МОНОПОЛИЯ НА МОШЕННИЧЕСТВО // СИНДИКАТ

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ГРИФ: ДЛЯ РУКОВОДСТВА СИНДИКАТОВ
ДОСТУП: УРОВЕНЬ БОСС (ОГРАНИЧЕН)

ВВОДНЫЙ ИНСТРУКТАЖ НОВОБРАНЦУ

Забудь классическую настольную «Монополию» про покупку Арбата и мирные домики. Здесь ты возглавляешь международную криминально-финансовую корпорацию. Твои активы — подпольные колл-центры, крипто-пирамиды, фермы дропов, визовые скам-агентства и швейцарские счета подставных фондов.

Каждый ход ты балансируешь на лезвии бритвы между **астрономической сверхприбылью** и **уголовным розыском Интерпола**. Твоя цель — собрать монопольные синдикаты, выкачать капитал конкурентов через грабительскую аренду и обанкротить всех соперников за столом.

ДВА БОЕВЫХ РЕЖИМА ПАРТИИ

ОСНОВНОЙ РЕЖИМ

ДО ТАЛОГО (БЕЗ ЛИМИТА)

Партия идёт до полного физического и финансового уничтожения оппонентов. Раунды бесконечны, колода мировых новостей циклично мутирует рынок, пока за столом не останется один единственный триумфатор-монополист.

ТУРНИРНЫЙ РЕЖИМ

РЕГЛАМЕНТ (24 РАУНДА)

Фиксированная дистанция в 24 раунда. Если никто не обанкротился досрочно, победитель определяется по взвешенной формуле **Победных Очков (VP)**: чистый капитал + стоимость недвижимости + монополии за вычетом штрафа за розыск.

⚖️ ФОРМУЛА КАПИТАЛА И ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ (VP)

```
VP = (Clean Cash / $1,000) + (Dirty Cash / $3,000) + (Стоимость секторов / $500) + (Монополии * 5 VP) + (Data * 0.5) - (HEAT * 1.5 VP)
```

* При равенстве очков побеждает синдикат с наименьшим уровнем розыска HEAT (кто меньше наследил перед силовиками).

4 СТОЛПА БОЕВОЙ ЭКОНОМИКИ СИНДИКАТА

В игре используется дуальная финансовая система: вы оперируете сразу двумя видами денег, шкалой федерального розыска и разведывательными данными.

ЛЕГАЛЬНЫЙ БЕЗНАЛ

CLEAN CASH ($)

Белые, отмытые через офшоры средства.
• **Назначение:** покупка свободных секторов, строительство апгрейдов предприятий (уровни 1–3), безопасная уплата аренды без риска проверок.
• **Источники:** проход через СТАРТ ЦБ, отмыв в прачечных, продажа активов.

КРИМИНАЛЬНЫЙ НАЛ

DIRTY CASH ($)

Грязные деньги со скам-схем, фишинга и аренды.
• **Подвох:** на них **нельзя** напрямую покупать сектора. Их можно отмывать или платить аренду (с риском нарваться на вызов ОБЭП).
• **Опасность:** при облаве силовики конфискуют **80%** всего грязного нала!

ШКАЛА ВНИМАНИЯ СИЛОВИКОВ

HEAT (0–5) РОЗЫСК

Уровень подозрения ОБЭП, ФБР и Интерпола.
• **Растёт:** при банковском отмыве (+1), разыгрывании агрессивных схем (+1..+2), деаноне оппонентов.
• **При HEAT 5+ наступает ОБЛАВА:** потеря 80% грязного кэша, изъятие лучшего сектора и сброс HEAT до 2.

ТАКТИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

TACTICAL DATA (ДАННЫЕ)

Спец-валюта хакеров и аналитиков синдиката.
• **1 Data — Шпионаж:** вскрыть карты в руке любого оппонента и украсть одну себе!
• **2 Data — Доксинг:** повесить +2 HEAT на лидера партии.
• **3 Data — DDoS-атака:** заблокировать сбор аренды с чужого сектора на раунд.

