

КОМИТЕТ

СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

ТОВАРИЩИ АГЕНТЫ!

Все эти годы Комитет отслеживал и систематизировал опыт оперативного отдела, в результате чего наши коллеги занялись секретной разработкой экспериментальных протоколов на основе изученных Аномалий. Приказ сверху – не сопротивляться новым внедрениям, использовать их в работе и составлять отчёты для руководства. Каждый новый протокол содержит рабочий потенциал, но и сопряжён с рисками. Жду ваших докладов об опыте применения.

НАЧАЛЬНИК ГРАЖДАНСКОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ
ОПЕРАТИВНОГО ОТДЕЛА КОМИТЕТА

В.Чеканов
В.ЧЕКАНОВ/



2-4
игрока



от 12
лет



60-120
минут

О ДОПОЛНЕНИИ

Это дополнение содержит 6 протоколов — 6 наборов новых компонентов для «Комитета», которые разнообразят ваш игровой опыт.

До подготовки к партии решите, какие протоколы вы будете использовать и в каком количестве — один или несколько. Все протоколы совместимы между собой в любом сочетании, а также с любыми сценариями, включая базовый. Учитывайте изменения в подготовке и ходе игры, которые указаны в разделе протокола. В остальном действуют правила выбранного сценария.

СОСТАВ:

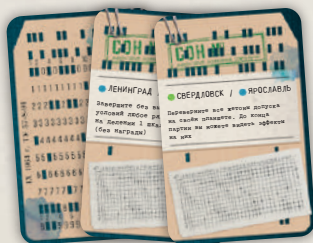
Протокол
«Всесоюзный провоз»:
12 жетонов нарушений



Протокол
«Горизонт сдвига»:
14 жетонов городов



Протокол «Доноры снов»:
14 карт снов



7 карт полуминуты



*Протокол «Рацион агента»:
уникальный кубик*



*Протокол «Эхо Комитета»:
6 двусторонних жетонов
для планшетов*



*Протокол
«Одноклассовый барьер»:
12 карт календаря*



Этот буклет с правилами



ПРОТОКОЛ «ВСЕСОЮЗНЫЙ ПРОГНОЗ»

До сих пор Бюро регистрации аномальных случаев работало по старинке. Разве что почтовых лошадей заменил телеграф. Но эпоха машин взрастила амбиции даже в самых далёких от науки отделах. Бюро поставило вопрос о создании единой системы обнаружения Аномалий. С их точки зрения, если установить все переменные, то появление Аномалий можно будет предсказывать, как погоду, а день каждого агента будет начинаться с чашечки чая и сводки в стенгазете.

Все отделы подключаются к сбору данных, но крайними становятся агенты. Теперь недостаточно просто проверять донесения из текучки. Хорошо бы выполнять поручения Бюро, какими бы затратными и утомительными они ни были. К счастью, регистраторы друзей не забывают.

В этом протоколе на каждом рядовом задании появляется жетон с дополнительным условием — поручение от Бюро. Выполнять его или нет — решать вам. Однако за выполнение вы получите бонус в качестве благодарности от коллег.

[ПОДГОТОВКА ПРОТОКОЛА]

Перемешайте все **12 жетонов поручений** лицевой стороной вниз и сложите их одной-двумя стопками рядом со шкалой времени.

В подготовке, после того как выложите карты рядовых заданий на шкалу времени, положите на каждое задание по одному жетону поручения с верха стопки лицевой стороной вверх.



Рядовые задания с жетонами поручений

[ФАЗА ЗАДАНИЙ И СОЮЗНИКОВ]

Добавляя новые задания на шкалу времени, сразу кладите на каждое по одному жетону поручения с верха стопки лицевой стороной вверх. Жетон не влияет на само задание — оно выполняется и завершается как обычно. Если

задание проваливается из-за времени, просто сбросьте жетон. Если стопка жетонов заканчивается, то новые не появляются до конца игры.

[ФАЗА ДЕЙСТВИЙ]

Завершая рядовое задание, вы сначала выполняете его условие целиком, а затем можете **дополнительно** выполнить условие на жетоне поручения: потратить ресурсы, успешно пройти проверку и т. д. Другой возможности сделать это нет. Выполнив условие поручения, получите бонус (все условия и бонусы поручений расшифрованы далее в пояснениях) и сбросьте жетон — больше он не появится в игре. Если вы не хотите или не можете выполнить условие, просто сбросьте жетон.

