



# CYBERPUNK

2 0 7 7

БАНДИ НАЙТ-СИТИ



Гра Андреа К'ярвезіо, Еріка М. Ленга,  
Алексіо Шнібергера та Франческо Ругерфред Седди





## 003

Огляд

Вміст гри

## 005

Ігрове поле

## 006

Планшети банд

Бійці банд

- Звичайні бійці 006
- Особливі бійці: дрони 007
- Особливі бійці: межовики 007

## 007

Правила для бійців

- Дружній боєць 007
- Ворожий боєць 007
- Переміщення 007
- Втрата бійців 007
- Підміна бійців суперника 007

## 008

Основні поняття

- У гри 008
- Вилучення з гри 008
- Ресурси 008
- Карти бою 008
- Карти можливостей 008
- Точки впливу 009
- Присутність і домінування 009

## 010

Приготування до гри

## 011

Хід гравця

Тип ходу: активація

- Дія: активація соло 012
  - Перевіг перестрілки 012
- Дія: активація технарів 013
  - Використання можливості 013
  - Наймання межовиків 014
- Дія: активація мережників 014
  - Мережництво 014
- Дія: побудова сховку 015
- Дія: поліпшення карти бою 016
- Універсальна дія 016
- Кінець активації 016

## 016

Тип ходу: відновлення

- Отримання ресурсів 016
- Наймання бійців 017

## 017

Кінець гри

Сюжети

- Карти сюжетів 017
- Епілоги сюжетів 017

ПОРТ ПІД'ЄДНАНО...



РЕКЛАМНЕ ПОСИЛАННЯ  
SERIAL/ H3LD-K6P2-R5Y7

## 018

Соло-гра

- Приготування сюжету «Назрівання конфлікту» 018
- Ігролад соло-гри 020
- Алгоритм дій ворожого межовика 020
- Алгоритм дій ворожої банди 020

## 022

Сленг світу гри «Cyberpunk 2077»

## 023

Алфавітний покажчик

Творці гри

## 024

Перевіг ходу



# ОГЛЯД

## «ГОТОВИЙ ДО ЦЬОГО, ЧУМБО? НАЙТ-СІТІ ОТ-ОТ ЗАГРАЄ НОВИМИ БАРВАМИ!»

«*Cyberpunk 2077. Банди Найт-Сіті*» – настільна гра для 1–4 гравців, де ви на чолі безжалюбних банд змагаєтесь за владу над підпілним світом блискучої діри під назвою Найт-Сіті. Влаштуйте колотнечу з бандою в тілосвіті або проникніть у Мережу. Станьте кримінальним авторитетом, що контролює вулиці. І пам'ятайте, ворожі банди – не єдина перешкода на вашому шляху до величі. Якщо ваша війна зацікавить корпорації, поліцію чи «Мережеву Варту», вони знайдуть спосіб опустити вас на землю.

Хороший лідер завжди знає, коли скористатися можливістю чи найняти відомого межовика. Сміливі завжди мають щастя!

## ВМІСТ ГРИ

### ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ



10 КАРТ МЕЖОВИКІВ



27 КАРТ МОЖЛИВОСТЕЙ



22 КАРТИ  
БОЙОВИХ ПОЛІПШЕНЬ



16 ПОЧАТКОВИХ КАРТ  
БОЮ (ПО 4 НА БАНДУ)



20 ЖЕТОНІВ  
КОНТРАБАНДИ



2 КІСТКИ  
«МЕРЕЖЕВОЇ ВАРТИ»



20 ЖЕТОНІВ  
ЄВРОДОЛАРІВ



20 ЖЕТОНІВ  
КОРПОРАТИВНИХ ТАСМНИЦЬ



4 КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ



1 ІГРОВЕ ПОЛЕ

10 ФІГУРОК МЕЖОВИКІВ



ДЖОННІ СІЛВЕРГЕНД ✕



ТІ-БАГ ✕



НІКС ✕



РОУГ АМЕНДІАРЕЗ ✕



РІВЕР ВОРД ✕



ГОРО ТАКЕМУРА ✕



ДЖУДІ АЛЬВАРЕЗ ✕



ВІКТОР ВЕКТОР ✕



КЕРРІ ЄВРОДАЙН ✕



ДЖЕКІ ВЕЛЛЗ ✕



4 ДІЇ СОЛО ✕



4 ДІЇ ТЕХНАРІВ ✕



4 ДІЇ МЕРЕЖНИКІВ ✕



4 ДІЇ СХОВКІВ ✕



4 ДІЇ ПОЛІПШЕНЬ ✕



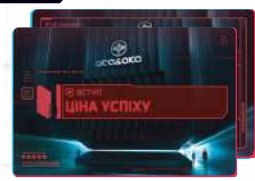
4 УНІВЕРСАЛЬНІ ДІЇ ✕



## КОЛОДИ СЮЖЕТІВ



1 КАРТА НАВЧАННЯ



9 КАРТ СЮЖЕТУ  
«ЦІНА УСПІХУ»



7 КАРТ СЮЖЕТУ  
«ПРОГУЛЯНКА ПО НАЙТ-СІТІ»



8 КАРТ СЮЖЕТУ  
«НЕПОМІТНА ВІЙНА»



7 КАРТ СЮЖЕТУ  
«НЕЗРУЧНИЙ ПОДАРУНОК»

## СЮЖЕТНІ КОМПОНЕНТИ



1 КАРТА МОЖЛИВОСТІ  
«АРАСАКИ»



6 КАРТ БОЙОВИХ  
ПОЛІПШЕНЬ «КАН ТАО»



1 ЖЕТОН УБИВЦІ



1 ЖЕТОН АГЕНТА



5 ЖЕТОНІВ «Х»



1 ЖЕТОН ВИПА



1 ЖЕТОН ВІДСТЕЖЕННЯ



6 ЖЕТОНІВ  
«МІЛІТЕХ»



10 ЖЕТОНІВ  
ЧАСУ



6 ЖЕТОНІВ  
КОНТЕЙНЕРІВ



6 ЖЕТОНІВ ЗАВОДІВ  
«КАН ТАО»

## КОМПОНЕНТИ БАНД

### « ТИГРОВІ КІГТИ »



4 МАРКЕРИ ВУЛИЧНОЇ РЕПУТАЦІЇ  
(ПО 1 НА БАНДУ)



3 СОЛО



3 ТЕХНАРИ



3 МЕРЕЖНИКИ



4 ПЛАНШЕТИ БАНД (ПО 1 НА БАНДУ)



4 МАРКЕРИ МЕРЕЖІ  
(ПО 1 НА БАНДУ)

### « ВІАЛЕНТИНОС »



3 СОЛО



3 ТЕХНАРИ



3 МЕРЕЖНИКИ

## КОМПОНЕНТИ ДЛЯ СОЛО-ГРИ



16 ЖЕТОНІВ ДРОНІВ  
(ПО 4 НА БАНДУ)



1 НАКЛАДКА НА ПОДІЛКУ МЕРЕЖІ



1 МАРКЕР МЕЖОВИКА

### « ВУДУЇСТИ »



16 ЖЕТОНІВ СХОВКІВ  
(ПО 4 НА БАНДУ)



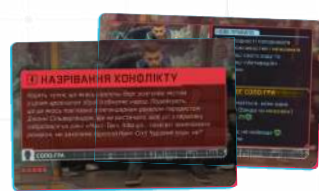
3 СОЛО



3 ТЕХНАРИ



3 МЕРЕЖНИКИ



1 КАРТА СЮЖЕТУ  
«НАЗРІВАННЯ КОНФЛІКТУ»



6 КАРТ РАЙОНІВ

### « ВИХОР »



12 КОЛЬОРОВИХ ПІДСТАВОК  
(ПО 3 НА БАНДУ)



3 СОЛО



3 ТЕХНАРИ



3 МЕРЕЖНИКИ



4 КАРТИ АЛГОРИТМУ  
ДІЙ БАНД



1 КАРТА ПРОФІЛЮ  
ВРОЖОГО МЕРЕЖНИКА



1 КАРТА-ПАМ'ЯТКА  
ДЛЯ СОЛО-ГРИ

# ІГРОВЕ ПОЛЕ

На ігровому полі зображено Найт-Сіті та його райони.



**ТРЕК ВУЛИЧНОЇ РЕПУТАЦІЇ.** Відстежує рівень вуличної репутації кожної банди.

**КОЛОДА БОЙОВИХ ПОЛІПШЕНЬ.** Ця колода дає змогу гравцям поліпшувати карти бою на руці.

**КОМІРКИ КАРТ СЮЖЕТІВ.** Під час гри тут розміщують карти сюжетів.

**МЕРЕЖА.** Цифровий простір, за безпеку якого відповідає «Мережева Варта». Мережники проникають у кіберпростір, здобуваючи бонуси. Що далі гравець занурюється в Мережу, то більший рівень небезпеки (жовтий, помаранчевий, червоний) та наслідки провалу мережництва.

**РИНОК МЕЖОВИКІВ.** Тут розміщують карти й колоду межовиків.

**РИНОК МОЖЛИВОСТЕЙ.** Тут розміщують карти й колоду можливостей.



**КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ.** Вказує, для якої кількості гравців призначена сторона ігрового поля.