ОЧКИ ДЕЙСТВИЙ (ОД) — РЕГЛАМЕНТ ХОДА

Каждый раунд синдикат получает ровно **2 Очка Действий (ОД)**. Каждое тактическое решение списывает 1 ОД:

- **Розыгрыш схемы:** запуск карты из руки (рейдерство, вирус, взятка следователю).
- **Банковский отмыв:** конвертация $400k Dirty → $250k Clean (+1 HEAT).
- **Апгрейд сектора:** постройка филиала/серверной (увеличивает базовую аренду до 10 раз).
- **Спецоперации Data:** запуск шпионажа, доксинга или DDoS.

🚨 КРИТИЧЕСКОЕ ПРАВИЛО: БЕЗОПАСНЫЙ УРОВЕНЬ НАЛА

Никогда не держите более $1,000,000 Dirty Cash, если ваш HEAT ≥ 3. При первом же случайном скачке розыска вы попадете под рейд и потеряете сотни тысяч долларов в пользу государственного бюджета!

АНАТОМИЯ ПОЛЯ, АРЕНДА И СПЕЦ-СЕКТОРА

КЛАСТЕРЫ И МОНОПОЛЬНЫЙ МУЛЬТИПЛИКАТОР (2X)

Игровое поле состоит из 36 секторов, разбитых на тематические синдикаты: *DarkNet Hydra, Офшоры Дубая, Крипто-пирамиды, Лондонский Old Money, Колл-центры, Латам и Африканский фишинг*.

ПРАВИЛО ПОЛНОГО КЛАСТЕРА (МОНОПОЛИЯ):

Когда один игрок скупает **все сектора одного цвета**, он устанавливает территориальную монополию. **Базовая ставка аренды на всех этих секторах мгновенно удваивается (x2)!** А каждый установленный апгрейд (офис ур. 1, 2 или 3) умножает ставку в геометрической прогрессии.

КЛЮЧЕВЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ СЕКТОРА

СЕКТОР #35: СТАРТ ЦЕНТРОБАНК

Проход или остановка на клетке Старт начисляет **+$800k Clean Cash**, снижает розыск **-1 HEAT** и восстанавливает личный ордер ОБЭП на проверку оппонентов.

СЕКТОР #5: ПРОВЕРКА МВД / ОБЭП

Внезапный досмотр на территории РФ. Если ваш HEAT ≥ 3, синдикат выплачивает **$300k Clean Cash** штрафа силовикам. Если HEAT ≤ 2 — проверка проходит без замечаний.

СЕКТОР #17: ОФШОР ДУБАЙ

Элитная прачечная Ближнего Востока. Позволяет моментально отмыть до **$1.2M Dirty Cash** с фиксированной комиссией 15% и **СТРОГО 0 HEAT** (розыск не увеличивается).

СЕКТОР #23: РЕЙД ФБР / МИНЮСТА

Международный ордер DOJ. Игроки с HEAT ≥ 3 штрафуются на **$300k Clean Cash**.
**Синдикат The Impostors имеет фальшивые корочки Минюста и полный дипломатический иммунитет!*

МЕХАНИКА БЛЕФА И ВЫЗОВ ОБЭП

Попадая на чужой сектор, вы обязаны выплатить аренду. Вы можете нажать «ОПЛАТИТЬ ГРЯЗНЫМ НАЛОМ». В этот момент у владельца сектора загорается таймер и кнопка **«ВЫЗВАТЬ ОБЭП»**. Если он решится на вызов и поймает вас с поличным — вы заплатите штраф и получите +1 HEAT.

АРСЕНАЛ ТЕНЕВЫХ СХЕМ И КИБЕРАТАК

Карты схем — это главное оружие асимметричной войны. Каждый ход в руку добираются по 2 новые карты (или до 4, если рука пуста).

ОСНОВНЫЕ КАТЕГОРИИ СПЕЦОПЕРАЦИЙ

1. РЕЙДЕРСТВО И ЗАХВАТ АКТИВОВ

- **Враждебное поглощение:** принудительный отжим целого монопольного кластера у конкурента через поддельные судебные решения.
- **Рейдерский захват:** перевод контроля над единичным сектором соперника в собственность синдиката.