После этого получите награду за завершение задания и положите его на шкалу прогресса как обычно.

Выполняет поручение и получает бонус тот же игрок, что завершил рядовое задание с этим жетоном.

[ПОЯСНЕНИЯ К ПОРУЧЕНИЯМ]

Дополнительное назначение:



Потратьте 2 документа, чтобы снять себе 2 стресса.

Дополнительное назначение:



Потратьте 1 груз, чтобы применить эффект Ленинграда.

Дополнительное назначение:



Успешно пройдите проверку 2+ по любому отделу, чтобы переместить 1 союзника из одного города в любой другой.

Дополнительное назначение:



Успешно пройдите проверку 2+ по отделу аналитики, чтобы получить 4 документа.

Дополнительное назначение:



в лимит

Получите 2 стресса, чтобы добавить 3 документа из фонда в лимит.

Дополнительное назначение:



Потеряйте 2 жетона спокойствия (верните из лимита в фонд), чтобы применить эффект Сыктывкара.

Дополнительное назначение:



можете положить перед
: собой уже использа.
жетон допуска

Успешно пройдите проверку 2+ по отделу транспорта, чтобы взять любой из своих ранее использованных жетонов допуска и положить перед собой эффектом вверх. Вы можете применить повторно его эффект по обычным правилам.

Дополнительное назначение:



Потратьте 3 документа, чтобы добавить 2 жетона спокойствия из фонда в лимит.

Дополнительное назначение:



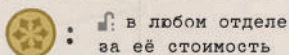
Успешно пройдите проверку 2+ по отделу кадров, чтобы добавить 1 груз из фонда в лимит.

Дополнительное назначение:



Успешно пройдите проверку 3+ по любому отделу на ваш выбор, чтобы применить эффект Кирова.

Дополнительное назначение:



Потратьте жетон действия, чтобы разблокировать самую левую заблокированную ячейку в любом отделе — её стоимость нужно оплатить как обычно.

Дополнительное назначение:



Получите 2 стресса, чтобы применить эффект Перми.

Помните: вместо получения 1 стресса вы всегда можете урвать из лимита в фонд 1 жетон спокойствия.

ПРОТОКОЛ «ГОРИЗОНТ СДВИГА»



Физик-экспериментатор Карасенко проверяет гипотезу, что трещины в пространстве искажают световое поле. Они работают как линзы. Но размер сдвигов не совпадает со спектром человеческого глаза, поэтому обычные люди трещин не замечают.

Карасенко разработал стереотрубу. Это устройство похоже на глаза улитки. Через широко расставленные объективы к наблюдателю попадают сразу два изображения. Он просит поехать по стране и проверить, не будет ли что-то двоиться в глазах.

Носить стереотрубу непросто. Даже если не смотреть в неё непрерывно, хрупкие стёкла в тяжёлом металлическом корпусе доставляют кучу хлопот. Зато вам открываются тайные лазейки между городами. Последствия от их использования пока не изучены, и вы осторожно съёте руки в трещины, пока вам не запретили.


На жетонах этого протокола продублированы города с поля. Перед игрой вы раскладываете их по полю в любом порядке — используете трещины в пространстве — и таким образом создаёте новое расположение городов, которое не меняется до конца игры. В таких условиях — где по привычному пути в столицу можно оказаться в Мурманске и увидеть там Кремль — вам предстоит решать привычные рабочие задачи.

[ПОДГОТОВКА ПРОТОКОЛА]

В начале подготовки перемешайте все **14 жетонов городов** и разложите их в случайном или в своём порядке на поле под изображениями городов. Фишки и жетоны заданий раскладывайте по новым городам.

[ИЗМЕНЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ]

До конца партии города на поле расположены так, как вы их разложили в подготовке. Для всех игровых эффектов имеет значение **новое расположение городов**: если вам нужно выполнить задание в Перми, то подразумевается тот город на поле, где лежит жетон Перми.

Исключение: для рядовых заданий с условием  кладите жетоны затора между городами **поля**, а не жетонов. Выполняются эти задания также в городах **поля**, а не жетонов. Другие исключения смотрите в разделе «Совместимость со сценариями».