**РАЙОНИ.** Найт-Сіті поділяють на 6 районів, де відбуватиметься більшість взаємодій між бандами.

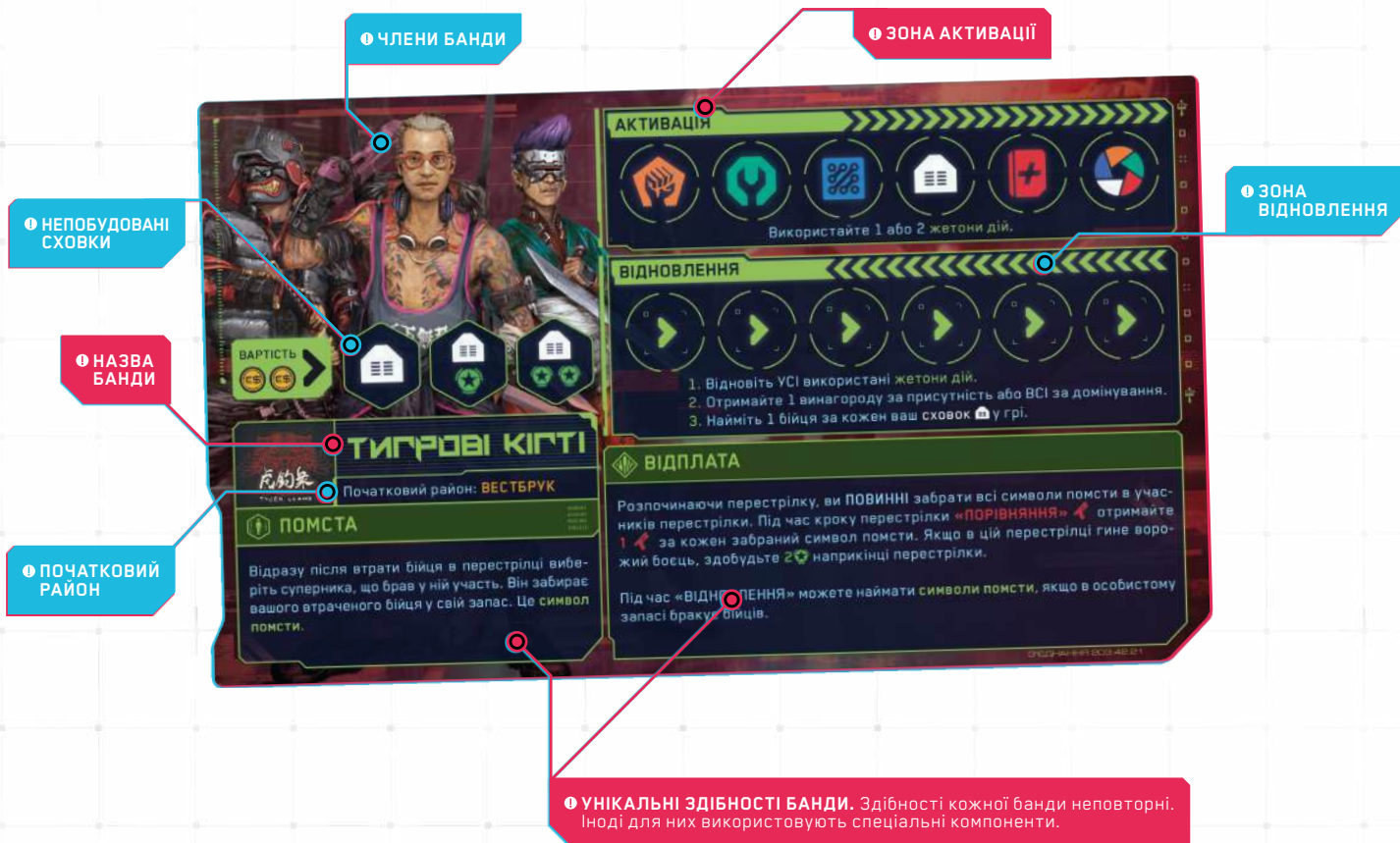
Назва району	<b>ВЕСТБРУК</b>
Символ району	
Винагороди району	

**ТОЧКИ ВПЛИВУ.** Локації, які банди можуть контролювати для своєї вигоди під час певних дій.

- Справник
- Бізнес
- Фортеця даних

## ПЛАНШЕТИ БАНД

Кожна банда має свій ігровий планшет. За допомогою цих планшетів гравці відстежують використані жетони дій і непобудовані сховки. Кожна банда має унікальні здібності.






## БІЙЦІ БАНД

### ЗВИЧАЙНІ БІЙЦІ

Звичайні бійці – основа кожної банди. Саме вони взаємодіють із жителями Найт-Сіті та вирішують найпростіші завдання (див. с. 11, «ТИП ХОДУ: АКТИВАЦІЯ»).


Є 3 класи звичайних бійців:

- СОЛО** (п'ятикутна основа, символ ). Починають перестрілки, щоб вилучати бійців суперника.
- ТЕХНАР** (восьмикутна основа, символ ). Збирають дрони, дають користуватися можливостями та наймають межовиків.
- МЕРЕЖНИК** (квадратна основа, символ ). Займаються мережництвом, здобуваючи корпоративні таємниці й інші бонуси.





## ОСОБЛИВІ БІЙЦІ: ДРОНИ

**ДРОНИ** (восьмикутні жетони, символ ) – особливі бійці, пов'язані з технарями. Ці бойові машини допомагають банді закріпитися на позиціях і підтримувати боєздатність інших бійців. Дрони переміщуються незалежно від технарів. Гравець може перемістити дрона в район без технаря.




### ЖЕТОНИ ДРОНІВ

Дронів активують разом із технарями під час дії **«АКТИВАЦІЯ ТЕХНАРІВ»** (див. с. 13, **«ДІЯ: АКТИВАЦІЯ ТЕХНАРІВ»**). Їх збирають, коли гравець: 1) наймає технаря під час **«ВІДНОВЛЕННЯ»**; 2) наймає межовика-технаря; 3) внаслідок певного ефекту.

Дрони мають такі обмеження:

- + Вони не можуть захоплювати точки впливу.
- + Дрона повертають до запасу, якщо в районі з ним немає дружнього бійця іншого класу.



## ОСОБЛИВІ БІЙЦІ: МЕЖОВИКИ


**МЕЖОВИКИ** (кругла основа, символ ) – особливі бійці з унікальними здібностями. За розумну ціну вони залюбки битимуться в боці банди, що найняла їх. Щоб найняти межовика, гравець повинен виконати дію **«АКТИВАЦІЯ ТЕХНАРІВ»** (див. с. 14, **«НАЙМАННЯ МЕЖОВИКІВ»**).

Більшість межовиків відносять до соло, технарів або мережників. Гравці активують межовиків як звичайних бійців тих самих класів (соло, технар або мережник). Наприклад, гравець активує межовика-технаря за допомогою дії **«АКТИВАЦІЯ ТЕХНАРІВ»** і також збирає дрона.

Межовики, яких не відносять до жодного з 3 звичайних класів, – спеціалісти з особливими умовами активації, зазначеними на їхніх картах. Межовики-спеціалісти також мають особливі активні чи пасивні здібності, що діють, **тільки коли цей межовик у грі.**



**РΟΥГ** – межовиця-спеціалістка. Щоб найняти її, потрібно заплатити 2 . Вона переміщується, тільки коли дружній боєць захоплює точку впливу .

Якщо гравець має в грі **РΟΥГ** і контролює точку впливу , то підвищує свою вуличну репутацію на 2 наприкінці свого «Відновлення».

# ПРАВИЛА ДЛЯ БІЙЦІВ

## ДРУЖНІЙ БОЄЦЬ

Боєць дружній, якщо належить тому самому гравцеві.

## ВРОЖИЙ БОЄЦЬ

Боєць ворожий, якщо належить суперникові.

## ПЕРЕМІЩЕННЯ

Коли гравець виконує переміщення внаслідок певної дії чи ефекту, то може перемістити бійця в будь-який сусідній район, а також в точку впливу району чи з неї (див. с. 9, **«ТОЧКИ ВПЛИВУ»**). Два райони сусідні, якщо вони мають спільну межу. Переміщуючи кілька бійців одночасно, гравець може переміщувати їх незалежно один від одного.

Межовики-соло, технарі й мережники переміщуються за правилами свого класу. Межовики-спеціалісти мають особливі умови переміщення та застосування здібностей.

ПОРТ ПІД'ЄДНАНО...



## ВТРАТА БІЙЦІВ

Усіх вбитих бійців (зокрема, дрони та межовиків) вважають втратами. Гравець повертає втрачених бійців до свого запасу, якщо не зазначено інакше.

## ПІДМІНА БІЙЦІВ СУПЕРНИКА

Якщо ефект дає змогу підмінити бійця, активний гравець вибирає 1 бійця суперника в грі та замінює його на бійця **того самого класу** зі свого запасу. Наприклад, можна замінити ворожого соло на дружнього соло.

Заміненого бійця повертають у запас суперника. Гравець не може підмінити бійця, якщо в його запасі не лишилося бійців відповідного класу.

**ПРИМІТКА.** Якщо замінили бійця з точки впливу, новий боєць захоплює цю точку впливу.

## ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ



ПОРТ ДАНИХ ДПС...  
 ЗАПОВНЮЄ ОУНІТ

З'єднано з ДПС...

### У ГРІ

Бійці й інші компоненти перебувають у грі, якщо розміщені в районі на ігровому полі.

### ВИЛУЧЕННЯ З ГРИ

Коли бійців й інші компоненти вилучають із гри, гравець не повертає їх у свій запас та не може скористатися ними протягом решти гри. Вилучені компоненти кладуть у коробку.

### РЕСУРСИ

У грі є 3 типи ресурсів:



**ЄВРОДОЛАРИ.** Офіційна валюта в Найт-Сіті.



**КОНТРАБАНДА.** Контейнери з нелегальним вмістом (як-от кібервироби, зброя, мозкограї тощо).



**КОРПОРАТИВНІ ТАЄМНИЦІ.** Файли із засекреченою інформацією. Корпоративні таємниці – цінний ресурс-джерело, який можна витратити замість інших ресурсів (замість 1 €\$ або 1 📦 можна витратити 1 🔑).

**ПРИМІТКА.** Деякі карти сюжетів пропонують нові механіки використання корпоративних таємниць.

Кількість ресурсів не обмежена кількістю компонентів. Усі витрачені ресурси повертають до загального запасу. У рідкісних випадках, коли в загальному запасі бракує певного ресурсу, використовуйте будь-який підходящий замітник.

### КАРТИ БОЮ

Карти бою використовують під час перестрілки (див. с. 12, «**ПЕРЕБІГ ПЕРЕСТРІЛКИ**»). Ці карти відображають зброю, кібервироби та швидкозлами, що дають бійцям перевагу під час бою. На цих картах завжди зображені вогнева міць 🔫 й умова здобуття вуличної репутації 🌟.

Кожен гравець починає гру з однаковим набором з 4 карт бою, які під час гри можна замінити на поліпшені та потужніші карти (див. с. 16, «**ДІЯ: ПОЛІПШЕННЯ КАРТИ БОЮ**»). Більшість поліпшених карт бою також мають особливі ефекти.



Карта «**ПЕРЕТВОРЮВАЧ БОЛЮ**» має вогневу міць 🔫 зі значенням «3» й ефект особливого модифікатора, який застосовують під час кроку перестрілки «Втрапи». Гравець перевірятиме виконання умови здобуття вуличної репутації наприкінці перестрілки.

### КАРТИ МОЖЛИВОСТЕЙ

Карти можливостей – підпільні угоди, які укладають банди. Щоб скористатися ними, потрібно заплатити контрабандою 📦 (див. с. 13, «**ВИКОРИСТАННЯ МОЖЛИВОСТЕЙ**»). Крім того, часто на цих картах зазначені вимоги, які спочатку потрібно виконати. Користуючись можливістю, гравець підвищує свій рівень вуличної репутації, а також здобуває додаткові винагороди.

