

АГЕНТЫ ЩИТ И МЕЧ

АВТОРЫ ИГРЫ:
ЯН ЕГОРОВ,
НИКОЛАЙ ЗОЛОТАРЕВ
ИЛЛЮСТРАТОР:
ИГОРЬ КОСИНОВ

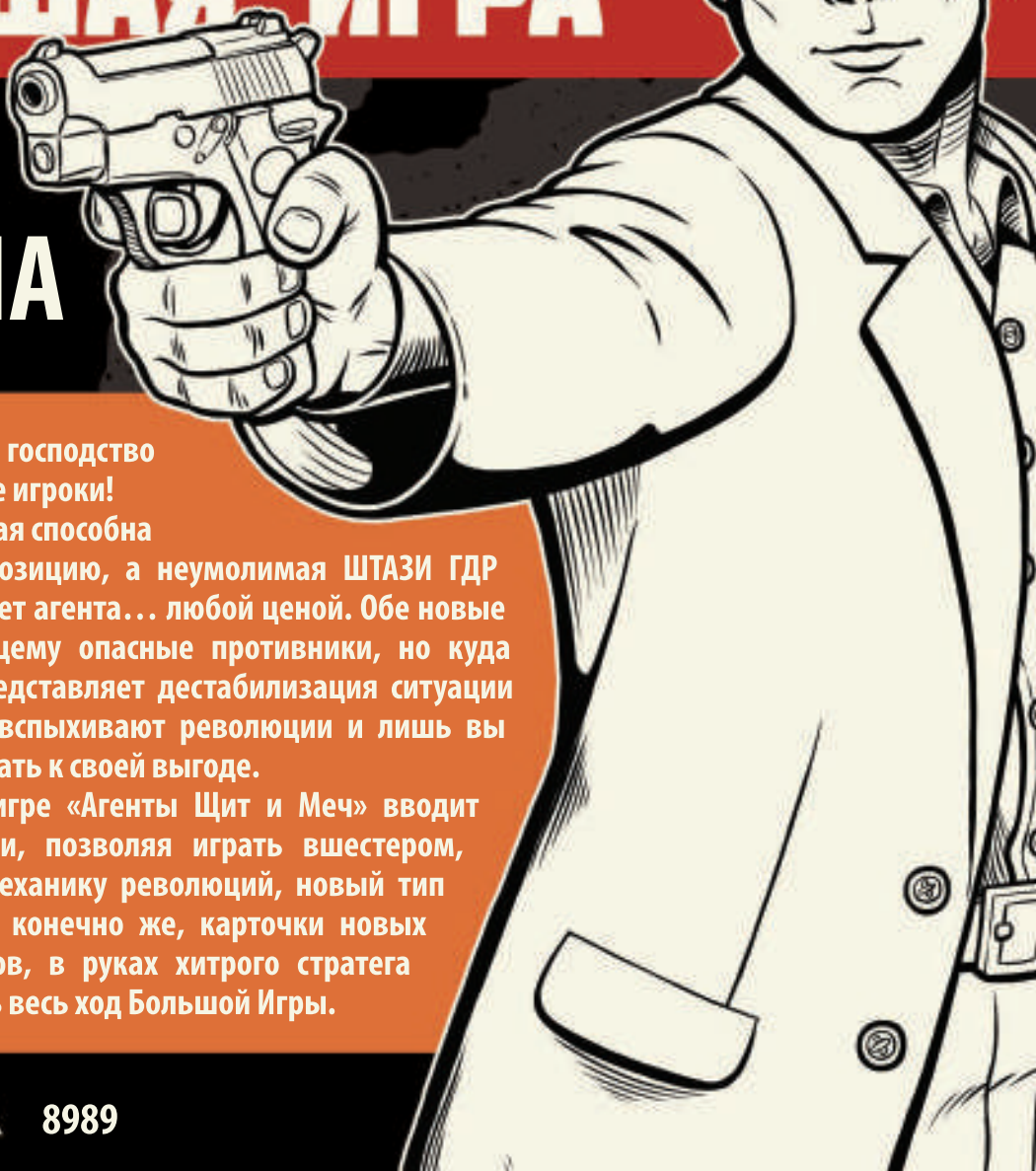
БОЛЬШАЯ ИГРА

ДОПОЛНЕНИЕ

ПРАВИЛА

В борьбу за мировое господство вмешиваются новые игроки! Доблестная МГБ Китая способна захватить любую позицию, а неутомимая ШТАЗИ ГДР с легкостью завербует агента... любой ценой. Обе новые стороны по-настоящему опасные противники, но куда большую угрозу представляет дестабилизация ситуации в мире – повсюду вспыхивают революции и лишь вы способны использовать к своей выгоде.