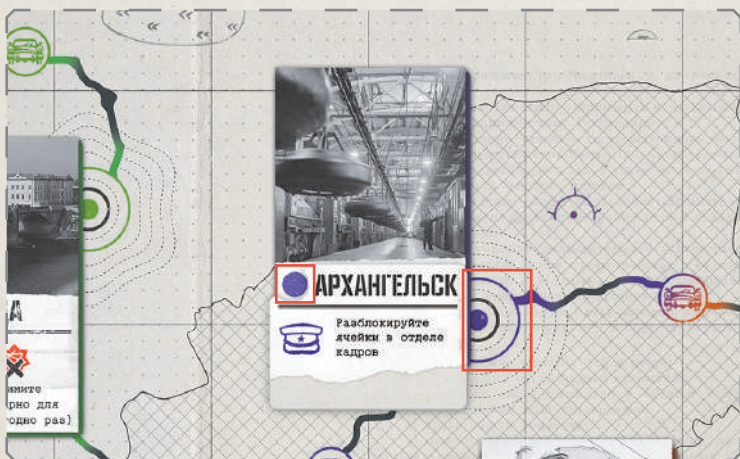
Например, для задания 012 нужно положить жетон затора между Пермью и Свердловском. Но поверх

них лежат жетоны Москвы и Йошкар-Олы. Жетон затора всё равно кладётся именно на эту дорогу, а жетон рядового задания – в Пермь, поверх которой лежит жетон Москвы. Само задание выполняется как обычно по условию «Расчистить дорогу»: в каждом из городов по обе стороны дороги должен находиться хотя бы один игрок, и тот, кто в Перми/Москве, должен завершить задание.

.....

.....

Цвет региона



При игре с этим протоколом у городов может измениться цвет региона. Для всех игровых эффектов актуален именно тот цвет, что указан на поле (ориентируйтесь на цветной кружок рядом с городом). Если на компоненте указано «● Архангельск», но в вашей партии Архангельск лежит поверх ● Кирова, то Архангельск является городом фиолетового региона.

.....

[СОВМЕСТИМОСТЬ СО СЦЕНАРИЯМИ]

- В сценарии «Бунтарь» при открытии жетона перемещения бунтаря ставьте фишку бунтаря в город поля, а не жетона.
- В сценарии «Время» при разыгрывании карты аномалий «Положите по жетону затора...» кладите эти жетоны между городами поля, а не жетонов.
- В сценарии «Яма» при разыгрывании карт исчезновений раскладывайте жетоны по указанным на карте дорогам, игнорируя названия городов.

ПРОТОКОЛ «ДОНОРЫ СНОВ»

Что помогает человеку связываться с Океаном Снов? Сомнологи считают: недостаточно родиться со «спящим мозгом» — нужно обладать глубоким опытом и сильными эмоциями. Но что делать, если до эксперимента «спящий» вёл жизнь дырявого валенка? И какой именно опыт ему нужно получить?

Наука нашла своих добровольцев. Вы спите под влажными холодными электродами. Свет от лампочек пробивается сквозь веки. Кожа чешется от оккультных символов. Еле уснув, вы просыпаетесь разбитыми и записываете: сколько спали, что чувствовали, кого видели, было ли осознание. И каждое утро вам приходится решать: пожертвовать этот сон науке или оставить только для себя.

Ночные ЭЭГ переводят на перфокарты. Невидящим взглядом вы следите, как машина выбивает в картоне дыры — двоичные следы уходящей ночи.

Этот протокол добавляет в игру два новых вида карт: один содержит позитивные эффекты, другой — негативные. Применяя один из двух позитивных эффектов на выбор, вы участвуете в эксперименте и выбираете, какой из двух снов отдать науке, — учёные, разумеется, поощряют вас за сотрудничество. Однако разбитое состояние и помутнение рассудка неизбежны — вслед за позитивным эффектом вы обязаны сразу применить негативный.

[ПОДГОТОВКА ПРОТОКОЛА]

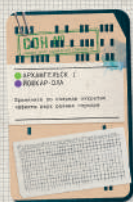
После обычной подготовки перемешайте по отдельности все **14 карт снов** и **7 карт помутнения**. Положите обе колоды рядом с полем лицевой стороной вниз. Возьмите с верха колод 2 карты снов и 1 карту помутнения и положите рядом друг с другом лицевой стороной вверх — это открытые карты.