У грі є 3 типи карт можливостей:



**МОЗКОГРАІ.** Занурення у віртуальну реальність.



**КІБЕРВИРОБИ.** Штучні імпланти з чорного ринку.



**ЗБРОЯ.** Нелегальне модифіковане стрілецьке озброєння.



Карта «**РОЗУМНА ЗБРОЯ "МІЛІТЕХУ"**» – можливість типу «Зброя» 🔫. Щоб скористатися нею, потрібно заплатити 1 📦 і домінувати в районі Вестбрук. Гравець здобуде 1 рівень вуличної репутації за кожну 📦 можливість, яку він має (разом із цією картою). Також він отримає 1 €\$ або здобуде ще 1 🌟.



## ТОЧКИ ВПЛИВУ

Точка впливу (ТВ) – локація району, яку може захопити звичайний боєць або межовик. Гравець може захоплювати точку впливу бійцем будь-якого класу (крім дронів), тим самим здобуваючи контроль над нею.

**! ПРИМІТКА.** Дрони не можуть захоплювати точки впливу.

На ігровому полі є точки впливу таких типів:



**СПРАВНИК.** Наймайте межовиків за допомогою справника.



**БІЗНЕС.** Скористайтеся підпільними можливостями.



**ФОРТЕЦЯ ДАНИХ.** Здобудьте корпоративні таємниці завдяки проникненню мережників у кіберпростір.

Під час переміщення боєць може захоплювати точки впливу:

- + У своєму районі замість переміщення в сусідній район.
- + У сусідньому районі, якщо щойно в нього перемістився.

**! ПРИМІТКА.** Боєць не може захопити точку впливу, яку вже займає інший боєць (дружній або ворожий).

ЗАВАНТАЖЕННЯ ДАНИХ...



**↑ АРТЕМ** активує своїх мережників за допомогою жетона дії. Він переміщує одного мережника з ТВ у Гейвуді до ТВ сусіднього району (Центр міста). Далі він переміщує другого мережника в Гейвуді до ТВ цього району. Наразі, **АРТЕМ** починає мережити, контролюючи 2 точки впливу.

## ПРИСУТНІСТЬ І ДОМІНУВАННЯ

Присутність і домінування визначають, які винагороди гравець отримує під час дії «ВІДНОВЛЕННЯ» (див. с. 16, «ТИП ХОДУ: ВІДНОВЛЕННЯ»). Присутність і домінування в районі також важливі для вимог деяких карт можливостей.

Гравець **ПРИСУТНІЙ** у районі, якщо там перебуває принаймні 1 його боєць. Самих сховків замало для присутності чи домінування.

**! ПРИМІТКА.** Дрони також враховують для визначення кількості бійців у районі.

Гравець **ДОМІНУЄ** в районі, якщо виконує такі 2 вимоги:

- + у цьому районі він має сховок **ТА**
- + найбільшу кількість бійців (сума всіх звичайних бійців, дронів і межовиків).

**! ПРИМІТКА.** У разі нічиєї за домінування жоден гравець не домінує в районі. Натомість кожен гравець лише присутній там.

ОЧІКУВАННЯ СЕРВЕРА...



**↑** У Центрі міста гравці мають:  
**АРТЕМ:** 3 бійців (2 звичайних й 1 дрон) та 1 сховок.  
**АЛЛА:** 0 бійців й 1 сховок.  
**МАКС:** 3 бійців і жодного сховку.

У цьому прикладі жоден з гравців не домінує в районі. **МАКС** не має ані сховку, ані більшості бійців, тож він не може домінувати в районі. Хоч **АРТЕМ** має сховок в районі, він теж не може домінувати тут, бо в **МАКСА** стільки ж бійців.

**АЛЛА** не присутня в районі, позаяк сховки без бійців не рахують для визначення присутності.



# ПРИГОТУВАННЯ

**ПРИМІТКА.** Якщо ви граєте соло, перейдіть до правил приготування соло-гри (див. с. 18, «СОЛО-ГРА»).

## 01 ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ

Покладіть ігрове поле в центрі стола. Використовуйте сторону ігрового поля відповідно до кількості гравців.

## 02 УТВОРІТЬ ЗАГАЛЬНИЙ ЗАПАС ЖЕТОНІВ І КІСТОК

Утворіть окремі запаси для і .

Розмістіть ці компоненти разом із 2 шестигранными кістками «Мережевої Варти» у межах досяжності всіх гравців.

## 03 ВИБЕРІТЬ БАНДИ ТА ЗБЕРІТЬ ВІДПОВІДНІ КОМПОНЕНТИ

Кожен гравець вибирає банду, бере відповідні компоненти, 4 початкові карти бою («КІБЕРПСИХОЗ», «КОРОТКЕ ЗАМИКАННЯ», «ПІДШКІРНИЙ ЗАХИСТ» і «ТРОЩИЛО») та карту-пам'ятку.

## 04 ВИЗНАЧТЕ ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Першим ходить гравець, який награв найбільше годин у відеогрі «Cyberpunk 2077». Або ж виберіть першого гравця навмання.

## 05 ОТРИМАЙТЕ ПОЧАТКОВІ РЕСУРСИ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець бере свої початкові ресурси:

	ПОЧАТКОВІ РЕСУРСИ
1-Й ГРАВЕЦЬ	
2-Й ГРАВЕЦЬ	
3-Й ГРАВЕЦЬ	
4-Й ГРАВЕЦЬ	
5-Й ГРАВЕЦЬ*	

\*Необхідне доповнення «Родини та вигнанці»





## 06 РОЗМІЩЕННЯ КОМПОНЕНТІВ БАНД

Кожен гравець розміщує:

- + маркер вуличної репутації та маркер Мережі на відповідних початкових поділках ігрового поля.
- + у **початковому районі** (зазначений на планшеті банди): 1 жетон сховку, 1 бійця-соло, 1 бійця-технаря, 1 бійця-мережника й 1 жетон дрона. Не розміщуйте бійців на точках впливу.
- + у відповідних комірках свого планшета банди: 3 позostalі жетони сховків і 6 жетонів дій.
- + у своєму запасі решту бійців і жетонів (2 соло, 2 технарі, 2 мережники та 3 дрони).

ЗАВАНТАЖЕННЯ ДАНИХ...



## 07 ПРИГОТУЙТЕ КОЛОДИ

Перетасуйте окремо колоди можливостей, межовиків і бойових поліпшень. Покладіть ці колоди долілиць на відповідні місця на ігровому полі. Викладіть карти можливостей і межовиків горілиць у відповідні порожні комірці.

ПОРТ ПІД'ЄДНАНО...



## 08 ВИБЕРІТЬ СЮЖЕТ

Виберіть сюжет. Покладіть карти цього сюжету долілиць біля ігрового поля. Відкрийте карту вступу сюжету та дотримуйтеся додаткових вказівок щодо приготувань.

**! ПРИМІТКА.** Для ознайомлення з основами гри радимо пройти сюжет «Навчання». Він ідеально підходить для першої партії та не навантажує гравців особливими правилами. Покладіть карту в першу комірку сюжетів і переходьте до гри!

## ХІД ГРАВЦЯ

Партія в гру «*Cyberpunk 2077. Банди Найт-Сіті*» складається із серії послідовних ходів. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує хід, поки не будуть виконані умови закінчення гри.

Активний гравець виконує 1 з 2 типів ходу:

**АКТИВАЦІЯ.** Використовуйте жетони дій, щоб активувати бійців, застосувати ефекти, побудувати сховки та поліпшити карти бою.

### АБО

**ВІДНОВЛЕННЯ.** Відновіть використані жетони дій, отримайте ресурси та найміть нових бійців.

## ТИП ХОДУ: АКТИВАЦІЯ

Дії – основа цієї гри. У свій хід гравець може виконати 1 **АБО** 2 дії. Усього є 6 типів дій, для кожної з якої є відповідний жетон дії. Кожна дія має унікальний ефект.

Для виконання дії посуньте жетон із зони «**АКТИВАЦІЯ**» до зони «**ВІДНОВЛЕННЯ**» та застосуйте відповідні ефекти. Усього є 6 жетонів дій:

## ЖЕТОНИ ДІЙ



АКТИВАЦІЯ СОЛО



АКТИВАЦІЯ ТЕХНАРІВ



АКТИВАЦІЯ МЕРЕЖНИКІВ



ПОБУДОВА СХОВКУ



ПОЛІПШЕННЯ КАРТИ БОЮ



УНІВЕРСАЛЬНА (ВИКОНАЙТЕ БУДЬ-ЯКУ ДІЮ)

**! ПРИМІТКА.** Гравець виконує по 1 дії за раз. Перш ніж перейти до наступної дії, гравець повинен повністю виконати поточну дію.



## ДІЯ: АКТИВАЦІЯ СОЛО

**ГРАВЕЦЬ МОЖЕ ВИКОРИСТАТИ ЦЕЙ ЖЕТОН ДІЇ, ТІЛЬКИ ЯКЩО МАЄ В ГРІ БІЙЦЯ-СОЛО.**

Активний гравець може перемістити будь-яку кількість своїх соло в грі (зокрема, межовиків-соло). Також активний гравець може розпочати перестрілку в одному районі, де є дружній соло й ворожий боєць.

**ПРИМІТКА.** Активний гравець може розпочати тільки 1 перестрілку за використаний жетон дії, навіть якщо умови для початку перестрілки виконані в кількох районах одночасно.

## ПЕРЕБІГ ПЕРЕСТРІЛКИ

Самою кількісною перевагою перестрілку в Найт-Сіті не виграєш. Зброя, кібервироби та швидкозлами можуть змінити перебіг бою! Також через перестрілки здійснюється чимало галасу, що привертає зайву увагу. У перестрілці беруть участь усі гравці, які мають бійців у тому районі.

**ПРИМІТКА.** Якщо не вказано інакше, бійці не мають вогневу міць під час перестрілки.

Як відбувається перестрілка:

**01** Гравець, який розпочав перестрілку, може витіснити своїми соло будь-яких ворожих бійців, що займають будь-яку кількість точок впливу у районі (витіснені ворожі бійці залишаються в районі).

