



1890 год. В разгар промышленной революции, Великая Империя собирается принять поставку большого количества секретного груза из ее колоний. Эти ящики содержат все необходимое, чтоб император укрепил свою власть в империи: сталь, уголь, руда, и прежде всего: золото!

Из соображений безопасности, Император самолично подобрал экипаж Нострии, одного из бронированных дирижаблей императорского флота. Однако, соседние страны организуют сопротивление, и предатели тайно садятся на воздушный корабль, чтобы помешать планам императора.

Содержимое:

Эта игра содержит:

14 карт Предателей:

- Карл Стилинг - Капитан
- Карлотта Лав - Член совета
- Игорь - Дегустатор
- Прихвостень 111 - Охранник
- Джек Хуммерок - Машинист
- Hernan Mirante - Наблюдатель
- Docteur Ripp - Доктор
- Satine Rochat - Геолог
- Ганс Волдер - Анархист
- Ratatine - Ясновидец
- Фред Зэмфиреску - Посредник
- Хелен Трой - Оппортунист
- Li'I Тим Слай - Безбилетник
- Г. Шэдоу – Тень

100 Грузовых карт различных категорий...

- 33 грузовые карты Первого уровня: 18 ящиков дерева и 15 ящиков свинца
- 27 грузовых карт Второго уровня: 10 ящиков угля, 9 ящиков руды и 8 ящиков стали
- 14 грузовых карт Третьего уровня: 8 ящиков бриллиантов и 6 ящиков с золотом
- 26 грузовых карт Четвертого уровня: 6 ящиков странных материалов, 8 маленьких таинственных ящиков, 6 больших таинственных ящиков и 6 ящиков алкоголя.

10 карт путешествия, которые используются по мере продвижения полета.

3 кубика

30 золотых монет

### Цель игры:

Каждый игровой круг, все игроки берут под свой контроль двух Предателей на службе у вражеского государства. Саботируйте конвой путем захвата груза и подорвите мощь Великой Империи!

Шлюзы Нострии находятся под надзором охранников, лояльность которых более чем сомнительна. Игроки должны подкупить охранников для того, чтобы сбросить часть груза за борт. Каждый раз, когда игроки смогли облегчить дирижабль от некоторого груза, он получают очки. Первый игрок, который наберет 20 или 30 очков ДО конца полета, является победителем!

### Подготовка к игре

Перетасуйте карты грузов и удалите столько карт, сколько требует количество играющих. Затем перетасуйте и замешайте туда 10 карт Путешествия, формируя колоду, называемую «Захват». Положите эту колоду туда, где все игроки могли бы до нее дотянуться.

### Удаление карт грузов из игры

Количество игроков	Количество удаляемых карт
6	0
4-5	20
2-3	30

Поместите все золотые монеты в центр стола – это «запас»

Перед началом игра, игроки должны решить вариант игры: Быстрый (20 ПО) ил режим Долгого Пути (30 ПО). Затем каждый игрок тянет карту и берет 3 монеты. Если игрок вытягивает карту Путешествия, она должна быть вставлена случайным образом обратно колоду «захвата», а игрок берет дополнительную монету, затем еще одну карту из колоды Захвата. Это действие повторять по необходимости.

Самый молодой игрок перетасовывает карты Предателей, потому что он/она будет играть первым.

### Начало игры:

Каждый игровой круг состоит из двух раундов. Первого игрока, называют лидером. Лидер меняется в конце каждого круга, после того, как каждый игрок сыграл два раунда

### У кого воздушная болезнь?

Лидер перетасовывает все карты Предателей и удаляет столько карт, сколько указано в приведенной таблице. Эти Предатели не переносят воздушные суда и не используются в этом игровом круге. Затем лидер раздает по одной карте Предателя, начиная с себя. Игроки могут посмотреть на своего Предателя. Затем лидер просматривает оставшиеся карты Предателей и выбирает еще одного. Затем передает оставшиеся карты следующему игроку, который выбирает одну карту, и так далее..

