

АВТОРЫ ИГРЫ
ЯН ЕГОРОВ
НИКОЛАЙ ЗОЛОТАРЁВ

 ZVEZDA

8766

АГЕНТЫ

ЩИТ И МЕЧ



ПРАВИЛА ИГРЫ

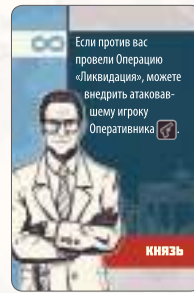
10+ ВОЗРАСТ
ИГРОКОВ

2-4 КОЛИЧЕСТВО
ИГРОКОВ

45-60 ВРЕМЯ ИГРЫ
МИНУТ

СОСТАВ ИГРЫ

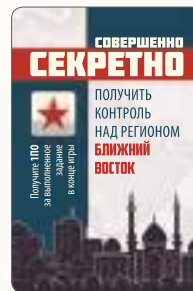
КАРТОЧКИ АГЕНТОВ – 20 шт.



Лицо

Оборот

КАРТОЧКИ ЗАДАНИЙ – 10 шт.



Лицо

Оборот

ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ – 4 шт.



МЕШКИ ДЛЯ ЖЕТОНОВ АГЕНТОВ – 4 шт.

ЖЕТОНЫ ФИНАНСОВ – 28 шт.



Холодная война. Вы руководите управлением внешней разведки одной из стран. Именно вы та невидимая сила, которую применяет государство, когда надо решить вопрос тихо. На ваши плечи ложится непростая задача, для выполнения которой необходимо пользоваться самыми изощренными приемами.

Расширять разведывательную сеть это своего рода искусство... Грубая сила, слезка, шантаж, пропаганда, подкуп – это только малая часть вашего арсенала. Ведь цель оправдывает средства, тем более, когда на кону интересы государства.

А еще вы знаете наверняка, что все звенья вашей цепи: информаторы, оперативники и дипломаты – должны работать слаженно, и только тогда вы сможете достичь поставленной цели.



КАРТЫ РЕГИОНОВ:

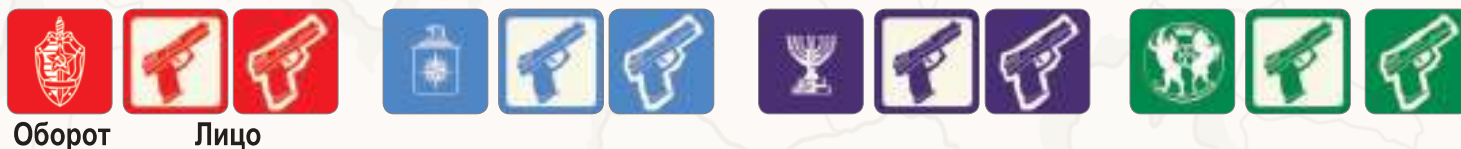
КАРТЫ ДОМАШНИХ РЕГИОНОВ – 4 шт.

КАРТЫ НЕЙТРАЛЬНЫХ РЕГИОНОВ – 3 шт.

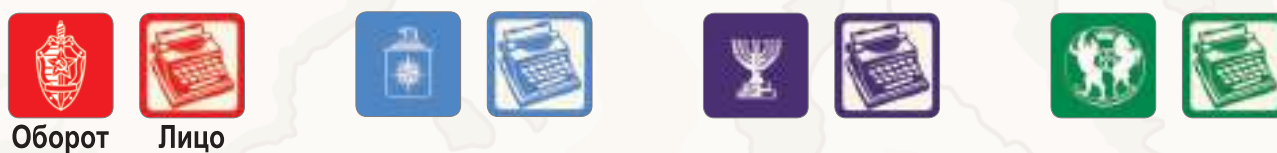


ЖЕТОНЫ АГЕНТОВ:

ЖЕТОНЫ ОПЕРАТИВНИКОВ – 64 шт. (по 16 шт. для каждой разведки)



ЖЕТОНЫ ИНФОРМАТОРОВ – 32 шт. (по 8 шт. для каждой разведки)



ЖЕТОНЫ ДИПЛОМАТОВ – 32 шт. (по 8 шт. для каждой разведки)



ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ – 20 шт.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