**02** Кожен гравець, який бере участь у перестрілці, вибирає 1 карту бою на руці й кладе її долілиць перед собою.

**03** **ВІДКРИТТЯ.** Усі гравці водночас відкривають карти бою. Під час цього кроку активують карти, на яких зазначено ефект особливого модифікатора «**ВІДКРИТТЯ**».

**04** **ПОРІВНЯННЯ.** Порівняйте загальну вогневу міць кожного гравця (сума на картах бою, відповідні здібності банди / межовика та будь-які активні модифікатори сюжету). Під час цього кроку активують карти, на яких зазначено ефект особливого модифікатора «**ПОРІВНЯННЯ**».

**05** **ВТРАТИ.** Гравець, у якого найбільше (також у разі нічиїх), не втрачає своїх бійців.

Кожен інший гравець повинен пожертвувати 1 бійцем у цьому районі. Ці бійці втрачені. Гравець повертає їх до особистого запасу, якщо не вказано інакше. Під час цього кроку активують карти, на яких зазначено ефект особливого модифікатора «**ВТРАТИ**».

**06** Усі гравці перевіряють, чи виконані умови здобуття вуличної репутації на зіграних картах бою. Гравець здобуває вуличну репутацію із зіграної карти, навіть якщо програв у перестрілці й у цьому районі не залишилося його бійців.

**07** Усі гравці скидають зіграні карти бою горілиць біля своїх планшетів банд, утворюючи особистий скид. Вміст скиду – відкрита інформація.

**ПРИМІТКА.** Якщо в гравця немає на руці карт бою, то він бере на руку зі свого скиду всі карти бою після перестрілки чи в будь-який інший момент, коли не відбувається перестрілка.

ЗАВАНТАЖЕННЯ ДАНИХ...








**↑** **АЛЛА** розпочала перестрілку у Вестбруці за допомогою свого соло. **АЛЛА** витісняє технаря **ВОЛОДИМИРА** з ТВ своїм соло.

У цьому районі є бійці **ВОЛОДИМИРА** й **МАКСА**, тому троє гравців беруть участь у перестрілці. **АРТЕМ** не бере участі в перестрілці, бо не має жодних бійців у Вестбруці (сховок не вважають бійцем).

Кожен учасник перестрілки вибирає карту бою. Потім вони одночасно відкривають карти. **АЛЛА** вибрала карту «**ТРОЩИЛО**», **ВОЛОДИМИР** вибрав карту «**ЗБІЙ ІМПЛАНТІВ**», і **МАКС** вибрав карту «**АШУРА "ЦУНАМІ"**».




Гравці мають таку вогневу міць: 3  в **АЛЛИ**, 2  у **ВОЛОДИМИРА** та 4  в **МАКСА**. У **МАКСА** найбільше значення  у перестрілці, тому він не втрачає бійців. **АЛЛА** та **ВОЛОДИМИР** втрачають по 1 бійцю, бо не мають найбільшої кількості . Карта «**АШУРА "ЦУНАМІ"**» давала змогу **МАКСУ** вибрати, яких бійців мусили втратити **АЛЛА** та **ВОЛОДИМИР**, однак карта «**ЗБІЙ ІМПЛАНТІВ**» скасувала цей ефект. **ВОЛОДИМИР** вирішує втратити дрона, **АЛЛА** вибирає пожертвувати своїм соло. Насамкінець гравці перевіряють виконання умов здобуття вуличної репутації. **МАКС** підвищує свій рівень вуличної репутації на 1. **ВОЛОДИМИР** підвищує свій рівень вуличної репутації на 3 за втраченого соло **АЛЛИ**. **АЛЛА** не підвищує свій рівень вуличної репутації, бо втратила бійця під час цієї перестрілки. Перестрілка скінчилася.




## ДІЯ: АКТИВАЦІЯ ТЕХНАРІВ

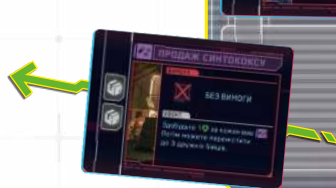
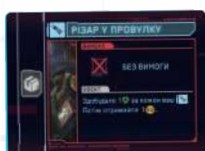
**ГРАВЕЦЬ МОЖЕ ВИКОРИСТАТИ ЦЕЙ ЖЕТОН ДІЇ, ТІЛЬКИ ЯКЩО МАЄ В ГРІ БІЙЦЯ-ТЕХНАРЯ.**

Активний гравець може перемістити будь-яку кількість своїх технарів і дронів у грі (зокрема, межовиків-технарів). Потім, залежно від точок впливу, що контролює активний гравець, він може:

- + Скористатися 1 картою можливості, якщо контролює точку впливу типу «Бізнес» .



**АБО**

- + Найняти бійця-межовика, якщо контролює точку впливу типу «Справник» .




ЗАВАНТАЖЕННЯ ДАНИХ...



**ПРИМІТКА.** Якщо активний гравець не контролює необхідні точки впливу, то ігнорує ефект, що дає змогу скористатися можливістю або найняти межовика. Якщо гравець водночас контролює  і  точки впливу, він може вибрати **ТІЛЬКИ ОДНУ КАРТУ** з якогось із двох ринків.

## ВИКОРИСТАННЯ МОЖЛИВОСТІ

Щоб скористатися можливістю гравець повинен контролювати точку впливу типу «Бізнес» .

Користуючись можливістю, активний гравець повинен:



**01** Взяти карту можливості з ринку, сплативши її вартість.

**02** Покласти взятую карту горілиць біля планшета банди.


**03** Отримати будь-які винагороди, зазначені в частині карти нижче слова «**Ефект**».

**ПРИМІТКА.** Гравець може скористатися можливістю, якщо задовольняє її вимоги, і тільки після цього може взяти цю карту.



**МАКС** контролює **ТВ**  і має в запасі 2 . Він не контролює жодну іншу точку впливу.

**МАКС** може скористатися можливістю, виконавши дію технаря. Наразі на ринку є карти «**ПРОДАЖ СИНТОКОКСУ**», «**ОСТАННІЙ КРИК КІБЕРМОДИ**» та «**ТІЛОМАЙСТЕРНЯ™ КІБЕРТЮНІНГУ**».


**МАКС** не може скористатися можливістю «**ТІЛОМАЙСТЕРНЯ™ КІБЕРТЮНІНГУ**», бо йому бракує . Та й взяти карту «**ОСТАННІЙ КРИК КІБЕРМОДИ**» не вдасться. Хоч у нього достатньо , однак у вимогах карти зазначено, що потрібно контролювати точку впливу . **МАКС** може скористатися можливістю «**ПРОДАЖ СИНТОКОКСУ**». Він забирає її та розміщує біля свого планшета.

Усього він підвищує рівень вуличної репутації на 2: 1 за зойно отриману можливість «**ПРОДАЖ СИНТОКОКСУ**» і ще 1 за карту «**ОРГАНІЧНИЙ МГ**», яку отримав у свій попередній хід. Можливість «**ПРОДАЖ СИНТОКОКСУ**» також дає змогу Максиму перемістити до 3 дружніх бійців.



З'єднано з дпнс...

## НАЙМАННЯ МЕЖОВИКІВ

Для наймання межовика гравець повинен контролювати точку впливу типу «Справник» . У банді може бути максимум 3 межовики. Банда, що вже має 3 межовиків, більше не може їх наймати.

Щоб найняти межовика, активний гравець повинен:

**01** Взяти карту межовика з ринку, сплативши її вартість.

**02** Покласти взятую карту межовика біля планшета банди. Гравець вставляє фігурку найнятого межовика в підставку кольору своєї банди, після чого розміщує цю фігурку в районі зі своїм сховком за межами будь-якої точки впливу. Під час наймання межовик-технар також збирає дрона.

**! ПРИМІТКА.** Нові карти можливостей і межовиків відкривають тільки наприкінці ходу гравця.




### ДІЯ: АКТИВАЦІЯ МЕРЕЖНИКІВ



**ГРАВЕЦЬ МОЖЕ ВИКОРИСТАТИ ЦЕЙ ЖЕТОН ДІЇ, ТІЛЬКИ ЯКЩО МАЄ В ГРІ БІЙЦЯ-МЕРЕЖНИКА.**

Активний гравець може перемістити будь-яку кількість своїх мережників у грі (зокрема, межовиків-мережників). Потім гравець може почати мережництво.

## МЕРЕЖНИЦТВО

**! ПРИМІТКА.** Гравцеві не потрібно контролювати точку впливу типу «Фортеця даних» , щоб розпочати мережництво.

Виконуючи мережництво, активний гравець:

**01** Отримує 1  за кожну ТВ типу «Фортеця даних»  під своїм контролем.

**02** Переміщує маркер на треку Мережі на кількість поділок (принаймні 1), що не перевищує кількість дружніх мережників у грі (разом із межовиками-мережниками). Якщо в гравця 3 мережники, він повинен перемістити маркер Мережі на 1, 2 або 3 поділки треку Мережі. Маркер Мережі не можна залишити на тій самій поділці.

**! ПРИМІТКА.** Якщо гравець дістався останньої поділки Мережі, то повинен зупинитися на цій поділці, навіть якщо мусив посунути маркер далі.

**03** Гравець може скористатися ефектом, зазначеним на поділці, де розміщений його маркер.

**04** Киньте 2 кістки «Мережевої Варти». Якщо результат менше поточного рівня небезпеки або дорівнює йому, активний гравець зазнає негативних наслідків відповідно до рівня небезпеки.

**05** Діставшись останньої поділки Мережі, гравець повертає жетон Мережі на початкову поділку.

ЗАВАНТАЖЕННЯ...

РЕКЛАМНЕ ПОСИЛАННЯ  
SERIAL/ S2PD-L5J7-Е6М9

ЗАВАНТАЖЕННЯ ДАНИХ...



↑ **ВОЛОДИМИР** починає мережництво. Він має під контролем фортецю даних у Вотсоні й отримує 1 🔒.

У **ВОЛОДИМИРА** 2 мережники в грі, тому він може перемістити маркер Мережі на 1 чи 2 поділкі. Він переміщує маркер на 2 поділкі та застосовує зазначені на поділці ефекти.

**ВОЛОДИМИР** підвищує рівень вуличної репутації на 1. Позаяк він має технаря у Вотсоні, то розміщує там 2 нові дрони.

**ВОЛОДИМИР** викидає «6» на кістках «Мережевої Варти». Він би зіштовхнувся з наслідками мережництва, якби викинув «5» або менше.



✕ ПОРТ ДАНИХ ДПНС... ✕

З'єднання ДПНС...