2. КИБЕРАТАКИ И ВИРУСЫ-ВЫМОГАТЕЛИ

- **Ransomware (Шифровальщик):** заражает инфраструктуру врага. Жертва обязана выплатить $300k выкупа вам в карман или потерять уровень предприятия.
- **Zero-Day эксплойт:** кража всей накопленной Data у выбранного синдиката.
- **Блокировка доменов:** арест серверов конкурента на 1 раунд.

3. ПРАЧЕЧНЫЕ И ОФШОРНЫЕ МОСТЫ

- **Арт-галерея современного искусства:** мгновенный отмыв до $1,000,000 Dirty Cash по курсу 1:1 строго без роста розыска HEAT.
- **Подставной благотворительный фонд:** отмыв $800k с одновременным снижением HEAT на -1 пункт.

4. ЮРИДИЧЕСКИЙ ЩИТ И КРЫША

- **Адвокатская тайна:** активирует непробиваемый щит от любых внешних схем и кибератак оппонентов на 1 полный круг.
- **Депутатский иммунитет:** полный сброс шкалы HEAT до 0 и иммунитет к облавам силовиков.

💡 ТАКТИЧЕСКИЙ СОВЕТ: ОСМОТР КАРТ В 3D

Кликните на любую карту в руке, чтобы открыть **3D-инспектор**. Там отображается скрытый протокол карты, точная стоимость активации в Clean/Dirty/Data и уникальная цитата из архива синдиката.

СЕКРЕТНЫЕ МЕХАНИКИ // ТО, О ЧЁМ МОЛЧАТ БОССЫ

ЭКСКЛЮЗИВ СИНДИКАТА

ТОЛЬКО ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

В движке игры заложен ряд неочевидных механик и скрытых синергий. Зная их, вы сможете манипулировать партией даже в безнадёжной ситуации.

1. КОНТР-УДАР ЗА ЛОЖНЫЙ ВЫЗОВ ОБЭП

Если оппонент заподозрил вас в оплате грязным налом и нажал «ВЫЗВАТЬ ОБЭП», но вы заплатили кристально чистым Clean Cash — проверка квалифицируется как **ложный донос**! Проверяющий сам получает **+1 HEAT** и выплачивает **$200k государственного штрафа** из собственного кармана.

2. ПЕРЕХВАТ И КРАЖА ИЗ РУКИ (DATA SPY & STEAL)

Спецоперация Data Spy за 1 Data не просто показывает чужие карты. Нажав кнопку **«ПЕРЕХВАТИТЬ В РУКУ»**, вы физически крадёте эту схему из колоды соперника прямо себе в руку, сорвав готовящуюся на вас атаку!

3. НЕВИДИМЫЙ ЭКВАЙРИНГ PHISHING CARTEL

Пассивный скрытый доход: каждый раз, когда *любой* игрок платит *другому* игроку аренду легальным Clean Cash, фракция Phishing Cartel перехватывает эквайринг и автоматически получает **+$75k Clean Cash** комиссии из воздуха.

4. САБОТАЖ МОНОПОЛИИ ТОКСИЧНЫМ АКТИВОМ

Если чужой сектор заражен схемой «Токсичный актив» или взломан через Data Hack (DDoS), с него не только прекращается сбор аренды: **разрушается множитель 2x на всём монопольном кластере врага**, низводя его империю до базовых копеечных ставок!

5. КОНТРОЛИРУЕМЫЙ СЛИВ ПОД ОБЛАВУ СИЛОВИКОВ

Если ваш HEAT дорос до 4, а на руках почти нет Dirty Cash (например $40k) и нет секторов с высоким уровнем — тактически выгодно намеренно поднять HEAT до 5. Облава заберёт всего $32k, зато **розыск гарантированно сбросится до безопасных 2**!

6. ДИПЛОМАТИЧЕСКИЙ БЛЕФ THE IMPOSTORS

Синдикат The Impostors может смело разгуливать с критическим HEAT 4–5 по правому верхнему углу поля: при попадании на клетку #23 (Рейд ФБР / Минюста США) их фальшивые корочки дают 100% иммунитет к досмотру и штрафу $300k.