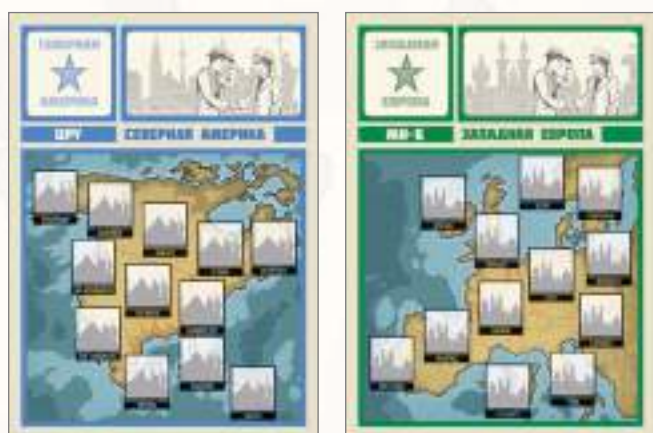
Ниже в двух подразделах описана подготовка на 3-х и 4-х игроков.
Правила игры для 2-х игроков читайте на стр 14.

ПОДГОТОВКА НА 4-Х ИГРОКОВ

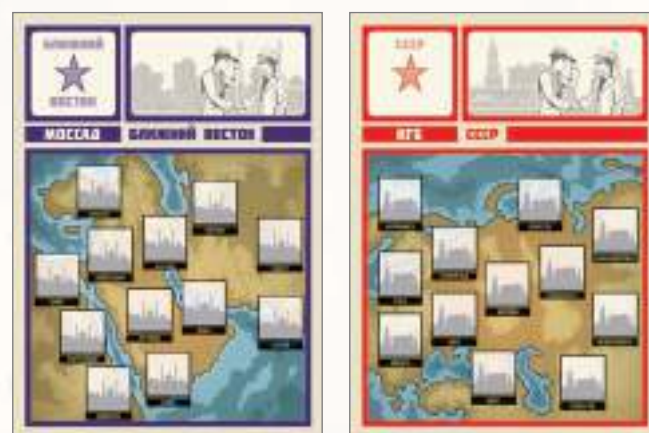
1. Каждый игрок выбирает разведслужбу, за которую будет играть и забирает себе компоненты соответствующего цвета: планшет игрока, жетоны Агентов и жетон Влияния домашнего Региона. Также каждый игрок берет 1 мешок для жетонов Агентов.
2. Карты Регионов выложите на центр стола так, чтобы они образовывали 3 Сектора:
 - **Западный Сектор** – «Северная Америка» и «Западная Европа»,
 - **Восточный Сектор** – «Ближний Восток» и «СССР»,
 - **Сектор стран Третьего Мира** – «Южная Америка», «Африка», «Австралия и Океания».
3. Выложите жетоны Влияния оставшихся карт Регионов и жетоны Влияния Секторов, как показано на картинке.



ЗАПАДНЫЙ СЕКТОР



ВОСТОЧНЫЙ СЕКТОР












РЕГИОН



СЕКТОР СТРАН ТРЕТЬЕГО МИРА



4. Каждый игрок получает 3 .
5. Жетоны Дипломатов  и Оперативников  с темным фоном выложите в открытую слева от планшета игрока, чтобы все могли видеть, сколько у вас осталось Дипломатов  и Оперативников .
6. Жетоны Оперативников  и Информаторов  со светлым фоном переверните лицом вниз и перемешайте. Перемешанные жетоны Оперативников  и Информаторов  – это **резерв Агентов** игрока для фазы Внедрения.
7. У каждого игрока есть свой **домашний Регион**, он соответствует цвету игрока. Возьмите случайным образом 3 жетона из **своего резерва Агентов**, посмотрите на них и, не показывая другим игрокам, выложите лицом вниз на любые ячейки городов своего домашнего Региона. Названия городов предназначены для того, чтобы игрокам было легче запоминать расположение и перемещения жетонов Агентов.
8. Не подсматривая, возьмите 3 жетона Агентов из **резерва Агентов** и положите их в свой мешок.
9. Затем, не подсматривая, положите по одному жетону из **резерва Агентов** в мешок каждого соперника.
10. Проверьте, все ли вы верно сделали, после 7, 8 и 9 шагов у вас должно остаться **7 закрытых жетонов** в резерве Агентов. Положите их справа от планшета игрока. Они являются счетчиком ходов. Когда у всех игроков закончатся жетоны в резерве Агентов, последний игрок завершает раунд, затем наступает **конец игры**.



11. У каждой разведывательной службы есть своя особая способность, которая влияет на ход игры (подробно о режиме «**Особые способности разведок**» написано на стр 14). Первые несколько игр мы советуем играть без этого режима. Способности некоторых стран срабатывают при подготовке – если вы играете с этим режимом, проведите необходимые действия.