## ДІЯ: ПОБУДОВА СХОВКУ

За допомогою цієї дії активний гравець може побудувати сховок. Вартість кожного нового сховку становить 2 €\$ незалежно від того, скільки сховків уже має гравець. Сховки необхідні, щоб здобути домінування в районі та збільшити кількість бійців, яких можна найняти під час «**ВІДНОВЛЕННЯ**» (див. с. 16, «**ТИП ХОДУ: ВІДНОВЛЕННЯ**»).

Щоб побудувати сховок, активний гравець повинен:

**01** Заплатити 2 €\$.

**02** Взяти крайній лівий жетон сховку зі свого планшета банди й викласти його в будь-який район, де ще немає його сховку.

**03** Далі гравець підвищує свій рівень вуличної репутації згідно зі значенням, вказаним на комірці, з якої він щойно забрав жетон сховку.

! **ПРИМІТКА.** Гравець може будувати сховок в районі, де є сховки інших банд, навіть якщо він не присутній там. Гравець може будувати сховок в районі, де немає його бійців.

ЗАВАНТАЖЕННЯ ДАНИХ...



↑ **МАКС** хоче побудувати сховок. Він платить 2 €\$, бере крайній лівий жетон непобудованого сховку зі свого планшета банди і кладе його в Центр міста. Він підвищує рівень вуличної репутації на 1 згідно з коміркою на планшеті, звідки щойно забрав жетон.



## ДІЯ: ПОЛІПШЕННЯ КАРТИ БОЮ

За допомогою цієї дії активний гравець може поліпшити 1 зі своїх карт бою. Поліпшені карти бою можуть мати особливі ефекти, що впливають на певні кроки перестрілки (див. с. 12, «**ПЕРЕБІГ ПЕРЕСТРІЛКИ**»).

Щоб поліпшити карту бою, активний гравець повинен:

- 01** Заплатити 1 .
- 02** Узяти 2 карти бойових поліпшень із колоди бойових поліпшень. Він залишає 1 карту бойового поліпшення собі і повертає іншу під низ колоди бойових поліпшень.
- 03** Вибирає 1 карту бою на руці (не зі скиду) та вилучає її з гри. Можна вилучити щойно отриману карту.

**! ПРИМІТКА.** Ви поліпшуєте карти бою потай. Інші гравці не можуть бачити, які карти активний гравець узяв, скинув або вилучив із гри.

ЗАВАНТАЖЕННЯ ДАНИХ...

**01**

**↑ 1011** **АРТЕМ** хоче поліпшити свою руку карт бою. Він платить 1  і бере 2 карти з колоди бойових поліпшень. У нього на вибір карти «**ДРУГЕ СЕРЦЕ**» та «**СТЕФЕНСОН-ТЕК**» (ВЕР. 4).

ЗАВАНТАЖЕННЯ ДАНИХ...

**02**

**↑ 1021** В **АРТЕМА** на руці тільки карта «**ТРОЩИЛО**» (усі інші його карти в скиді). «**ТРОЩИЛО**» і «**ДРУГЕ СЕРЦЕ**» погано поєднуються з властивістю його банди, тому **АРТЕМ** вибирає «**СТЕФЕНСОН-ТЕК**» (ВЕР. 4). Він повертає «**ДРУГЕ СЕРЦЕ**» під низ колоди бойових поліпшень і вилучає «**ТРОЩИЛО**» з гри.



## УНІВЕРСАЛЬНА ДІЯ

За допомогою цієї дії активний гравець може виконати будь-яку із зазначених раніше дій незалежно від того, де розміщений відповідний жетон дії на його планшеті банди.

### КІНЕЦЬ АКТИВАЦІЇ

Наприкінці «**АКТИВАЦІЇ**» поповніть будь-які вільні комірки ринку межовиків і можливостей.

## ТИП ХОДУ: ВІДНОВЛЕННЯ

Виконуючи «**ВІДНОВЛЕННЯ**», гравець може повернути використані жетони дій, здобути винагороди з районів і найняти в банду нових бійців.

Гравець не може виконати «**ВІДНОВЛЕННЯ**», якщо не використав жодного жетона дії, за винятком ситуацій, коли:

- + він не має бійців у грі **АБО**
- + він не має в особистому запасі жодних ресурсів.

Під час «**ВІДНОВЛЕННЯ**» гравець виконує такі кроки в зазначеній послідовності:

- 01** Посуває всі жетони дій із зони «**ВІДНОВЛЕННЯ**» в зону «**АКТИВАЦІЯ**» на планшеті банди.
- 02** Отримує ресурси за райони.
- 03** Наймає нових бійців.

**! ПРИМІТКА.** Під час «**ВІДНОВЛЕННЯ**» гравець не повертає на руку карти бою зі скиду. Гравець повертає карти бою, коли зіграв останню карту бою з руки під час перестрілки або коли скинув останню карту внаслідок ефекту поза перестрілкою.

### ОТРИМАННЯ РЕСУРСІВ

Активний гравець перевіряє кожен район на винагороди, отримуючи ресурси за присутність чи домінування (див. с. 9, «**ПРИСУТНІСТЬ І ДОМІНУВАННЯ**»).

Якщо активний гравець тільки **ПРИСУТНІЙ** у районі, то:

- + вибирає й отримує лише 1 з винагород району.

Якщо активний гравець **ДОМІНУЄ** в районі, то натомість:

- + отримує **ВСІ винагороди** району.





## НАЙМАННЯ БІЙЦІВ

За кожен свій сховок на ігровому полі активний гравець може виставити 1 звичайного бійця чи межовика зі свого запасу на ігрове поле. Технарі (зокрема, межовики-технарі) також збирають 1 дрона в районі, де їх найняли.

**! ПРИМІТКА.** Дронів не рахують до кількості бійців, яку гравець може найняти.

Наймаючи бійців, гравець:

- + розміщує бійців у районі, де є сховок його банди, **розподіляючи бійців як йому заманеться.**
- + не розміщує бійців в точках впливу.

**! ПРИМІТКА.** Якщо в гравця не лишилося в запасі бійців, він більше не може їх наймати.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується наприкінці ходу гравця, якщо виконана 1 з цих умов:

- + банда досягла на треку вуличної репутації поділки «25» або вище.
- + виконана умова сюжетного епілогу, що завершує поточний сюжет.

Якщо в сюжетному епілозі не вказано інакше, перемагає банда з найвищим рівнем вуличної репутації.

**! ПРИМІТКА.** У рідкісних випадках нічий, коли кілька банд мають однакові показники для переможної умови, **ніхто не перемагає.**

**У боротьбі за Найт-Сіті тільки один вийде переможцем. Визначте його, зігравши ще одну партію.**

## СЮЖЕТИ

**ПІД ЧАС ПЕРШОЇ ПАРТІЇ ПРОХОДЬТЕ СЮЖЕТ «НАВЧАННЯ» І ПРОПУСТИТЬ ЦЕЙ РОЗДІЛ.**

Сюжети в «Cyberpunk 2077. Банди Найт-Сіті» змінюються залежно від рішень гравців. Перед вами розгорнеться унікальна історія, у якій ви персоналізуєте свій ігровий досвід. Рухаючись сюжетом, ви зіштовхнетеся з розмаїттям викликів і рішень.

## КАРТИ СЮЖЕТІВ

Усі сюжети починаються з карти вступу. На них зазначені додаткові кроки приготувань і вказано, яку карту сюжету відкрити далі. У грі може бути кілька карт сюжетів горілиць, що водночас впливають на ігролад.

**! ПРИМІТКА.** Правила сюжетів мають вищий пріоритет над звичайними правилами, картами бою, можливостями чи здібностями межовиків.

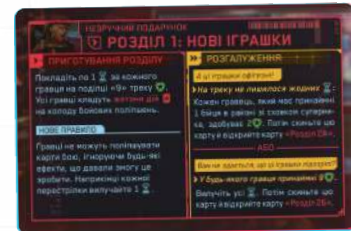


З'єднання ДПНС...

Відкриті карти сюжетів розміщують у комірці для карт сюжетів на ігровому полі. На них зазначені умови, за яких відкривають наступну карту сюжету. Коли карта сюжету вказує гравцеві перейти до наступного розділу, усі карти попередніх розділів зазвичай скидають, а їхні правила припиняють діяти. Гравці виконують приготування й дотримуються правил нового розділу, щойно відкриють нову карту.

Якщо не вказано інакше, **сюжет розгалужується після кінця ходу поточного гравця і перш ніж почнеться хід наступного гравця.**

Якщо за один хід відбувається кілька сюжетних розгалужень, гравці виконують вказівки розгалуження, умови якого виконали раніше. Решту розгалужень ігнорують.



**↑** У поточної карти сюжету («Незручний подарунок». Розділ 1) є 2 сюжетні розгалуження:

→ На треці не лишилося жодних

→ Вулична репутація гравця принаймні на рівні «9».

**АРТЕМ** починає перестрілку й тепер має 9 вуличної репутації після виконання умови здобуття вуличної репутації зіграної карти бою. Згідно з новим правилом, упровадженим у розділі 1, він також вилучає наприкінці перестрілки. Це був останній . Хоч під час ходу **АРТЕМА** й виконалися обидві умови, гравці перейдуть до розділу 2Б, адже спершу виконалась умова про 9 вуличної репутації.

## ЕПІЛОГИ СЮЖЕТІВ

Деякі карти сюжетів мають умови епілогу, які завершують сюжет, а з нею й партію. Деякі епілоги підвищують гравцям вуличну репутацію. Дотримуйтеся вказівок на картах.

**! ПРИМІТКА.** Якщо карту епілогу не відкрили, гра відразу ж закінчиться, щойно гравець здобуде 25 вуличної репутації.



# СОЛО-ГРА

ПОРТ ДАНИХ ДПС...  
.....

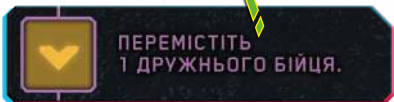
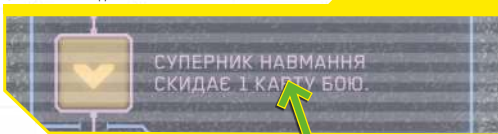
З'ЄДНАНО З ДПС...

## ПРИГОТУВАННЯ СЮЖЕТУ «НАЗРІВАННЯ КОНФЛІКТУ»

### 01 ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ

Покладіть ігрове поле в центрі стола. Використовуйте сторону ігрового поля «1-3 гравці». Розмістіть накладку на поділку Мережі на другу жовту поділку Мережі. Ця накладка замінює ефект поділки протягом усієї гри.