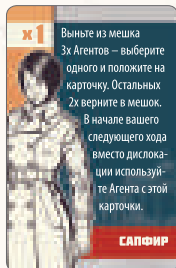
Это дополнение к игре «Агенты Щит и Меч» вводит две новые фракции, позволяя играть вшестером, добавляет новую механику революций, новый тип жетонов агентов и, конечно же, карточки новых легендарных агентов, в руках хитрого стратега способных изменить весь ход Большой Игры.



СОСТАВ ИГРЫ

МОДУЛЬ 1

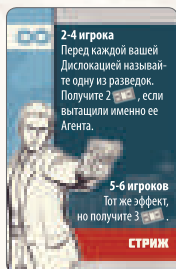
НОВЫЕ КАРТОЧКИ АГЕНТОВ - 16 ШТ.



Лицо



Оборот

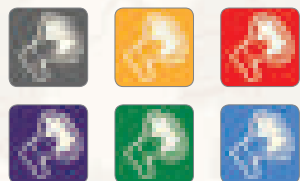


Лицо



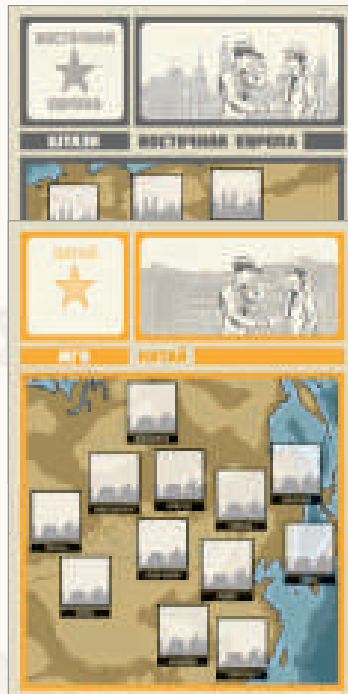
Оборот

ЖЕТОНЫ АГЕНТОВ ВЛИЯНИЯ - 12 ШТ. (по 2 шт. для каждой разведки)

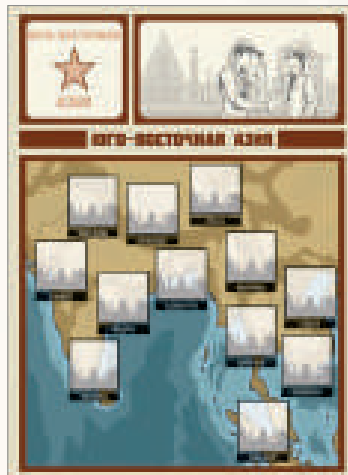


МОДУЛЬ 2

КАРТЫ РЕГИОНОВ: ДОМАШНИЕ РЕГИОНЫ - 2 ШТ.



КАРТЫ РЕГИОНОВ: НЕЙТРАЛЬНЫЙ РЕГИОН - 1 ШТ.



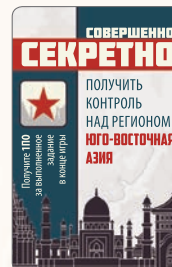
ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ РЕГИОНОВ - 3 ШТ.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ДЛЯ ИГРЫ С 5-6 ИГРОКАМИ - 12 ШТ. (жетон оперативника и информатора - по 2 для каждой разведки, включая 4 разведки из базовой игры)



КАРТОЧКИ ЗАДАНИЙ 4 ШТ.



Лицо



Оборот

МЕШКИ ДЛЯ ЖЕТОНОВ АГЕНТОВ 2 ШТ.



ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ - 2 ШТ.



ЖЕТОНЫ АГЕНТОВ ДЛЯ НОВЫХ РАЗВЕДОК: ЖЕТОНЫ ОПЕРАТИВНИКОВ - 32 ШТ. (по 16 шт. для каждой разведки)



ЖЕТОНЫ ИНФОРМАТОРОВ - 16 ШТ. (по 8 шт. для каждой разведки)

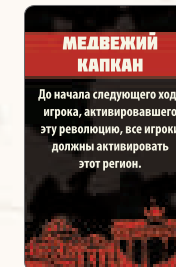


ЖЕТОНЫ ДИПЛОМАТОВ - 16 ШТ. (по 8 шт. для каждой разведки)



МОДУЛЬ 3

КАРТОЧКИ РЕВОЛЮЦИИ - 14 ШТ.

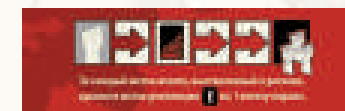


Лицо

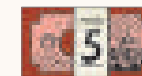


Оборот

ДУВУСТОРОННИЕ ПЛАНШЕТЫ РЕВОЛЮЦИИ - 4 ШТ.



