды себе

Отдайте 1 члена банды и выберите 1 из 3:

- Потеряйте 1 славу
- Летите на 2 тайла с вертодрома
- Игнорируйте всю полицию тайла

Выходы (выход закрыт при наличии 2 карт патруля)

- Выход открыт: возьми $ (доход с планшета)
- Выход закрыт: возьми $ / тайл вслепую
- Возьмите 1 карту контакта в любом случае
- Последний выход открыт: заплати и убеги

H Вертодром

F Паром (ход по водоему)

Больница

- Получите 1 славу (игнорируя соперников)
- Лечите 1/2/3 раны: 1 / 3 / 6

* на этом тайле не бывает полицейских

Церковь

- Плати 1 и потеряй 1 славу
- Возьмите 1 карту контакта
- Разблокируйте 1 тайл актива

Магазин

- Получите 1 канистру на планшет
- Купите 1 или 2 тайла снаряжения
- Откройте сейф имея такой же ключ

Клиника

- Вылечите 1 свою рану
- Возьмите 1 карту контакта
- Разблокируйте 1 тайл актива

Метро

- Автоперемещение между станциями
- Дополнительное 1 очко движения

Вертодром

- Перемещение в пределах 2 тайлов

При входе в локации +X славы за X соперников