ЗАВАНТАЖЕННЯ ДАНИХ...



НАКЛАДКА НА ПОДІЛКУ МЕРЕЖІ

### 02 УТВОРІТЬ ЗАГАЛЬНИЙ ЗАПАС ЖЕТОНІВ І КІСТОК

Утворіть окремі запаси для і . Розмістіть ці компоненти разом із 2 кістками «Мережевої Варти» у межах досяжності.

### 03 ВИБЕРІТЬ БАНДУ

Виберіть банду, візьміть відповідні компоненти, 4 початкові карти бою («КІБЕРПСИХОЗ», «КОРОТКЕ ЗАМИКАННЯ», «ПІДШКІРНИЙ ЗАХИСТ» і «ТРОЩИЛО»), звичайну карту-пам'ятку та карту-пам'ятку для соло-гри.

### 04 ПРИГОТУВАННЯ КОМПОНЕНТІВ

- + Розмістіть маркер вуличної репутації банди й маркер Мережі на відповідні початкові поділки.
- + Розмістіть у початковому районі (зазначений на планшеті банди): 1 жетон сховку, 1 бійця-соло, 1 бійця-технаря, 1 бійця-мережника й 1 жетон дрона. Не розміщуйте бійців на точках впливу.
- + Розмістіть на своєму планшеті банди: 3 позostalі жетони сховків і 6 жетонів дій.
- + Візьміть 1 і 2 .
- + Решту фігурок покладіть в особистий запас неподалік.

### 05 ПРИГОТУВАННЯ ВОРОЖОЇ БАНДИ

- + Виберіть, яка банда буде вашим ворогом. Тримайте біля себе карту алгоритму дій банди.
- + Розмістіть маркер вуличної репутації ворожої банди на початковій поділці.
- + Розмістіть у початковому районі ворожої банди (зазначений на карті алгоритму дій банди): 1 жетон сховку, 1 бійця-соло, 1 бійця-технаря в **точці впливу району**, 1 бійця-мережника й 1 жетон дрона.
- + Решту фігурок покладіть в особистий запас ворожої банди біля її карт.

**ПРИМІТКА.** У соло-грі ворожа банда не використовує планшет, маркер Мережі, позostalі сховки та будь-які унікальні компоненти банди.



КАРТА АЛГОРИТМУ ДІЙ БАНДИ

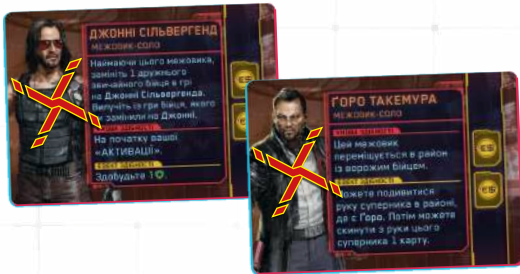
### 06 ПРИГОТУВАННЯ ВОРОЖОГО МЕЖОВИКА

- + Покладіть неподалік карту профілю межовика.
- + Розмістіть маркер вуличної репутації межовика на початковій поділці.
- + Розмістіть фігурку Джонні Сільвергенда на точці впливу Центру міста.

КАРТА ПРОФІЛЮ  
ВОРОЖОГО МЕЖОВИКАМАРКЕР ВУЛИЧНОЇ РЕПУТАЦІЇ  
ВОРОЖОГО МЕЖОВИКА

## 07 ПРИГОТУВАННЯ КОЛОД

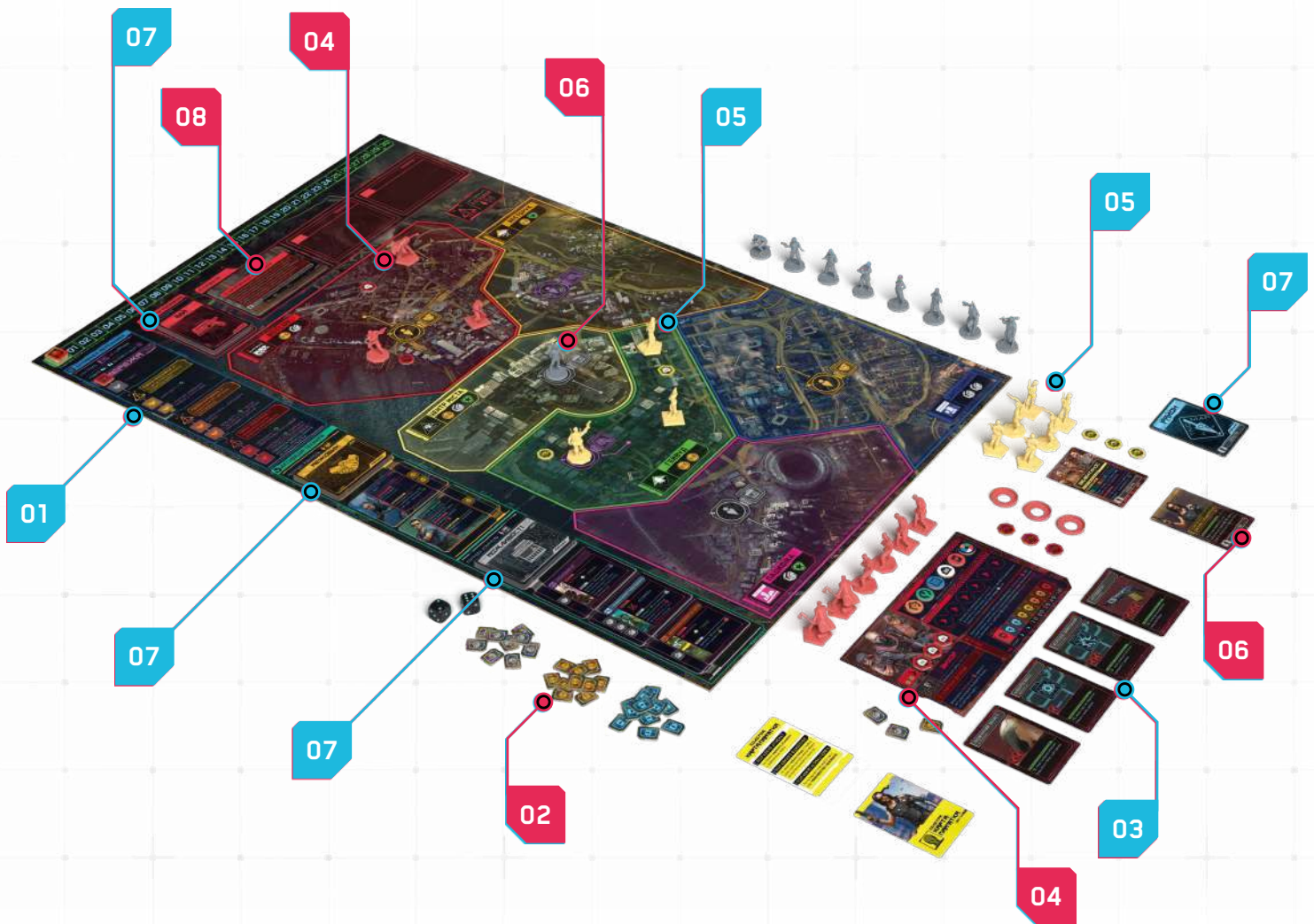
- + Вилучіть із гри **ГОРО ТАКЕМУРА** та **ДЖОННІ СІЛЬВЕРГЕНДА**. Перетасуйте окремо колоди можливостей, межовиків і бойових поліпшень. Покладіть ці колоди долілиць у відповідні комірки ігрового поля. Викладіть карти можливостей і межовиків горілиць у відповідні порожні комірки. Перетасуйте карти районів і покладіть їх стосом долілиць.



## 08 ПРИГОТУВАННЯ СЮЖЕТУ

- + Покладіть карту «Назрівання конфлікту» горілиць у будь-яку комірку карт сюжетів.

ПОРТ ПІД'ЄДНАНО...





## ІГРОЛАД СОЛО-ГРИ

Партія складається із серії послідовних ходів. Спочатку активується банда гравця. Після нього, залежно від типу ходу, активується ворожа банда чи ворожий межовик:

**ДЖОННІ СІЛЬВЕРГЕНД АКТИВУЄТЬСЯ,  
ЯКЩО ГРАВЕЦЬ ВИКОНАВ ДІЮ «АКТИВАЦІЯ».**

**ВРОЖА БАНДА АКТИВУЄТЬСЯ,  
ЯКЩО ГРАВЕЦЬ ВИКОНАВ ДІЮ «ВІДНОВЛЕННЯ».**

Після активації ворожої банди чи ворожого межовика заповніть вільні комірки на ринку межовиків та/або можливостей, якщо необхідно.

## АЛГОРИТМ ДІЙ ВРОЖОГО МЕЖОВИКА

### --- АКТИВАЦІЯ ---

Після кожної дії «**АКТИВАЦІЯ**» беріть 1 карту району. Джонні Сільвергенд переміщується в цей район і, якщо можливо, захоплює там точку впливу. Потім:

- + якщо в районі присутні бійці гравця, Джонні починає перестрілку з усіма бійцями в районі.
- + якщо в районі є тільки бійці ворожої банди, ця банда автоматично втрачає всіх бійців у цьому районі. Джонні здобуває 4 🌟. Вилучіть із гри найближчу до колоди карту можливості з ринку.
- + якщо в районі тільки Джонні Сільвергенд, він здобуває 3 🌟. Вилучіть із ринку всі відкриті карти можливостей.

ЗАВАНТАЖЕННЯ ДАНИХ...



↑ Після закінчення вашої дії «**АКТИВАЦІЯ**» ходить Джонні. Йому дістався район Гейвуд. Оце так поталанило! Джонні переміщується в Гейвуд, але не захоплює ТВ, тому що її займає технар «Валентинос». Ви не присутні в Гейвуді, тому Джонні автоматично знищує всіх ворожих бійців у Гейвуді та здобуває 4 🌟. Також із гри вилучають найближчу до колоди карту можливості з ринку. Тепер знову ваш хід.

## УЧАСТЬ ДЖОННІ СІЛЬВЕРГЕНДА В ПЕРЕСТРІЛЦІ

Після того як ви вибрали карту бою, візьміть із колоди бойових поліпшень 3 карти для Джонні. Його значення 🌟 дорівнює найвищому значенню 🌟 серед 3 відкритих карт (карти з ? мають 0 🌟). Джонні ігнорує особливі ефекти й умови здобуття вуличної репутації.