ЖЕТОНЫ ФИНАНСОВ 11 ШТ.

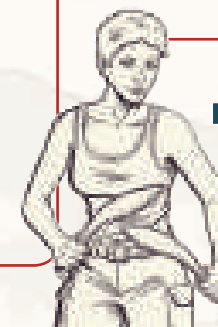


ЖЕТОНЫ РЕВОЛЮЦИИ 4 ШТ.



МОДУЛЬ 4

ПРАВИЛА ДЛЯ НОВОГО ДУЗЛЬНОГО РЕЖИМА «БОЛЬШАЯ ИГРА»



ПРАВИЛА МОДУЛЕЙ

Ниже описаны правила и подготовка к игре новых модулей, вводимых дополнением «Большая Игра». Дополнение состоит из четырех больших модулей. Их можно использовать как отдельно, так и все вместе.

МОДУЛЬ 1 – НОВЫЕ АГЕНТЫ

В этом модуле добавляются новые карточки и жетоны агентов, которые привносят новые игровые стратегии и расширяют взаимодействие между игроками.

Жетоны Агентов влияния – это новый тип жетонов Агентов, обладающих **Правилом большинства**: в случае ничьей (равное число Агентов) в регионе или в секторе его начинает контролировать игрок имеющий там большее количество Агентов влияния.



Агенты влияния являются Дипломатами – все правила и эффекты распространяющиеся на Дипломатов распространяются и на них.

Жетоны размещаются на поле по тем же правилам, что и Дипломаты – за 2 в активный регион во время фазы Дислокации или благодаря эффектам карточек.

Количество жетонов Агентов влияния ограничено – по 2 на игрока.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ НА ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Замешайте все новые карточки дополнения в колоду карточек Агентов из базовой игры.

Если вы играете без **Модуля 3 Революции** – уберите из колоды карточки Агентов ФАКЕЛ/ЭХО.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Нельзя заменять карточки базовой игры карточками из дополнения – они всегда должны замешиваться вместе.

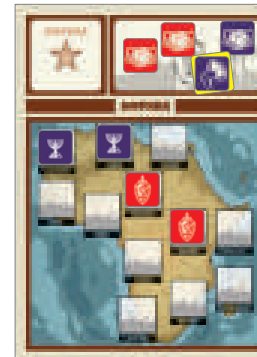
Каждый игрок берет по 2 жетона Агентов влияния соответствующего цвета и добавляет к своим Дипломатам.

ИСКЛЮЧЕНИЕ:

Игра для 2-х игроков, представленная в базовых правилах – в ней Агенты влияния не используются.

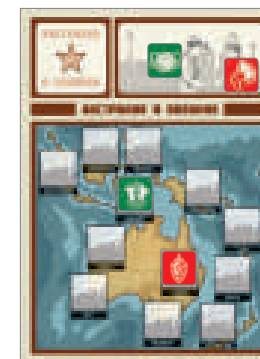
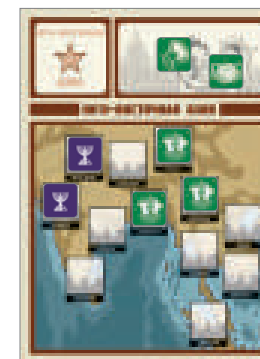
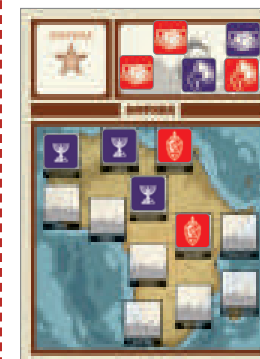
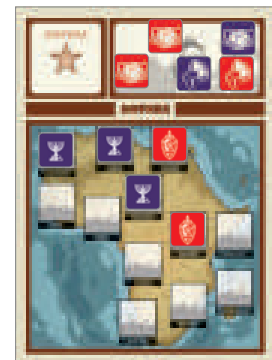


ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АГЕНТОВ ВЛИЯНИЯ



В фазу Дислокации **Фиолетовый игрок**, заплатив 2, вместо дипломата кладет жетон Агента влияния в активный регион Африка. Жетонов у обоих игроков поровну, но, по правилу большинства Агента влияния, контроль над регионом получает Фиолетовый игрок.

В следующий ход **Красный игрок** вытягивает из своего мешка жетон **Фиолетового игрока** – в фазу Дислокации он кладет жетон в регион Африка, уже принадлежащий **Фиолетовому игроку**. Затем **Красный игрок** за 2 выкладывает в регион своего Агента влияния. **Красный игрок** добывается ничьей в регионе, т.к. Агенты влияния уравнивают друг друга.