Карты предателей, не выбранные для текущего хода, откладываются в сторону. Как только у каждого игрока есть 2 Предателя в руке, Лидер (и только Лидер!) могут смотреть на карты Предателей, которые не будут использоваться (т.е Предатели страдающие морской болезнью и не отображенные игроками).

### Предатели с непереносимостью воздушного транспорта

Количество игроков	Количество удаляемых Предателей
6	1
4-5	2
2-3	4

Какой у Нострии курс?

Лидер начинает с броска трех кубиков. Выпавшие цвета означают значения компаса, которые дают разные возможности Предателям сбросить груз их прихвостням ждущим внизу.

Белый – Лидер выбирает другой результат для этого кубика.

Черный – Кубик удаляется на этот круг. Его нельзя повторно бросить или выбрать другое значение.

Желтый – Восток

Зеленый – Запад

Синий – Север

Красный – Юг

Во время полета, Предатели могут выбросить груз, только если один или более из выпавших кубиков соответствует цвету на карте Предателя. "?" означает, что предатель не своего цвета и нужно копировать чужой.

Пример: Karl Stealing отмечен Синим цветом. Если любой из кубиков показал Синий, игрок может сбросить груз, когда он текущий Предатель

Если Лидер неудачник (ли наоборот), и выбрасывает на кубиках три Черных результата, Груз вообще не может быть сброшен во время этого игрового круга, но Предатели играют как обычно.

Ход игры:

Игровой круг состоит из двух раундов. В каждом раунде, начинающимся с лидера и продолжающимся налево, каждый игрок, в свою очередь, выполняет следующую последовательность:

1. Вы должны выбрать одну из своих карт Предателя и сыграть ее, положив лицом вверх. Этот Предатель становится вашим «текущим» Предателем. Если ваша единственная карта Предателя не может быть разыграна (из-за способности другого Предателя, например), покажите это и передайте ход следующему игроку, без **Поиска** или каких-либо других действий.
2. Поиск: Возьмите одну монету из Запаса, затем потяните 1 карту Груза (текст на вашем текущем Предателе с заголовком «Поиск» может изменить эту процедуру). Некоторые из карт, которые вы вытяните, будут картами Путешествия. В этом случае разместите любую или все из этих карт Путешествий в центре стола лицом вверх, беря по 1 монете из Запаса за каждую такую карту.
3. Предпримите следующие два действия: вы можете сделать их вместе, или только одно из них, ли не делать вообще.

- Использовать Способность вашего текущего Предателя. Способность – текст на карте, после поля «Поиск». Текст Поиска не входит в способность вашего Предателя. Обычно, эффект способности, длится только до вашего следующего шанса сыграть карту Предателя или до конца игрового круга. Способности, которые длятся до конца круга, означают что их действие будет продолжаться даже после выбора второго Предателя

- Сбросить груз за борт. Если цвет вашего текущего Предателя совпадает хотя бы с одним из выпавших результатов на кубиках, покажите карту Груза из своей руки. Вы должны заплатить столько золота, сколько указано на карте груза. Монеты платятся в «запас», обозначая взяточничество охранников. После платежа, карта Груза сброшена за борт. Держите ее перед собой лицом вверх.

4. Ходит следующий игрок, если вы не были последним игроком (справа от Лидера). В этом случае, если это был первый раунд, второй начинается снова с лидера. Если это был второй раунд – конец игрового круга. Игра заканчивается, когда выходят 10 карт Путешествия.

## Конец игры

Игра может закончиться в двух случаях:

- В конце каждого круга, игроки подсчитывают свои очки, добавляя ценность карт Грузов лежащих перед ним. Игроки получают 1 бонусное очко, если у них есть по крайней мере 1 груз от каждого из 4 уровней. Если игрок набрал 20 (Быстрый) или 30 (Долгий путь) игра заканчивается, и этот игрок становится победителем.
- После того как игрок берет 10 карту путешествия, берет одну монету и играет Предателя, игра заканчивается. Игроки складывают свои очки, как если бы был конец круга. Если игрок набрал 20 (Быстрый) или 30 (Долгий путь) игра заканчивается, и этот игрок становится победителем.