Якщо Джонні одноосібно має найбільше 🌟 у перестрілці, усі інші бійці в цьому районі гинуть.

Після перестрілки: Джонні здобуває 🌟 відповідно до його особистої умови здобуття вуличної репутації. Перетасуйте усі використані Джонні карти бойових поліпшень і покладіть їх під низ колоди бойових поліпшень.

! **ПРИМІТКА.** Джонні Сільвергенда неможливо вбити. Коли він програє у перестрілці, він залишається в районі й з ним нічого не відбувається.

## АЛГОРИТМ ДІЙ ВРОЖОЇ БАНДИ

**ЗВЕРНІТЬСЯ ДО КАРТИ АЛГОРИТМУ ДІЙ ВРОЖОЇ БАНДИ ЗА ОСОБЛИВИМИ МОДИФІКАТОРАМИ ТА ЗДІБНОСТЯМИ ЦЬОЇ БАНДИ.**

### --- АКТИВАЦІЯ ---

Після кожної дії «**ВІДНОВЛЕННЯ**» беріть 3 карти районів. Потім почергово застосуйте до районів зазначені далі ефекти, починаючи з першої взятої карти.

**01** Найміть бійця згідно з пріоритетом наймання ворожої банди. Якщо всі бійці ворожої банди (крім дронів) у грі, ця банда натомість здобуває 1 🌟 за кожну відкриту карту району, де ця банда не присутня.





**02** Потім виконайте такі кроки для кожного району окремо:

- + Якщо ви там не **ПРИСУТНІ**: ворожа банда здобуває 2 🌟. Тоді перетасуйте всі карти межовиків з ринку та покладіть їх під низ колоди межовиків. **НЕ** поповнюйте ринок межовиків, поки не закінчиться ваша наступна «**АКТИВАЦІЯ**».


- + Якщо ви **ПРИСУТНІ** в районі, де розміщений ворожий:
  - боєць-технар.** Втрачтьте 1 ресурс **АБО** ворожа банда здобуває 3 🌟. Тоді вилучіть із гри найближчу до колоди карту можливості з ринку.
  - боєць-мережник.** Перемістіть свій маркер Мережі на 1 поділку назад, а ворожа банда здобуває 2 🌟.
  - боєць-соло.** Ворожа банда розпочинає перестрілку.




Застосуйте **ВСІ** відповідні ефекти до кожного району в зазначеному вище порядку. До одного району можна застосувати більш ніж один ефект.

## УЧАСТЬ ВОРОЖОЇ БАНДИ В ПЕРЕСТРІЛЦІ

Після того як ви вибрали карту бою, візьміть із колоди бойових поліпшень 2 карти для ворожої банди. Значення  ворожої банди дорівнює найвищому значенню  серед 2 відкритих карт (карти з  мають 0 ). Ворожа банда ігнорує особливі ефекти й умови здобуття вуличної репутації.






Далі під час кроку « ВТРАТИ»:

- + Якщо ворожа банда одноосібно має найбільше  у перестрілці, ви втрачаєте бійця в цьому районі, а ворожа банда здобуває 3 . Якщо Джонні брав участь у перестрілці, із ним нічого не відбувається.
- + Якщо ви одноосібно маєте найбільше , ворожа банда втрачає дрона (якщо можливо). Інакше ви вибираєте, якого бійця вбити. Якщо Джонні брав участь у перестрілці, із ним нічого не відбувається.

Після перестрілки перетасуйте всі карти бойових поліпшень, які використала ворожа банда, і покладіть їх під низ колоди бойових поліпшень.

← [01] Після того як гравець виконав дію «ВІДНОВЛЕННЯ», ходить ворожа банда. Вона навмання бере 3 карти районів. Ворожій банді дісталися райони Вотсон, Вестбрук і Центр міста. У такому порядку до них застосовують ефекти.

[02] Дотримуючись пріоритету наймання «Валентинос», ворожа банда наймає 1 технаря та розміщує його на точці впливу у Вотсоні. Разом із технарем у районі збирають дрона. Після цього банда наймає ще одного технаря у Вестбруці, також збираючи там дрона. Позаяк ваш соло перебуває в точці впливу Вестбрука, ворожа банда розміщує бійця за межами ТВ. На самкінець, не маючи технарів у своєму запасі, «Валентинос» наймає свого останнього соло в Центрі міста.

[03] Тепер у кожному районі застосовують ефекти банди. У Вотсоні єдиний борець – технар «Валентинос» [А], тому ця банда здобуває 2  та затасує всі карти межовиків під низ колоди. У Вестбруці є технар «Валентинос» [Б]. Ви тут присутні, тому вибираєте: втратити 1 ресурс чи дозволити «Валентинос» здобути 3 . Тоді вилучіть найближчу до колоди карту можливості з ринку. Особливе вміння «Валентинос» дає змогу банді здобути 2  за вилучення карти. На самкінець, у Центрі міста є технар і соло «Валентинос». Ви тут присутні, тому по чергово застосовують обидва ефекти. Технар [В] змушує гравця знову робити вибір, після чого вилучає карту можливості з ринку (що активує особливе вміння «Валентинос»). Після цього соло [Г] розпочинає перестрілку з вами та Джонні. «Валентинос» візьме 2 карти бою, а Джонні – 3.



# СЛЕНГ СВІТУ ГРИ «СІБЕРПАНК 2077»

Протягом гри гравці можуть наштовхнутися на сленг зі світу «Cyberpunk 2077». Нижче ви знайдете найпоширеніші терміни.

**БИТНИК** – *ім.* Член банди.

**БІЗ** – *ім.* Бізнес, злочин.

**БОРГ** – *ім.* Людина, яка встановила чималу кількість імплантів.

**БУРЖ** – *ім.* Представники низького класу (від слова «bourgeoisie»).

**ВАРТОВИЙ** – *ім.* Агент «Мережевої Варти» / мережник.

**ВІАРКАДА** – *ім.* Зал для віртуальної реальності, мозкограїв і відеоігор.

**ВІНИК** – *ім.* Немісцевий (син. «Гайджін»).

**ГАЙДЖІН** – *ім.* (яп.) Зневажливий термін, щоб позначити чужинця (син. «Віник»).

**ГАТО** – *ім.* (ісп.) Вправний оператор, справник.

**ГЕВАЛЬТ** – *ім.* (нім.) Насильство.

**ГОМІ** – *ім.* (яп.) Сміття чи непотріб.

**ДЕЛЬТАНУТИ** – *дієсл.* Ушиватися, поквапитися.

**ДОВБОДЕК** – *ім.* Мережник.

**ДРАГО** – *прикм.* (угор.) Дорогий.

**ДРОН** – *ім.* Легкі та маневрові машини. Ідеально підходять для розвідки.

**ЄВДИКИ** – *ім.* Євродолари.

**ЄВРОДОЛАР** – *ім.* Загальноприйнята стандартна валюта в сучасному світі.

**ЗАЛІЗО** – *ім.* Зброя, пістолети.

**ЗАЛІЗО, КРЕМЕЗНЕ** – *ім.* Важке озброєння та транспорт.

**ЗГОРІЛИЙ** – *прикм.* Розлючений, сердитий.

**КІБЕРВИРІБ** – *ім.* Кібернетичний / біонічний імплант, що замінює чи покращує певну функцію тіла.

**КІБЕРПРОСТІР** – *ім.* Концептуальний простір у комп'ютері, де відбувається комунікація. Приклади: онлайн-сервіси, бази даних.

**КІБЕРПСИХОЗ** – *ім.* Розлад особистості, спричинений надмірною кількістю встановлених кібервиробів.

**КЛЕПТО / КЛЕП** – *ім.* Злодій, клептоман.

**КОРП / КОРПО** – *ім.* Корпорація.

**КОРПАР** – *ім.* Працівник або керівник, що має корпоративну роботу.

**КРЕЧИПКА** – *ім.* Кредитка-чип.

**КРІСЧОК** – *ім.* Дещо образливий термін щодо мережника (ті проводять багато часу в кріслах для мережництва).

**ЛІД** – *ім.* Ліквідація інвазивного доступу. Охоронне програмне забезпечення.

**«МАКС-ТАК»** – *ім.* Тактичний підрозділ максимальної сили.

**МЕЖОВИК** – *ім.* Той, хто живе на периферії суспільства та пов'язаний із нелегальним світом.

**МЕРЕЖА** – *ім.* Ще один термін для позначення кіберпростору.

**МЕРЕЖНИК** – *ім.* Експертний користувач кібердеки. Фахівець, що потайки проникає в бази даних корпорацій і обкрадає їх.

**МЕРЕЖНИЦТВО** – *ім.* Процес взаємодії з Мережею, щоб пробитися через цифровий захист фортець даних.

**МЕРЕЖСВИН** – *ім.* Зневажливий термін на позначення агента «Мережевої Варти».

**МОЗКОГРАЙ** – *ім.* Інтерактивна форма розваги у віртуальній реальності.

**М'ЯСЦЕ** – *ім.* Зневажливий термін щодо соло. Зазвичай його використовують справники.

**НА РОЗСЛАБОНІ** – *розм.* Бути зібраним, спокійним.

**НАЙМ'ЯЗЕЦЬ** – *ім.* Особистий охоронець. Поеднання слів «Найманець» і «М'язи».

**НЕ?** – *розм.* (яп.) Вираз, що означає «Еге ж»?

**ОБНУЛИТИ** – *дієсл.* Убити когось.

**ОДНОРАЗОВИЙ ПОЛІМЕРНИК** – *ім.* Дешева серія вогнепальної зброї з полімерного пластику. Не перезаряджається. Дешева й ненадійна зброя, яка має чимало варіацій забарвлення.

**ПРЕМ** – *прикм.* Крутий, приголомшливий, відпадний. Походить від слова «Преміум».

**ПРОТО** – *ім.* Скорочено від «Прототип».

**РІЗАР** – *ім.* Хірург, який спеціалізується на встановленні нелегальних кібервиробів.

**САЙЛОН** – *ім.* Співробітник служби безпеки корпорації.

**СИНТОКОКС / СИНТ** – *ім.* Синтетичний кокаїн.

**СМЕРТЛІНІЯ** – *ім.* Смерть мозку, причиною якого зазвичай слугує чорний ЛІД Мережі.

**СОЛО** – *ім.* Найманець, який володіє бойовими навичками.

**СОС** – *розм.* Скорочено від «сховай оту сраку». Так кажуть, коли комусь треба залягти на дно.

**СПИСАТИ** – *дієсл.* Убити. Походить від «Записувати як витрачене або непридатне».

**СПРАВНИК** – *ім.* Організатор, агент, посередник і перевізник нелегальних товарів.

**СТИМ** – *ім.* Будь-який тип наркотичного стимулятора.

**ТЕХНАР** – *ім.* Технік або спеціаліст із кібернетики, який виконує роботу «не під запис».

**ХРОМ** – *ім.* Матеріал, який використовують для модифікації тіла. Так люди зазвичай називають кібервироби.

**ЦКАЯ** – *ім.* Російська мафія.

**ЧУМ / ЧУМБАТТА / ЧУМБА** – *ім.* Друзяка, приятель. Походження: з мов банту.

**ЧУМА** – *вигук.* Круто, супер.

**ШВИДКОЗЛАМИ** – *ім.* Також часто називають «Демонами». Швидкозлами – це програми, що дають змогу користувачеві впливати на все навколо.