СЕКТОР СТРАН ТРЕТЬЕГО МИРА



В секторе Стран Третьего Мира у трех игроков равное число Агентов – 7. У каждого игрока есть Агент влияния, но у **Красного игрока** их двое. Благодаря этому **Красный игрок** по правилу большинства решает спорную ситуацию и получает контроль над сектором.

МОДУЛЬ 2 – НОВЫЕ РАЗВЕДКИ И РАСШИРЕНИЕ ДО 5-6 ИГРОКОВ

НОВЫЕ РАЗВЕДКИ

В дополнении «Большая Игра» появляются две новые противоборствующие стороны – ШТАЗИ ГДР и МГБ КНР. Каждая из этих разведок может быть использована в игре при любом количестве игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ


1. Если вы ранее играли в игру на 5-6 игроков в начале подготовки убедитесь, что вы убрали из игры все дополнительные жетоны Агентов. Это 1 жетон Информатора  и 1 Оперативника со светлым фоном .

В остальном правила подготовки не отличаются от правил базовой игры.

Новые регионы: в игре для 4-х игроков регион Китай относится к Восточному Сектору, Восточная Европа – к Западному. При игре для 2-3-х – к Северному Сектору. Юго-Восточная Азия всегда относится к Сектору Стран Третьего Мира.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 5 ИГРОКОВ



Подготовка проходит также, как и базовая подготовка на 4-х игроков, за исключением:

1. В начале подготовки убедитесь, что вы добавили в игру 1 дополнительный жетон Оперативника  для каждой из участвующих разведок.
2. Добавьте новые регионы: 4-й нейтральный регион «Юго-Восточная Азия» (входит в Сектор Стран Третьего Мира), а также регион 5-й участвующей разведки.
3. Все 5 домашних регионов входят в большой Северный Сектор. Его ценность повышается – положите рядом с ним жетон «Успешная Ликвидация» стороной с 0,5 ПО вверх. Игрок, захвативший Сектор, забирает оба жетона и, если теряет контроль, возвращает/передает оба.



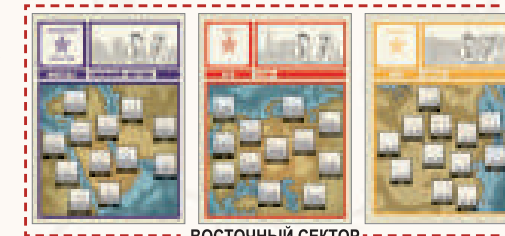
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 6 ИГРОКОВ

Подготовка проходит также, как и базовая подготовка на 4-х игроков, за исключением:

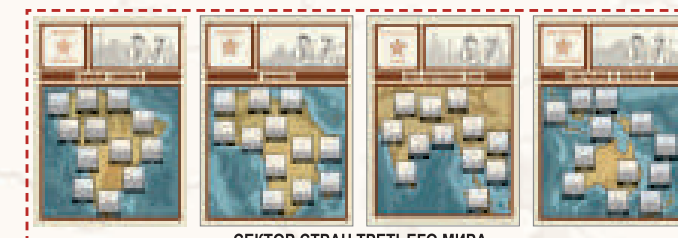
1. В начале подготовки убедитесь, что вы добавили в игру оба дополнительных жетона – 1 Оперативника  и 1 Информатора  для каждой из участвующих разведок.
2. Добавьте все регионы. Регион Восточная Европа относится к Западному сектору, а Китай к Восточному Сектору. Юго-Восточная Азия присоединяется к Сектору Стран Третьего Мира.



ЗАПАДНЫЙ СЕКТОР



ВОСТОЧНЫЙ СЕКТОР



СЕКТОР СТРАН ТРЕТЬЕГО МИРА

РЕЖИМ «ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ РАЗВЕДОК»

МГБ КНР

В конце вашего хода можете совершить дополнительное действие «Транзит» одного Агента в активный регион или из активного региона в любой другой регион.

совершенная игроком операция была «Транзитом».

Может выполнять особую операцию «Вербовка» – игрок тянет 3 жетона из своего мешка, 1 должен поставить в активный регион, остальные возвращает в свой мешок.

этого Агента из трех жетонов Агентов, вытянутых из мешка. После выбора остальные два Агента возвращаются обратно в мешок игрока.