Против Агентов КГБ нельзя проводить Операцию

В начале и в конце игры по 1 жетону в мешок

После Операции проводит еще одну Операцию по выбору:

- Провест
- Получит
- Транзит

В начале игры получает дополнительные жетоны по числу соперников. В начале игры до получения Секретных Заданий может выставить жетон в любой Регион.

12. Перемешайте колоду Секретных Заданий. Каждый игрок получает **две карточки Секретных Заданий** и выбирает из них **одну**. Игрок не может взять карточку Секретного Задания, совпадающую с его домашним Регионом.
13. Перемешайте колоду Агентов, положите ее на игровое поле, а рядом с ней жетоны Влияния «Успешная Ликвидация».
14. Тот, кто последним смотрел фильм о шпионах, становится первым игроком. Либо выберите первого игрока по жребью.

Теперь все готово для того, чтобы начать игру!

ОТЛИЧИЯ ПОДГОТОВКИ НА 3-Х ИГРОКОВ

На трех игроков подготовка к игре проходит также, за исключением шага 2, шага 10 и шага 12.

2. Положите на стол домашние Регионы разведок, участвующих в этой партии. Эти Регионы объединяются в **Северный Сектор** (вместо Западного и Восточного Сектора).
10. Проверьте, все ли вы верно сделали. После 7, 8 и 9 шагов у вас должно остаться **8 закрытых жетонов** в резерве Агентов. Положите их слева от планшета игрока. Они являются счетчиком ходов. Когда у всех игроков закончатся жетоны в резерве Агентов, последний игрок завершает раунд, затем наступает **конец игры**.
12. Уберите из колоды Секретных Заданий карточку с Регионом, не участвующим в игре, и верните ее в коробку. Тщательно перемешайте карточки. Каждый игрок получает **две карточки Секретных Заданий** и выбирает из них **одну**. Игрок не может взять карточку Секретного Задания, совпадающую с его домашним Регионом.



СЕВЕРНЫЙ СЕКТОР



СЕКТОР СТРАН ТРЕТЬЕГО МИРА







ЦЕЛЬ ИГРЫ

Иметь **5 или более Победных Очков** к началу своего хода или иметь наибольшее количество Победных Очков после окончания игры из-за того, что закончились жетоны в резерве Агентов.

КОНТРОЛЬ РЕГИОНА ИЛИ СЕКТОРА

Каждый Регион или Сектор под контролем игрока приносит ему **Победные Очки**.

Чтобы контролировать **Регион**, необходимо иметь в нем **больше** Агентов, чем у любого другого игрока.

Агенты бывают трех видов: Дипломаты , Оперативники  / , Информаторы . Несмотря на то, что они имеют разные свойства, они равнозначны по влиянию на Регион/Сектор.

Контроль **Сектора** считается по общей сумме Агентов игрока в Регионах, относящихся к этому Сектору. При этом не обязательно контролировать Регионы этого Сектора.



ПРИМЕР

Фиолетовый игрок контролирует Регион «Ближний Восток», но не контролирует Регион «СССР». В общей сумме в двух Регионах у него 4 жетона Агентов, это больше, чем у других игроков, поэтому он также контролирует и **Восточный Сектор**.



За контроль **Региона** или **Сектора** вы получаете **1 Победное Очко (ПО)**.

Если у нескольких игроков одинаковое количество Агентов в Регионе/Секторе, никто не контролирует этот Регион/Сектор и не получает за это Победные Очки.

Если жетон Влияния находился у игрока, а количество Агентов сравнялось – необходимо вернуть жетон Влияния на игровое поле. Если преимущество по количеству Агентов перешло другому игроку – жетон Влияния передается ему.

СЕКРЕТНЫЕ ЗАДАНИЯ



На карточке Секретного Задания указан Регион, контролируя который **в конце игры**, вы получите **1 дополнительное Победное Очко**.

В колоде Секретных Заданий 10 карточек. Для Регионов «СССР», «Северная Америка», «Ближний Восток», «Западная Европа» – по 1 карточке. Для Регионов «Южная Америка», «Африка», «Австралия и Океания» – по 2 карточки.

В начале игры каждый игрок получает **две карточки Секретных Заданий**. Из этих карточек игрок выбирает **одну** и забирает ее себе, а другую возвращает в колоду. Игрок **не может** взять карточку с Секретным Заданием, если на ней указан его домашний Регион.

Другие игроки не должны знать, что указано на вашей карточке Секретного Задания. Только в конце игры вы должны открыть свою карточку Секретного Задания, чтобы другие игроки убедились в его выполнении.