Если два или более игрока набрали необходимое количество очков, выигрывает тот, кто набрал больше. В случае ничьей, победитель – игрок, у которого меньше золотых монет. Если и тут ничья – игроки делят победу. Если в конце игры никто не смог набрать необходимое количество очков, игра заканчивается без победителя: Нострия успешно состыковалась..., Ад покажется Раем для тех, кто пытался обмануть Императора!

## Кому можно доверять?

Эктор Красивых I – тиран. Выбирая тех, кто как он считает, лоялен к империи, он приближает свой конец. Он немного понимает, что среди пассажиров есть предатели, угрожающе его драгоценному грузу! У некоторых есть сообщник, ожидающие в местах падения груза, другие просто желают навредить Империи.

## Карл Стиллнг: Капитан

Кар, давной капитан Нострии, больше не может терпеть постоянные поездки между Империей и колониями. После очередной порции выговоров от императора, однажды ночью ему наконец предложили предать Империю.

## Ли'л Тим Слай: Безбилетник

Сирота из колоний с трагической судьбой. Он просто отверженная крыса в этом мире. Движимый жаждой мести, он сел на Нострию с мечтами о гибели Империи

## Карлотта Лав: Член совета

Невежество тирана всем известно. Карлотта консультирует его по вопросам всего и вся. Раз он такой идиот, она решила воспользоваться поездкой, чтоб присвоить некоторые богатства, которые были бы более полезны ей, нежели тирану.

## Хенчман III: Стражник

Как и у многих других, у Хэнчмана III есть свои собственные мнения о решениях Императора. Когда он узнал, что нужен конвой, готовый ехать в самое сердце Империи, он поднялся на борт в надежде вернуться домой.

## Сатин Рошет: Геолог

Незаконнорожденная дочь Эктора Красивых. Сатин удовлетворяет свою страсть к геологии в колониальных шахтах. Как только она узнала, что отправляется судно, полное ценнейшего для Империи груза, она ухватилась за возможность отомстить своему отцу.

Игорь: Дегустатор

Находясь на службе Императора в течении более чем 20 лет, Игорь пережил слишком много покушений на свою скудную зарплату. Неуязвимый к большинству ядов, Игорь не остановится ни перед чем, чтоб урвать себе часть добычи.

Джек Хаммерок: Машинист

Джек отвечает за машинное отделение Нострии. Если вам надо сбросить немного балласта, чтоб сохранить скорость, можете рассчитывать на него. Самое главное прибыть в место назначения, и прежде всего, во время!

Др. Рипп: Доктор

Чертовски эффективный против врагов Империи, др Рипп быстро заслужил доверие Императора. Если вы заболели, пока были на борту Нострии, молитесь чтоб не попасть в его заботливые руки.

Фред Зэмфиреску: Посредник

Фред продао бы собственную бабушку, будь это выгодным делом. Когда объявили о рейсе, он использовал все свои связи, чтоб заполнить место на борту. Бизнес есть бизнес!

Мр Шэдоу: Тень

Очень мало известно о мистере Шэдоу. Некоторые говорят что он был секретным агентом, не имея понятия на кого он работал. Но все согласны что лучше бы быть его другом...

Хелен Трой: Оппортунист

Хелен отдала свое тело и душу Императору не прося ничего взамен. Не волнуйтесь, мисс Хелен сумеет о себе позаботиться пока будет на борту.

Ганс Вальдер: Анархист

Ганс будет бороться... со всеми. Какими бы ни были последствия, он готов пойти на любые жертвы, чтоб помешать Императору в его планах.

Герман Миранте: Дозорный

Герман знает Империю как свои пять пальцев. Ожидается, что он уйдет в отставку в ближайшее время, но он не накопил многого для своей пенсии. Почему бы ему не помочь себе за счет Императора?

Рататин: Ясновидица

Рататин предупреждала Императора о ряде событий, которые привели бы его к краху. За это он отправил ее в тюрьму. С тех пор как она вышла, эта шарлатанка делает все, чтоб ее предсказания сбылись!