В конце хода вы можете совершить еще одну операцию «Транзит», перемещая жетон одного своего Агента (Оперативника, Информатора, Дипломата и, если вы используете Модуль 1, Агента влияния) в активный регион или из активного региона, что делает МГБ очень подвижными. Не обязательно, чтобы предыдущая


ШТАЗИ ГДР

Во время фазы Операции игрок выбирает – либо применить одну из операций, описанных на планшете, либо использовать эту особую операцию. Операция «Вербовка» позволяет игроку дополнительно разместить еще одного Агента в активном регионе. Игрок выбирает

МОДУЛЬ 3 – РЕВОЛЮЦИИ


С данным модулем в игре появляется новая механика революций – теперь нейтральные регионы будут реагировать на действия иностранных разведок – ведь, чем больше иностранцы вторгаются в их дела, тем больше в регионах накаляется обстановка. Это может привести к непредсказуемым последствиям, будь то выдворение послов излишне активных государств, ограничение на въезд или же полномасштабная охота за иностранными Агентами. Все это расчетливый глава разведки может обернуть в свою пользу.


Под каждым из нейтральных регионов размещаются особые планшеты революций, которые будут использоваться игроками для отслеживания уровня дестабилизации в регионе.

За каждый выставленный в регионе жетон Агента (Оперативника, Информатора Дипломата или Агента влияния), жетон Революции будет сдвигаться на одну клетку вправо (включая транзит в регион). Символ  напоминает вам о направлении движения жетона.

ИСКЛЮЧЕНИЯ:


1. Если из активного региона убирается Агент (при помощи «Транзита» или «Ликвидации»), то счетчик не сдвигается.
2. При подготовке к игре, если требуется выставить жетон в любой регион с планшетом революции, жетон не сдвигается. Например: как в случае особого свойства ЦРУ, если игрок решит выставить Дипломата в регион Стран Третьего Мира.

Когда жетон революции в регионе дойдет до клетки  возьмите карту из колоды революции и положите лицом вверх под планшетом **в этом регионе**. Игроки могут ознакомиться с предстоящим эффектом и решить как действовать в регионе дальше.

При достижении жетоном революции клетки  активируется эффект карточки Революции в этом регионе. Прочитайте вслух эффект карточки и разыграйте его. Эффекты могут быть как мгновенными, так и продолжительными (**Медвежий Капкан**, **Железный Занавес**).

Продолжительные эффекты действуют **до начала следующего хода игрока, активировавшего революцию** (если на карточке не сказано иное) – внимательно читайте описание активированной карточки и пояснения к ней в соответствующем разделе правил.

В редком случае, если в регионе с продолжительным эффектом Революции был активирован второй эффект Революции, то он отменяет действие первой Революции и эффект новой Революции вступает в силу.

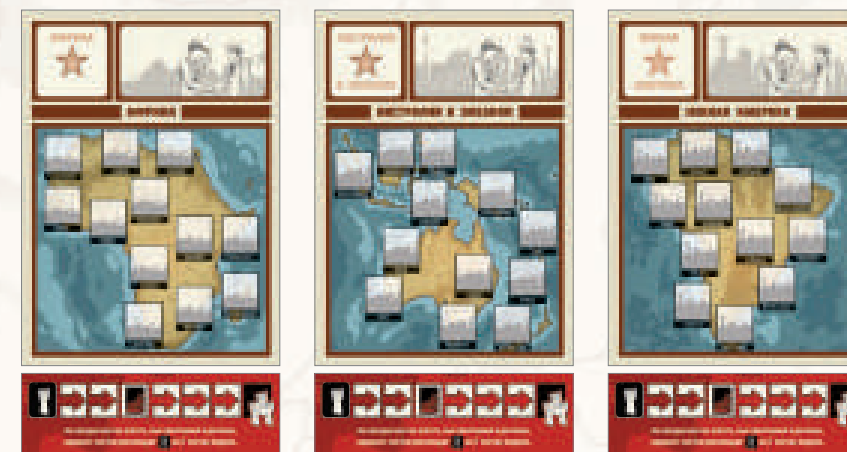
После розыгрыша эффекта карточки революции положите ее в сброс рядом с колодой карточек Революции. Передвиньте жетон революции на стартовую клетку планшета . Если в ходе игры колода Революции закончилась – замешайте сброс и сформируйте новую колоду.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ НА ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Положите по одному планшету революции под каждым из нейтральных регионов, стороной с 8 клетками вверх. Положите по 1 жетону революции на стартовую клетку каждого планшета революции. Перемешайте колоду карточек Революции и положите ее рядом с колодой Агентов.

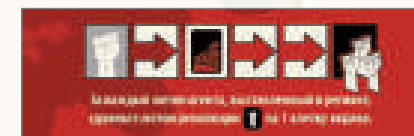
ПРИМЕЧАНИЕ:

Все планшеты революции в игре должны быть размещены одинаковой стороной.