Колода
СНОВ



Колода
ПОМУТНЕНИЯ



Карты
СНОВ



Карта
ПОМУТНЕНИЯ

[ФАЗА СЦЕНАРИЯ]

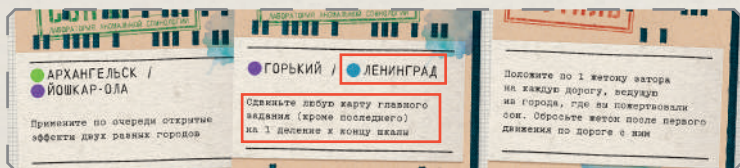
Сбросьте не разыгрывая все три открытые карты, если они есть, и выложите с верха колод новые. **Помните, что в первом раунде** вы пропускаете фазу сценария вместе с фазой заданий и союзников и начинаете игру с фазы дохода и штрафов.

Если колода закончилась, то новые карты из неё не появляются до конца игры.

[АКТИВАЦИЯ «ПОЖЕРТВОВАТЬ СОН»]

Протокол добавляет новый вид активации. Если вы находитесь в городе, указанном на открытой карте сна, вы можете применить эффект с этой карты. В каждом раунде открыты 2 карты снов, на каждой указаны по 2 города.

Сразу после применения эффекта вас настигают последствия эксперимента: примените негативный эффект с карты помутнения. После этого сбросьте все три карты. В следующем раунде в фазе сценария будут открыты новые.

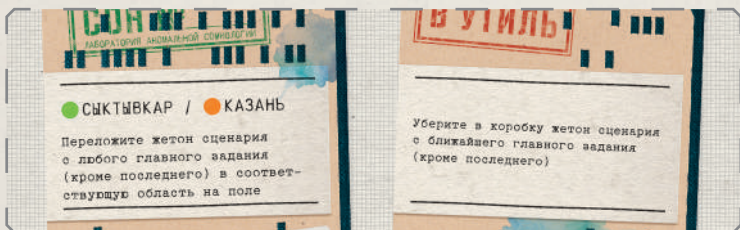


Например, Ася находится в Ленинграде и выбирает активацию «Пожертвовать сон». Она может применить эффект с карты снов – сдвинуть любую

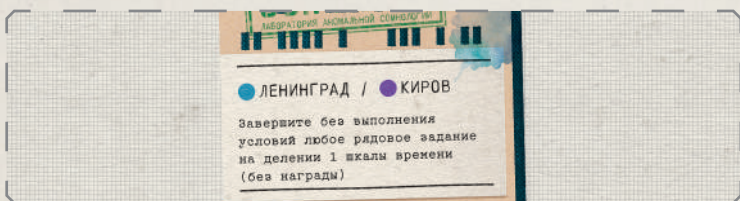
карту главного задания на 1 деление к концу шкалы. Ася совещается с товарищами, и вместе они решают сдвинуть карту с деления 11 на деление 12, чтобы выиграть немного времени. После этого, согласно карте помутнения, Ася кладёт жетоны затора на каждую дорогу, ведущую из Ленинграда. Затем все три карты сбрасываются.

.....

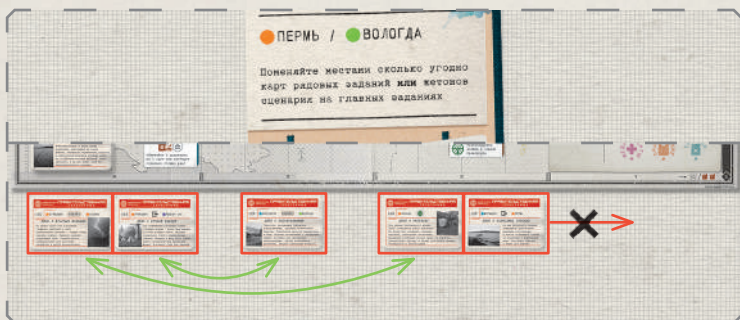
[ПОЯСНЕНИЯ К ЭФФЕКТАМ]



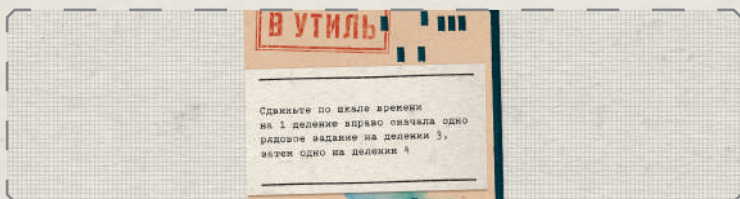
Главное задание остаётся без жетона, но в остальном выполняется и завершается как обычно.