Если в начале вашего хода у вас 5 ПО с учетом Секретного Задания – покажите свою карточку другим игрокам. Вы победили!

ИГРОВОЙ РАУНД

Игра делится на раунды, каждый из которых, в свою очередь, делится на 5 фаз. Ход игрока идет в строгой последовательности:

1. Проверка условий победы.
2. Внедрение – закиньте жетон своего Агента в чужой мешок.
3. Дислокация – выставьте жетон Агента из своего мешка на поле.
4. Операция – выберите один из типов операций.
5. Оперативная сводка – проверка контроля Регионов/Секторов, распределение жетонов Влияния и использование некоторых карточек Агентов.

Все фазы, кроме **Операции**, являются обязательными. После выполнения всех 5-ти фаз ход передается следующему игроку по часовой стрелке.



ФАЗЫ ИГРОВОГО РАУНДА

1. ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ

Если у игрока в начале этой фазы есть 5 и более Победных Очков, то игра заканчивается и этот игрок побеждает.



За что можно получить Победные Очки?

- Контроль Региона – 1 ПО.
- Контроль Сектора – 1 ПО.
- Выполнение Секретного Задания – 1 ПО.
- Каждая Успешная Ликвидация – ½ ПО.






2. ВНЕДРЕНИЕ

Игрок, не подглядывая и никому не показывая, кладет жетон из своего резерва Агентов в мешок соперника. Игрок сам выбирает в чью разведывательную сеть он внедрит своего Агента.


Один раз за раунд, заплатив 1 , игрок может дополнительно внедрить одного из своих открытых Оперативников  в мешок этого же соперника.

3. ДИСЛОКАЦИЯ

Игрок достает взакрытую из своего мешка один из жетонов Агентов, и размещает его в любом Регионе по своему выбору. Игрок не может предугадать какой жетон Агента он достанет – свой или соперника. После того, как игрок достал из мешка жетон Агента, он может посмотреть (не показывая другим), какой это Агент: Оперативник  /  или Информатор . Затем игрок размещает жетон Агента в любой Регион, на любую пустую ячейку города, тем самым активируя Регион.

ВАЖНО!




Тот Регион, в который выставляете жетон Агента в фазу Дислокация, считается активным Регионом, и именно в этом Регионе вы должны проводить Операцию.

Один раз за раунд, заплатив дополнительно 2 , игрок может выставить 1 Дипломата в этот же Регион.

Дипломаты выставляются в специальную зону.



ПРИМЕЧАНИЕ: ячейки городов и зоны Дипломатов не ограничивают количество Агентов, которые могут находиться в Регионе. Если жетонов Агентов больше, чем ячеек городов, игрок может положить своего Агента рядом с ячейкой города. Если место в зоне Дипломатов закончилось – положите жетон Дипломата рядом с ней.


Если в мешке нет Агентов, то игрок выставляет Оперативника  взакрытую. Если у игрока все Оперативники  закончились, в таком случае он берет свой жетон Дипломата и выставляет его в выбранный Регион в зону Дипломатов. Если у игрока не осталось ни Дипломатов, ни Оперативников , то он должен совершить Транзит своего Агента в тот Регион, который он хочет активировать (вероятность такой ситуации крайне мала).

4. ОПЕРАЦИЯ

Существует 4 типа Операций, игрок может выбрать 1 тип Операции и совершить его в активном Регионе. Для выполнения Операции должны соблюдаться условия ее проведения. Игрок может отказаться от проведения Операции и пропустить эту фазу.

ТИПЫ ОПЕРАЦИЙ

- **ФИНАНСИРОВАНИЕ**

Получить по 1  за каждый жетон Агента своего цвета в активном Регионе.

Учитываются все типы Агентов, в том числе и Дипломаты.

Условия проведения: в Регионе должен быть хотя бы 1 ваш Агент.



- **РАЗВЕДКА**

Посмотреть до 3-х любых Агентов в активном Регионе.

Игрок выбирает закрытые жетоны Агентов (жетоны могут принадлежать разным игрокам) и смотрит, что там изображено, затем возвращает жетоны Агентов в ячейки тех же городов. Нельзя менять местами положение жетонов или показывать их другим игрокам.

Условия проведения: в Регионе должен быть хотя бы 1 закрытый Агент соперника.



- **ТРАНЗИТ**

Переместить жетон любого своего Агента из любого Региона в активный Регион.