БЫСТРЫЙ РЕЖИМ РЕВОЛЮЦИИ

Если вы хотите сделать игру более напряженной – при подготовке используйте обратную сторону планшетов революции с 6 клетками. Данный режим считается более непредсказуемым и, как и в случае с основными правилами **Модуля 3**, может использоваться с любым другим модулем.



МОДУЛЬ 4 – РЕЖИМ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ «БОЛЬШАЯ ИГРА»





В дополнении «Агенты. Щит и меч. Большая Игра» вводится новый, альтернативный режим игры для двух игроков. Этот режим использует все модули дополнения – внимательно прочитайте правила предыдущих модулей. В отличие от режима для двух игроков из базовой игры «Агенты. Щит и меч» в этом режиме используются все разведки и все регионы, а также не участвует виртуальный игрок. Игра проходит также, как и обычная партия в базовую версию «Агенты. Щит и меч». Отличия описаны ниже:

- Поле состоит из 10 регионов, на которых уже в начале игры находятся Агенты 4х разведок, не выбранных игроками. Это усложнит задачу по захвату регионов и секторов на ранних этапах игры. Здесь игрокам очень пригодятся Агенты влияния  – учитывайте, что в этом режиме у каждого игрока их только по одному.
- Под нейтральными регионами располагаются революции, которые игроки могут использовать к своей выгоде.
- При выполнении Операции «Ликвидация», если игрок открыл Оперативника  не своей разведки и не разведки игрока-оппонента, сверху колоды Агентов сбрасываются три карточки – они уходят из игры. Таким образом можно опустошить всю колоду Агентов.
- Во время фазы Внедрения, заплативший 1  игрок может положить жетон Оперативника  либо в чужой, либо в **свой** мешок.

В этом режиме игра ведется до **7 ПО**.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка проходит также, как и базовая подготовка на 4-х игроков, за исключением:

1. Разложите все карты регионов, как при игре шестером (т.е. 6 домашних регионов в два ряда по 3 региона и под ними ряд из 4х нейтральных регионов). Под каждым из регионов Сектора Стран Третьего Мира разложите планшеты революции стороной с 6 клетками вверх. Положите на каждую стартовую клетку  по жетону Революции . Перемешайте и положите колоду карточек Революции рядом с колодой Агентов.
2. Каждый игрок выбирает одну из 6 разведок. Для оставшихся 4-х разведок подготовьте жетоны следующим образом:
 - Отсортируйте жетоны Оперативников  и , переверните и перемешайте их так, чтобы не знать где лежит какой жетон. Должно получиться по 16 жетонов у каждой из оставшихся разведок.


- Не подсматривая, положите по 1 жетону Агентов в мешки игроков.
- Не подсматривая, положите по 1 жетону Агентов в **каждый регион**. Затем положите по 2 жетона в соответствующие по цвету домашние регионы.

ВНИМАНИЕ: Выложенные таким образом жетоны Агентов не влияют на счетчики революции в Регионах Стран Третьего Мира.

- Верните в коробку игры остальные жетоны этих разведок.

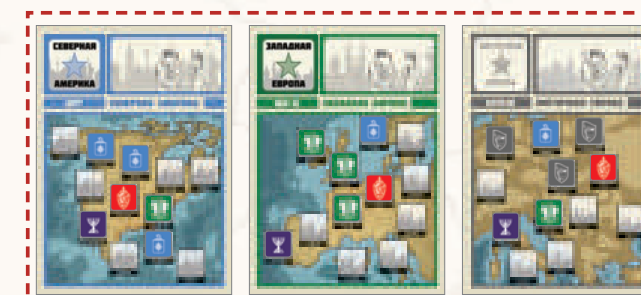
3. Каждый игрок получает 3 карточки Секретных Заданий и выбирает 2 из них. Если игрок вытащил две одинаковые карточки, он должен скинуть 1 из одинаковых карточек и взять 1 новую.

4. Замешайте новые карточки Агентов с базовыми.

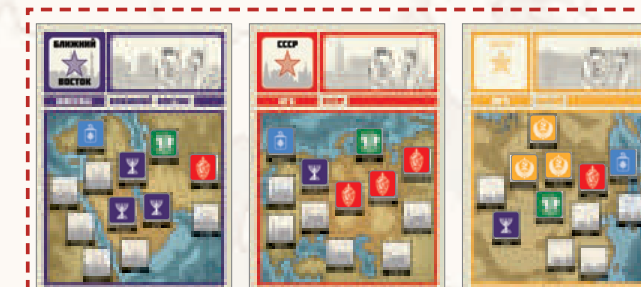
5. Каждый игрок получает по 1 жетону Агента влияния  (вместо 2).