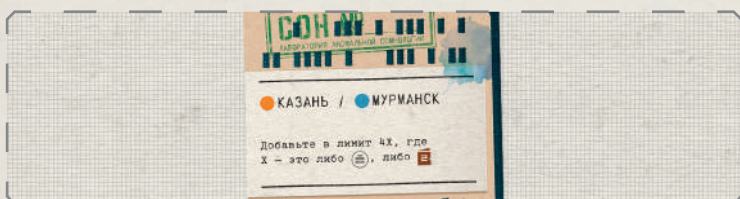
Переложите задание на шкалу прогресса синей стороной вверх, но не получайте за него награду. Верните жетон задания в каталог. Если это было задание с условием «Расчистить дорогу», то сбросьте жетон затора с дороги. Если это было задание с условием «Пройти проверку по 2 жетонам допроса», то эти жетоны остаются на поле.



Если вы меняете местами рядовые задания, то количество карт в каждом делении должно остаться неизменным. На иллюстрации один из примеров применения эффекта.

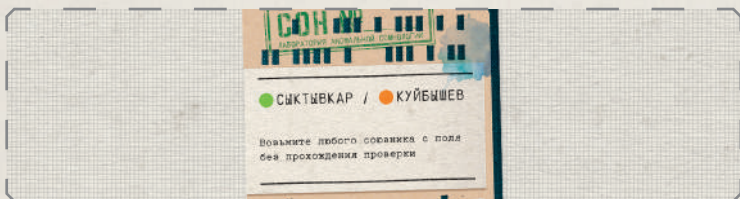


Если деление пустое, то ничего не происходит. После применения эффекта на делении может оказаться больше двух карт.

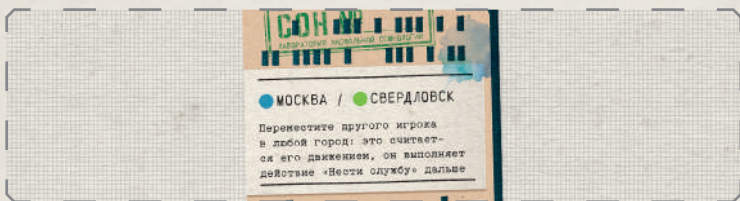


Распределите грузы и как угодно. Например, можете добавить в лимит только или только , а можете добавить и , и и так далее.

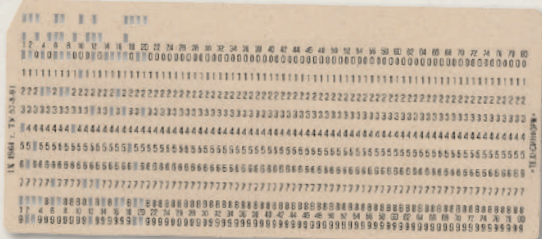
[СОВМЕСТИМОСТЬ СО СЦЕНАРИЯМИ]



В сценарии «Лазурь» вы можете взять по этому эффекту жетон союзника из области сценария.



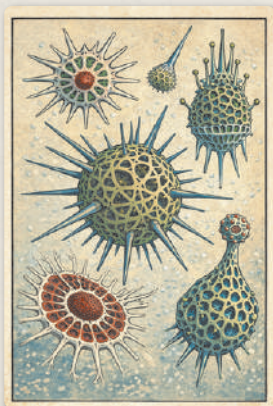
Считается, что движение разыграно как обычно при выполнении действия «Нести службу», а значит, все эффекты, связанные с движением, нужно разыграть. Например, в сценарии «Помехи» необходимо взять жетон помех в текущем городе после движения. Однако фактического движения по дорогам не происходит, поэтому лежащие на дорогах жетоны (например, жетоны миражей в сценарии «Яма») не разыгрываются.