ПРИМЕЧАНИЕ: жетоны Дипломатов перемещаются из Зоны Дипломатов выбранного Региона в Зону Дипломатов активного Региона.





• **ЛИКВИДАЦИЯ**

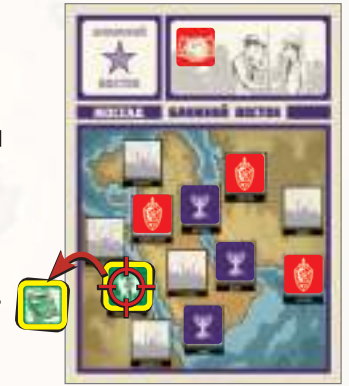
Переверните любой закрытый жетон Агента соперника, **кроме жетона, который был выложен вами в этом раунде.**

В зависимости от типа атакованного жетона, сделайте следующее:

если вы открыли Информатора , его владелец забирает жетон и кладет в свой мешок. Вы получаете карточку Агента (1 из 3) и жетон Влияния «Успешная Ликвидация» с ½ ПО;

если вы открыли Оперативника  / , он остается лежать в Регионе лицом вниз, его владелец получает карточку Агента (1 из 3).

Условия проведения: в Регионе должен быть хотя бы 1 жетон Агента соперника в ячейке города.



ВАЖНО! Когда вы получаете карточку Агента, возьмите **три карточки** из колоды Агентов, выберите из них **одну**, две другие положите в сброс.


ПРИМЕЧАНИЕ: После второй успешной Ликвидации можно не брать новый жетон, а перевернуть имеющийся на противоположную сторону.



5. ОПЕРАТИВНАЯ СВОДКА

В эту фазу игроки проверяют количество жетонов Агентов в Регионах и Секторах после изменения ситуации на столе. Перераспределите жетоны Влияния в зависимости от количества жетонов Агентов в Регионах. Некоторые карточки Агентов активируются только в эту фазу.

ПРИМЕР ИГРОВОГО РАУНДА

Сейчас ход **синего игрока** (ЦРУ), у него 3 . Ситуация на поле следующая:



ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ НА НАЧАЛО ХОДА



Синий игрок (ЦРУ) – «Австралия и Океания», Сектор Стран Третьего Мира.

Зеленый игрок (Ми-6) – «Северная Америка», Западный Сектор


Красный игрок (КГБ) – «СССР», «Ближний Восток», «Африка», Восточный Сектор

Фиолетовый игрок (Моссад) – нет

Сделав Проверку условий победы **синий игрок** понимает, что на начало хода у него 2 Победных Очка за контроль Региона «Австралия и Океания» и Сектора Страны Третьего Мира.

В фазу Внедрения **синий игрок** кладет свой жетон в мешок к **красному игроку** (КГБ), т.к. у него больше всего жетонов Влияния. Так же он решает доплатить 1 , чтобы дополнительно положить 1 Оперативника .



В фазу Дислокации **синий игрок** достает из своего мешка жетон **фиолетового игрока** (Моссад) и изучает его – там изображен Оперативник . Игрок выкладывает жетон в Регион «Западная Европа», т.к. фиолетовых Агентов в этом Регионе нет, и это мало повлияет на распределение влияния, а еще этот Регион находится в карточке Секретного Задания **синего игрока** и ему выгодно его активировать, чтобы провести **Операцию**.

В фазу Операции **синий игрок** решает совершить **Ликвидацию**, т.к. в прошлых ходах он совершил Разведку и помнит, жетоны **зеленого игрока** (Ми-6). Он открывает жетон Агента там оказывается Информатор, жетон возвращается в мешок **зеленого игрока**.

Синий игрок за удачно выполненную Операцию берет жетон Влияния с 1/2 ПО и 3 карточки из колоды Агентов, выбирает одну, затем выкладывает ее лицом вверх справа от своего планшета (о свойствах карточек Агентов смотрите подробнее в следующем разделе).



Синий игрок переходит к следующей фазе – **Оперативной сводке**. После действий игрока ситуация на поле изменилась. **Синий игрок** получает контроль над Регионом «Западная Европа» т.к. у него больше всего жетонов Агентов (3 – **синий игрок**, 2 – **зеленый игрок**, 1 – **фиолетовый игрок**). Игрок забирает жетон Влияния Региона «Западная Европа» себе и кладет его над своим планшетом.

В западном Секторе ситуация также изменилась. У **синего** и **зеленого** игрока одинаковое количество Агентов (5 – **синий игрок**, 5 – **зеленый игрок**, 2 – **фиолетовый игрок**), соответственно никто не контролирует этот Регион, **зеленый игрок** вынужден вернуть жетон Влияния «Западный Сектор» на игровое поле.





ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ НА КОНЕЦ ХОДА

- Синий игрок** (ЦРУ) – «Австралия и Океания», Сектор Стран Третьего Мира, «Западная Европа»
- Зеленый игрок** (Ми-6) – «Северная Америка»
- Красный игрок** (КГБ) – «СССР», «Ближний Восток», «Африка», Восточный Сектор
- Фиолетовый игрок** (Моссад) – нет

КАРТОЧКИ АГЕНТОВ

Вы получаете именную карточку Агента в награду: в случае успешной проведенной Операции «Ликвидация» или в случае, если другой игрок проводил против вас Операцию «Ликвидация», но потерпел неудачу.

Для получения карточки Агента, возьмите **три карточки** из колоды Агентов, выберите из них **одну**, две другие положите в сброс. Если колода Агентов закончилась, перемешайте карточки из сброса и сформируйте новую колоду.

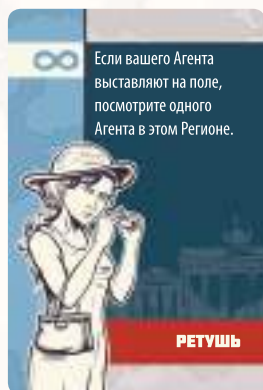
Карточки Агентов имеют два типа эффектов: **разовый эффект**  и **постоянный эффект** . Разовый эффект применяется в фазу Оперативной сводки активного игрока, после чего карточка сбрасывается.



Постоянный эффект применяется каждый раз, когда выполняются его условия.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если правила на карточках Агентов конфликтуют с правилами игры, текст на карточках является приоритетным.

ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК



Агенты: Ретушь/Кокетка


Постоянное свойство карточки активируется каждый раз, когда вы или соперник выставляет вашего Агента на поле в фазу Дислокации. Соперник активирует один из Регионов, в нем вы можете посмотреть, не показывая другим, один закрытый жетон Агента.

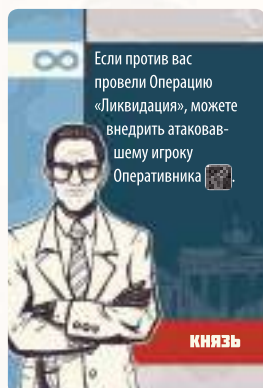
ВНИМАНИЕ!

Это свойство **работает** против особой способности КГБ.




Агенты: Титан/Босс

Постоянное свойство карточки активируется в фазу Оперативной Сводки, если вы перестаете контролировать Регион или Сектор. Получите 1  из запаса за каждый жетон Влияния Сектора или Региона, который вы отдали.



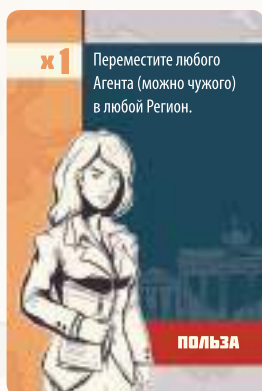
Агенты: Капкан/Князь

Постоянное свойство карточки активируется каждый раз, когда любой игрок проводит Операцию «Ликвидация» против ваших Агентов, независимо от ее результата. Вы можете внедрить атаковавшему игроку Оперативника .



Агенты: Ворон/Красавчик

Постоянное свойство карточки активируется каждый раз, когда любой игрок проводит Операцию «Ликвидация» против ваших Агентов, независимо от ее результата. Вы получаете 1 [монета] из запаса.



Агенты: Вьюга/Польза

Свойство используется 1 раз. В фазу Оперативной сводки переместите любого Агента (можно чужого), в любой Регион. Дипломаты перемещаются из зоны Дипломатов одного Региона в зону Дипломатов другого.



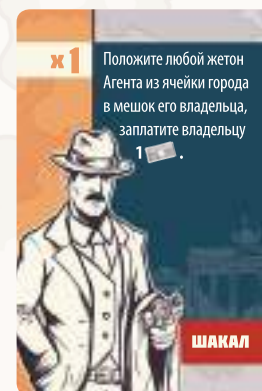
Агенты: Тиски/Чума

Свойство используется 1 раз. В фазу Оперативной сводки положите одного вашего Дипломата в любой Регион.



Агенты: Тень/Силуэт

Свойство используется 1 раз. В фазу Оперативной сводки положите до 2 своих Оперативников в свой мешок.