6. Разложите 3 жетона Влияния Секторов – Западный, Восточный и Сектор Стран Третьего Мира. Разложите на каждый из регионов соответствующий жетон Влияния, за исключением ваших двух домашних регионов – игроки получают эти жетоны, т.к. уже контролируют эти регионы.

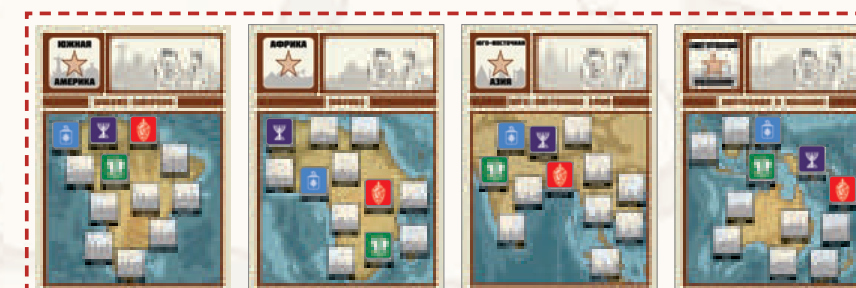
7. После подготовки у вас останется **9 закрытых жетонов** в резерве Агентов.



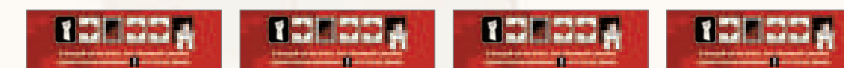
ЗАПАДНЫЙ СЕКТОР



ВОСТОЧНЫЙ СЕКТОР



СЕКТОР СТРАН ТРЕТЬЕГО МИРА



Пример подготовленного игрового поля, где двое игроков играют за ШТАЗИ и МГБ.

КАРТОЧКИ АГЕНТОВ

ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК




Агенты: Штык/Ткач

Ваша секретная цель приносит вам на 0,5 ПО больше. Эта карточка держится в открытую, так что другие игроки знают о вашем преимуществе. Игрок не должен при этом раскрывать свою секретную цель!



В режиме для двух игроков «**Большая Игра**» этот Агент дает + 0,5 ПО к одной любой из победных целей. Игрок не обязан указывать к какой именно, вплоть до определения победителя.

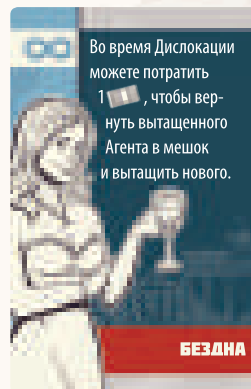
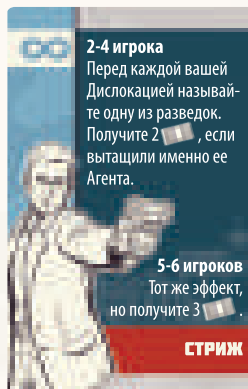
Агенты: Стриж/Метеор

2-4 игрока


Перед каждой вашей дислокацией вслух называйте одну из разведок, участвующих в игре. Получите 2 , если вытащили именно ее Агента.

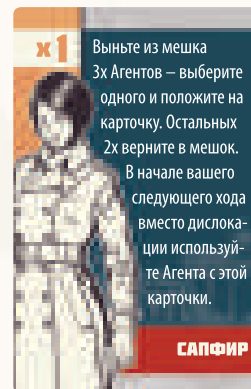
5-6 игроков

Тот же эффект, но Получите 3 , вместо 2 .



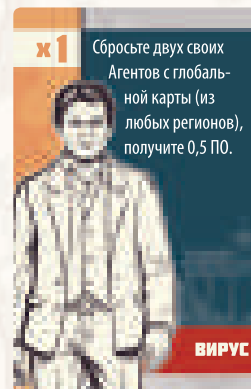
Агенты: Мираж/Бездна

Во время дислокации можете потратить 1 , чтобы вернуть вытащенного Агента в мешок и вытащить нового. Может использоваться один раз а ход (если у вас обе карточки - два раза за ход).



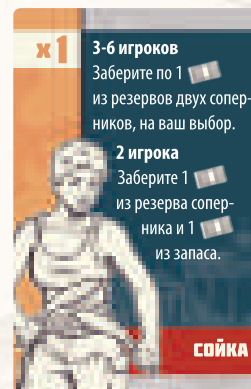
Агенты: Сапфир/Кобра

При розыгрыше этой карточки выньте из мешка 3 жетона Агентов – выберите одного и положите на эту карточку, а остальных верните обратно в ваш мешок. Кладите вытащенного Агента лицом вниз – другие игроки не должны знать, какого Агента вы вытащили. В начале вашего следующего хода вместо фазы дислокации используйте Агента с карточки. Вы **не можете** разыграть Агента с карточки позже (в следующих раундах) и вместо этого провести обычную фазу дислокации.