ПРОТОКОЛ «ОДНОКЛЕТОЧНЫЙ БАРЬЕР»

Биологов на океаническом объекте удивила форма местных радиолярий. Причиной оказался материал. Вместо обычных минералов эти одноклеточные строят свои скелеты из растворённой извести от древних аномальных построек. Так они создают естественный барьер, не позволяющий Аномалии распространяться. Это свойство привлекло специалистов из хранилищ.

Агентам выдают сорокалитровые бидоны, полные радиолярий и водорослей. Придётся таскать их с собой. Вы опускаете мелкие Аномалии в ледяную воду в надежде, что это вас защитит, но замечаете неладное. Радиолярии адаптируются! В зависимости от региона и времени года они могут ослабить или усилить Аномалию. Хаос! И только инвентарный номер на бидоне напоминает о порядке.



Каждая карта этого протокола содержит два эффекта — позитивный и негативный. Они действуют во всех городах определённого региона и символизируют непредсказуемое поведение радиолярий, реагирующих на смену погоды и местоположения.

*-15°, барьер стабилен
наблюдаются колебания
при смене температуры*

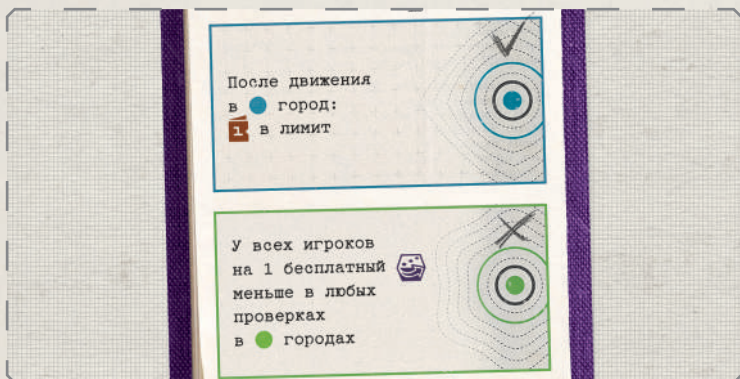
[ПОДГОТОВКА ПРОТОКОЛА]

После обычной подготовки перемешайте все **12 карт календаря** и возьмите одну случайную или по своему выбору. Положите её лицевой стороной вверх рядом с полем. Остальные карты уберите в коробку.

[ИЗМЕНЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ]

Прочитайте оба эффекта на карте. Они действуют до конца партии на всех игроков во всех городах указанных регионов. Верхний эффект позитивный, нижний негативный.

Обратите внимание: эффекты «После движения...» не действуют на игроков, отказавшихся от движения.



Например, на этой карте позитивный эффект действует во всех городах ● региона. Каждый раз, когда кто-то из игроков перемещается в город ● региона, добавляйте из фонда в лимит 1 документ.

Одновременно с этим действует негативный эффект во всех городах ● региона. Если любой из игроков проходит проверку в городе ● региона, то он должен вычесть один из своих бесплатных перебросов (в разблокированных ячейках отдела, на союзниках, по бонусам личных заданий и т. д.).

.....

ПРОТОКОЛ «РАЦИОН АГЕНТА»

Недавно в Комитетских столовых ввели Обед № 5. Выдаётся он по особым талонам. Причём касса не позволяет их смешивать: сотрудники должны выбрать, будут они дальше брать талоны стандартного или нового образца. Для большинства это вообще не выбор. Обед № 5 на треть больше обычного! И к нему идёт огромная свежая сладкая ватрушка.

Вы тоже соблазнились новым меню. На хороших харчах сразу прибавилось сил. Вы быстрее высыпаетесь и часами не отрываетесь от работы. Однако за «просветлением» следует расплата.

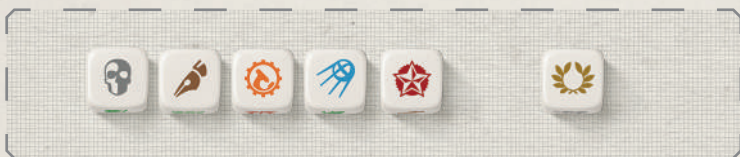
Вы становитесь слишком болтливы. На допросах или у питьевого фонтанчика ловите себя на том, что уже произнесли вслух секретное донесение или нелестные мысли о руководстве. За откровенность вы отчитываетесь перед службой безопасности.