Агенты: Шакал/Овод

Свойство используется 1 раз. В фазу Оперативной сводки верните с поля в мешок владельца любого Агента соперника, кроме Дипломатов и заплатите владельцу 1 [монета].



Агенты: Кошеч/Лис

Свойство используется 1 раз. В фазу Оперативной сводки получите 4 [монета] из запаса.



Агенты: Бузина/Зефирка

Свойство используется 1 раз. В фазу Оперативной сводки положите по 1 жетону Оперативника в мешки всех соперников. При игре вдвоем положите 2 Оперативника сопернику.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, если один из игроков на начало своего хода набрал 5 и более очков или, если на начало хода (до фазы Проверка условий победы), у игрока нет жетонов в резерве Агентов.

Если конец игры наступил из-за того, что закончились жетоны в резерве Агентов, выигрывает тот игрок, у которого наибольшее количество очков.

В случае ничьей выигрывает игрок, у которого на игровом поле меньше всего жетонов Агентов.

Если и количество жетонов Агентов одинаковое, то побеждает игрок, находящийся дальше всех по часовой стрелке от первого игрока.

РЕЖИМ «ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ РАЗВЕДОК»

У каждой из разведслужб есть свое особое свойство, которое написано в нижней части планшета игрока. Свойства разведок асимметричны и задают разный стиль игры.

КГБ



Против Агентов КГБ нельзя проводить Операцию «Разведка».

Можно смотреть жетоны Агентов КГБ с помощью Агента «Ретушь/Кокетка». Особая Операция Ми-6 «Разведка одного Агента» на жетоны Агентов КГБ **не действует**.

ЦРУ



В начале игры получает дополнительные жетоны по числу соперников. В начале игры до получения Секретных Заданий может выставить жетон в любой Регион.

Получите дополнительные жетоны Финансов:
1 жетон при 2-х игроках,
2 жетона при 3-х игроках,
3 жетона при 4-х игроках.

МИ-6



После Операции проводит еще одну Операцию по выбору:
• Провести Разведку одного Агента
• Получить 1 жетон
• Транзит за 2 жетона

Особая Операция Ми-6 «Разведка одного Агента» **не действует** на жетоны Агентов КГБ.

МОССАД



В начале игры кладет в свой мешок двух жетонов. Получает 2 жетона за проведение успешной Операции «Ликвидация».

Не забудьте положить 2-х Оперативников в мешок в начале игры.

РЕЖИМ ИГРЫ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

При игре вдвоем, помимо игроков участвует третья сторона – виртуальный игрок. Разведка виртуального игрока не имеет особых свойств, а на ее жетоны Агентов действуют все Операции и эффекты карточек Агентов.

ПОДГОТОВКА НА 2-Х ИГРОКОВ

Игроки выбирают разведки за которые будут играть. Затем решают, за кого будет играть виртуальный игрок. После того как разведки были выбраны, разложите Регионы, как при игре втроем. Затем возьмите жетоны виртуального игрока – Информаторов и Оперативников, положите их лицом вниз и перемешайте. Из резерва Агентов виртуального игрока возьмите 3 жетона Агентов и положите лицом вниз, не подсматривая, в его домашний Регион. В домашние Регионы игроков и во все Регионы Стран Третьего Мира положите по 1 жетону Агентов виртуального игрока.

После чего каждый игрок кладет, не подглядывая, по 4 жетона из резерва Агентов виртуального игрока в свой мешок.

Если вы сделали все правильно, жетонов в резерве Агентов у виртуального игрока не останется.


Затем проведите подготовку по стандартным правилам, за исключением шага 10 и шага 12.



10. Проверьте, все ли вы верно сделали, после 7, 8 и 9 шагов у вас должно остаться **9 закрытых жетонов** в резерве Агентов. Положите их справа от планшета игрока. Они являются счетчиком ходов. Когда у всех игроков закончатся жетоны в резерве Агентов, последний игрок завершает раунд, затем наступает **конец игры**.

12. Уберите из колоды Секретных Заданий карточку с Регионом, не участвующим в игре, затем перемешайте колоду. Каждый игрок получает **три карточки Секретных Заданий** и выбирает из них **две**. На конец игры вы можете получить дополнительное Победное Очко **только за одно** Секретное Задание, даже если вы выполните оба.



Игрок не может взять карточку Секретного Задания, совпадающую с его домашним Регионом. Если игрок вытащил две одинаковые карточки Секретных Заданий и карточку с домашним Регионом, он должен скинуть карточку с домашним Регионом и одну из одинаковых карточек и затем взять 2 новые карточки из колоды Секретных Заданий.