Агенты: Питон/Вирус

Сбросьте двух своих Агентов с любых регионов (можно и из одного) и получите 0,5 ПО (жетон Успешной Ликвидации).





Агенты: Сойка/Волна

3-6 игроков

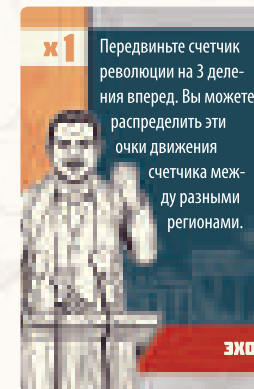
Заберите в свой резерв по 1  из резервов любых двух игроков, на ваш выбор.

2 игрока

Заберите 1  из резерва игрока-оппонента и 1  из запаса.

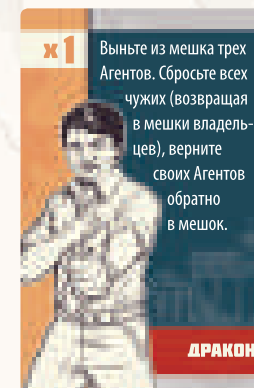
Агенты: Факел/Эхо

Вы можете подвинуть жетоны революции на 3 клетки в сумме. Вы можете двигать жетоны в нескольких регионах или потратить все на один.



Агенты: Кулак/Дракон

Выньте из мешка трех Агентов. Верните всех чужих агентов в мешки владельцев. Своих Агентов верните обратно в свой мешок.



КАРТОЧКИ РЕВОЛЮЦИИ

ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАНАВЕС

Этот регион нельзя активировать всем игрокам, кроме вас. Эффект заканчивается в конце вашего следующего хода.

Железный занавес

Всем, кроме игрока активировавшего Революцию, нельзя активировать этот регион.

Также в этом регионе им:

1. нельзя выставлять агентов;
2. нельзя проводить операции, включая транзит из региона и в регион.
3. нельзя применять эффекты карточек агентов.

Для обозначения этого эффекта положите жетон революции с планшета революции в зону Дипломатов планшета региона. Эффект заканчивается в конце вашего следующего хода. После окончания эффекта верните жетон на стартовую клетку.

Разрыв дипотношений

Все дипломаты из активного региона (региона под которым лежала карточка революции) отправляются в свои домашние регионы. Это касается и дипломатов игрока, активировавшего эффект революции.

РАЗРЫВ ДИПОТНОШЕНИЙ

Дипломаты из активного региона отправляются в свои домашние регионы.


МЕДВЕЖИЙ КАПКАН

До начала следующего хода игрока, активировавшего эту революцию, все игроки должны активировать этот регион.


Медвежий капкан

До начала следующего хода игрока, активировавшего эту революцию, все игроки должны активировать этот регион. Операция Транзит действует как обычно.

НАПАДЕНИЕ НА ПОСОЛЬСТВО

Уберите до 2 дипломатов из активного региона в резерв их владельцев. Владельцы дипломатов получают по 1 .

Нападение на посольство

Игрок может убрать до 2 дипломатов из активного региона в резерв их владельцев. Игрок не может убрать таким образом своих дипломатов. Владельцы дипломатов получают по 1  из резерва.

НАКАЛ СТРАСТЕЙ

Все игроки по очереди вытягивают по одному Агенту из своих мешков и выкладывают их в один из регионов стран третьего мира.

Накал страстей

Все игроки по очереди вытягивают по одному Агенту из своих мешков и выкладывают их в один из регионов Стран Третьего Мира (кроме того региона, где был активирован эффект этой революции). Это ускоряет игру и обостряет ситуацию в нейтральных регионах.

Силовая операция

Уберите все жетоны Агентов из этого региона. Жетоны Дипломатов остаются на своем месте.

СИЛОВАЯ ОПЕРАЦИЯ

Уберите всех Агентов (кроме дипломатов) из региона в мешки владельцев.

Резолюция ООН

Все игроки, начиная с сидящего слева от игрока активировавшего революцию, могут перераспределить всех своих дипломатов, расположенных во всех регионах. Последним перераспределяет дипломатов игрок, активировавший революцию.

РЕЗОЛЮЦИЯ ООН

Все игроки, начиная с сидящего слева от игрока активировавшего революцию, могут перераспределить своих дипломатов, расположенных во всех регионах.

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 ЗЛОТАРЕВ

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

ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

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

Отдельная благодарность:

Георгию Парадеженко,
Валентине Лончаковой,
Рустаму Мавлявиеву,
Даниилу Колосову,
Артему Слонь,
Андрею Казакову.