**ШЕЛЕПА** – *ім.* Бовдур, дурень або тухтії.

**ШІ** – *ім.* Штучний інтелект, зазвичай під контролем мегакорпорації.



# ДИДАКТИЧНИЙ ПОКАЖЧИК



З'єднано з ДПНС...

> Активация .....	11	> Найт-Сіті .....	3
_ Активация мережників _	14	> Небезпека .....	5
_ Активация соло _	12	> Переміщення .....	7
_ Активация технарів _	13	> Перестрілка .....	12
_ Побудова сховку _	15	> Підміна бійців суперника .....	7
_ Поліпшення карти бою _	16	> Присутність і домінування .....	9
_ Універсальна дія _	16	> Район .....	5
> Банди .....	6	_ Винагороди району _	5
> Вилучення з гри .....	8	> Ресурси .....	8
> Відновлення .....	16	_ Євродолари _	8
> Ворожий боєць .....	7	_ Контрабанда _	8
> Втрата бійців .....	7	_ Корпоративні таємниці _	8
> Вулична репутація .....	5	> Спеціаліст .....	7
> Дрон .....	7	> Сховок .....	15
> Дружній боєць .....	7	> Сюжет .....	17
> Звичайні бійці .....	6	_ Епілоги сюжетів _	17
_ Межовик _	7	> Точки впливу (ТВ) .....	9
_ Мережник _	6	_ Бізнес _	9
_ Соло _	6	_ Справник _	9
_ Технар _	6	_ Фортеця даних _	9
> Жетони дій .....	11	> У грі .....	8
> Карті бою .....	8	> Фігурки .....	3
_ Карті бойових			
поліпшень _	16		
_ Початкові карті бою _	10		
> Можливості .....	8		
_ Зброя _	8		
_ Кібервироби _	8		
_ Мозкограї _	8		
> Наймання .....	17		

# ТВОРЦІ ГРИ

**ДИЗАЙН ГРИ:** Андреа К'ЯРВЕЗІО, Ерік М. ЛЕНГ, Алексіо ШНІБЕРГЕР, Франческо РУГЕРФРЕД СЕДДА

**ГОЛОВНИЙ РОЗРОБНИК:** Франческо РУГЕРФРЕД СЕДДА

**РОЗРОБНИКИ:** Марко ЛЕГАТО, Алексіо ШНІБЕРГЕР

**ГОЛОВНИЙ ПРОДЮСЕР:** Кеннет ТАН

**ПРОДЮСЕРИ:** Тьяго АРАНЬЯ, Марсела ФАБРЕТИ, Гільєрме ГУЛАР, Ребекка ГО, Ізадора ЛЕЙТЕ, Аарон ЛУРІ, Тьяго МЕЕР, Шафік РІЗВАН, Грегорі ВАРГЕЗЕ

**АРТДИРЕКТОР:** Матьє АРЛО

**ІЛЮСТРАЦІЇ:** «BIG CHILD CREATIVES», Саїд ДЖАЛАБІ, Стефан КОПІНСЬКИЙ, Карл КОПІНСЬКИЙ, Паоло ПАРЕНТЕ, «RIPECONCEPTS», Кос КОНІОТІС, Педрам МОГАМАДІ

**ГОЛОВНИЙ ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙНЕР:** Габріель БУРГІ

**ГРАФІЧНІ ДИЗАЙНЕРИ:** Макс ДЮАРТ, Матео СЕРЕЗА, Джулія ФЕРРАРІ

**ДИЗАЙН ФІГУРОК:** Майк МАКВЕЙ, Паоло ПАРЕНТЕ

**СТВОРЕННЯ ФІГУРОК:** «BIG CHILD CREATIVES», Арно БУДУАРОН, Едгар РАМОС, Янік ГЕННЕБО, Араґорн МАРКС, Тьеррі МАССОН, Ірек ЗЕЛІНСЬКИЙ

**ПРОЄКТУВАННЯ ФІГУРОК:** Вінсент ФОНТЕН

**ВІЗУАЛІЗАЦІЯ:** Едгар РАМОС

**КОРЕКТОРИ:** Роберт ФУЛКЕРСОН, Джейсон КЕПП, Адам КРІП

**ВИДАВЕЦЬ:** Давід ПРЕТІ

**ЛІЦЕНЗІЯ («CD PROJECT RED»):** Рафал ЯКІ, Ян РОСНЕР, Кацпер УЛЬМАНН, Давід КОВАЛЬ, Роберт МАЛИНОВСЬКИЙ, Марцін ЛУКАШЕВСЬКИЙ, Раян БОУД, Марцін МОМОТ, Домініка БУЖА, Крістін ФАРМЕР, Павел МЕЛЬНІЧУК, Пшемислав ЮЩИК, Патрік МІЛЛС, Амір ГАРЕГАДЖЕ, Магдалена ДРОНЖЕК, Бен ЛОУ, Альона ВАЛЧЕВСКАЯ, Магдалена ДАРДА-ЛЕДЖІОН

# УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**КЕРІВНИК ПРОЄКТУ:** Олександр РУЧКА

**ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА:** Алла КОСТОВСЬКА

**КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ:** Володимир РИБАКОВ

**ПЕРЕКЛАДАЧ:** Артем ДЕМЕНКО

**РЕДАКТОР:** Максим ДРАЧ

**ДИЗАЙН І ВЕРСТКА:** Артур ПАТРИХАЛКО

**НЕОЦІНЕННА ДОПОМОГА:** Володимир ІВАНОВ



Українське видання ©2024 Geekach спільно з Top Scratch.

Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4

www.geekach.com.ua • www.top-scratch.com

© 2023 CMON GLOBAL LIMITED, УСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО. Жодну частину цього товару не можна відтворювати без спеціального дозволу. CD PROJEKT®, Cyberpunk®, Cyberpunk 2077® – торгові марки «CD PROJEKT S.A». © 2023 «CD PROJEKT S.A» Усі права застережено. Усі інші авторські права та торгові марки належать відповідним власникам. «CMON», логотип «CMON» – товарні знаки «CMON Global Limited». Виробник: «CMON Global Limited»; 201 Henderson Road 08-01, Singapore 159545. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених. Фігурки та пластикові компоненти складені та не пофарбовані. Виготовлено в Китаї.

# ПЕРЕБІГ ХОДУ

## АКТИВАЦІЯ АБО ВІДНОВЛЕННЯ

### АКТИВАЦІЯ

Використайте 1 або 2 жетони дій.




#### АКТИВАЦІЯ СОЛО


Перемістіть будь-яку кількість соло. Тепер ви можете розпочати перестрілку в 1 районі:

**01** Вітисніть ворожих бійців своїми соло з будь-яких ТВ цього району.

**02** Усі учасники перестрілки розігрують долілиць 1 карту бою.

**03** Відкрийте карти бою (активація карт з ефектом особливого модифікатора «**ВІДКРИТТЯ**»).

**04** Порівняйте  (активація карт з ефектом особливого модифікатора «**ПОРІВНЯННЯ**»).

**05** Гравці, що не мають найбільше , втрачають по 1 бійцю в цьому районі (активація карт з ефектом особливого модифікатора «**ВТРАТИ**»).

**06** Перевірте виконання умов здобуття вуличної репутації на зіграних картах бою.


**07** Гравці скидають зіграні карти бою у свої скиди.

**Наприкінці перестрілки.** Якщо гравець зіграв свою останню карту бою, то забирає зі свого скиду всі зіграні карти бою.




#### АКТИВАЦІЯ ТЕХНАРІВ

Перемістіть будь-яку кількість технарів і дронів. Тоді виконайте 1 з 2:


+ Скористайтеся 1 можливістю, якщо контролюєте точку впливу типу «Бізнес» .

**АБО**

+ Найміть 1 межовика, якщо контролюєте точку впливу типу «Справник» .



#### ПОЛІПШЕННЯ КАРТИ БОЮ

**01** Заплатіть 1 .

**02** Подивіться 2 карти **бойових поліпшень**, залиште собі 1 й поверніть іншу під низ колоди бойових поліпшень.

**03** Виберіть **1 будь-яку карту** на своїй руці (не в скиді) і вилучіть її з гри.





#### УНІВЕРСАЛЬНА ДІЯ

Виконайте будь-яку дію.



#### АКТИВАЦІЯ МЕРЕЖНИКІВ

Перемістіть будь-яку кількість мережників. Тепер почніть мережництво:

**01** Отримайте 1  за кожен контрольований вами ТВ типу «Фортеця даних» .

**02** Перемістіть маркер Мережі на кількість поділок, що не перевищує кількість дружніх мережників у грі (принаймні на 1 поділку).


**03** Можете застосувати ефект поділки, на яку перемістили маркер.

**04** Киньте кістки «Мережевої Варти». Якщо результат менше рівня небезпеки або дорівнює йому, зазнайте наслідків мережництва.

**05** Якщо маркер Мережі опинився на останній поділці, поверніть його на початкову поділку.



#### ПОБУДОВА СХОВКУ

Заплатіть 2  для побудови сховку в районі, де ще не маєте сховку. Тепер здобудьте вуличну репутацію згідно з коміркою сховку, яка щойно стала видимою на планшеті банди.

## КІНЕЦЬ АКТИВАЦІЇ

Наприкінці своєї «**АКТИВАЦІЇ**», поповніть вільні комірки межовиків і карт можливостей.

## ВІДНОВЛЕННЯ

**01** Посуньте всі жетони дій в зону активації на планшеті банди.

**02** Отримайте всі винагороди кожного району, де ваша банда домінує. Здобудьте 1 винагороду кожного району, де ваша банда присутня.

**03** Найміть 1 бійця за кожен ваш сховок у грі.