ОТЛИЧИЯ ПРАВИЛ

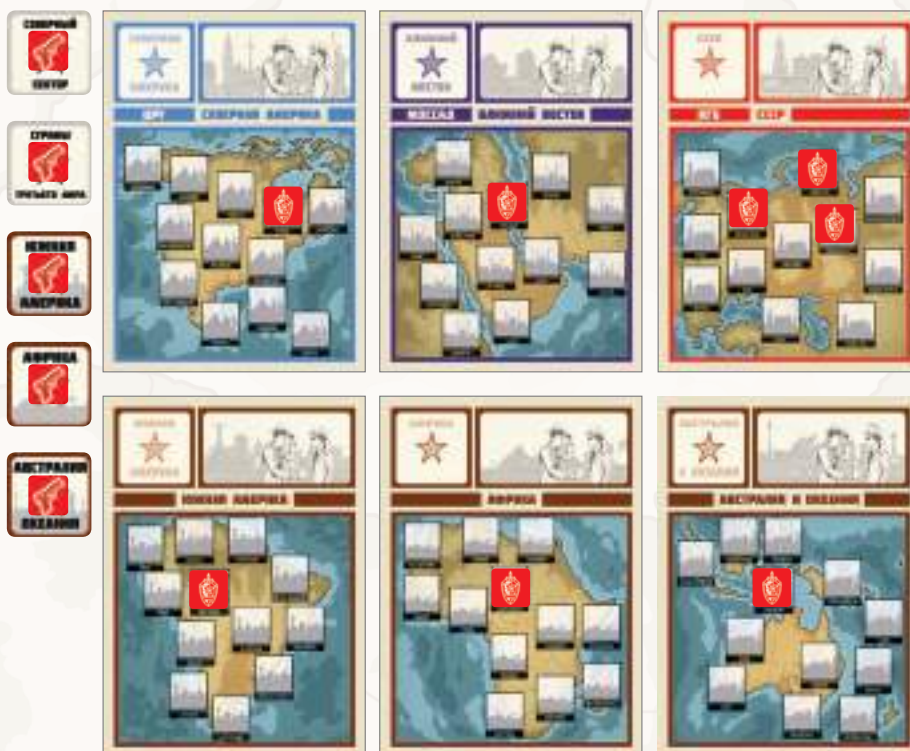
Возьмите все жетоны Влияния Регионов и Секторов, которые контролирует виртуальный игрок, и разместите их слева от игрового поля. Положите поверх каждого жетона Влияния по 1 жетону Оперативника  виртуального игрока.

Если у игрока больше всего Агентов в Регионе/Секторе, и он должен получить жетон Влияния, на котором лежит Оперативник  виртуального игрока, то игрок, помимо жетона Влияния соответствующего Региона, получит и жетон Оперативника  виртуального игрока, который положит в свой мешок.

В дальнейшем, даже если виртуальный игрок получит преимущество по жетонам Агентов в этом Регионе, жетон Влияния не возвращается к нему, а выкладывается на соответствующее место игрового поля.

При игре вдвоем, во время фазы Внедрения, заплатив 1  игрок может положить жетон Оперативника  , либо в чужой, либо в **свой** мешок.

Разыграв карточку Агента «Бузина/Зефирка», игрок может положить до 2-х жетонов Оперативников  в мешок противника.



БЛАГОДАРНОСТИ

ОТ АВТОРОВ

ЯН ЕГОРОВ

Отдельное спасибо Михаилу Зырянову – за увлечение настолками, Кате Егоровой – за поддержку, а так же московской ячейке ГРАНИ, Таше Тележкиной, Павлу Ельцину и всем-всем-всем – за тесты.

НИКОЛАЙ ЗОЛОТАРЕВ

Спасибо участникам тестов, московской ячейке ГРАНИ, особенно Таше Тележкиной и Павлу Ельцину. Отдельное спасибо организаторам Граникона – Тимофею Никулину и Юрию Ямщикову.

ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Большое спасибо всем, кто принимал участие в разработке и тестировании игры!

Отдельная благодарность: Бандык Маргарите, Андреевой Александре, Вишневскому Алексею, Растворову Роману, Артамоновой Анне, Погореленко Ольге, Полоницкому Дмитрию и Дьяченко Марине.



Художник: **АНТОН ЮШИН**

Дизайнер: **ЕКАТЕРИНА САМУХИНА**

Менеджер проекта: **АННА ВОЙНОВА**

© Zvezda. All rights reserved.