Не вы одни заметили изменения. И не всем агентам понравилось быть чьими-то подопытными кроликами. Сотрудники стали обмениваться талонами. У вас есть выбор: питаться по-старому или продолжать эксперимент.

Уникальный кубик этого протокола используется в проверках и может принести как успехи, так и неудачи — экспериментальный обед то придаёт сил, то заставляет расплачиваться за слова. Особенность кубика в том, что выпавшее значение нельзя изменить или отменить, вы должны его принять. Рискнуть и понадеяться на удачу или рассчитывать лишь на собственные силы — решать вам.






[ПОДГОТОВКА ПРОТОКОЛА]

Положите уникальный кубик в запас с пятью кубиками из базовой игры.





[ФАЗА ДЕЙСТВИЙ]

В любой момент любой проверки вы можете добросить уникальный кубик **отдельно от базовых**. Примите выпавшее значение — его нельзя изменить или отменить:

-  получите 2 неудача
-  получите 4 неудача
-  получите +1 успеха
-  получите +2 успеха
-  один раз перебросьте любое количество базовых кубиков (без уникального)

Обратите внимание:

- уникальный кубик нельзя получить как дополнительный по эффекту  и другим игровым эффектам;
- его всегда следует бросать отдельно от других кубиков — до или после них;
- если вы бросили уникальный кубик до базовых, то даже если он принёс вам необходимое количество успехов, базовые всё равно нужно бросить и пройти этапы проверки как обычно;
- игровые эффекты, которые превращают  в успех, распространяются на уникальный кубик. К таким эффектам относятся, например, бонус личного задания 7 у Фархада и один из союзников **в сценарии «Лазурь»**;
- любые игровые эффекты, связанные с кубиками (например, карта аномалии **в сценарии «Время»** или карта угроз **в сценарии «Бунтарь»**), распространяются только на базовые кубики, нельзя использовать для них кубик из этого протокола.



ПРОТОКОЛ «ЭХО КОМИТЕТА»



При массовых угрозах обычное радио не справляется. Дикторы просто не понимают, о чём говорят! Комитет подсадил своего человека в Министерство связи. Теперь в случае аномальных событий по радио вещают приглашённые учёные.

Представляются учёными агенты Комитета, прошедшие специальную подготовку по работе с массами. Работа непьющая. Надо только лично присутствовать на местных станциях.

Слава о звёздах радио быстро прокатывается по коридорам Комитета. Региональные сотрудники намеренно подключаются к вещанию, чтобы услышать знакомые голоса и гордо сказать: «А я ему руку пожимал!» Когда вы заходите в любой отдел, вас встречают с радостью: то тут, то там представляются и предлагают помочь.

Этот протокол содержит 6 вертикальных жетонов, которые кладутся поверх планшета персонажа и содержат новые ячейки — с новыми бонусами, успехами, перебросами. Это и есть ваши местные поклонники, готовые услужить.

*Слушали эфир вчера. Хорошо прочитал.
Сделать акцент на спокойном тоне
в следующий раз.*

В. Чеканов

[ПОДГОТОВКА ПРОТОКОЛА]

В начале партии раздайте каждому игроку по 1 случайному жетону. Каждый жетон двусторонний: выберите сторону и накройте жетоном **третий, четвёртый или пятый столбец** своего планшета персонажа. Поверх новых ячеек на жетоне разложите жетоны допуска как обычно.



Например, Ила накрывает жетоном четвёртый столбец своего планшета.

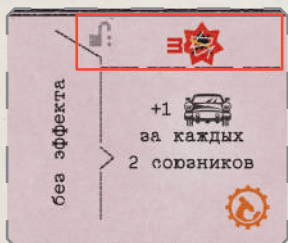
[ФАЗА ДЕЙСТВИЙ]

Вы можете разблокировать и использовать ячейки на жетонах по обычным правилам с одним исключением: **сразу** после разблокировки положите его рядом с планшетом стороной с «Опечатано» вверх и **без применения эффекта на его обратной стороне**. Место для жетона допуска содержит напоминание об этом: «без эффекта».

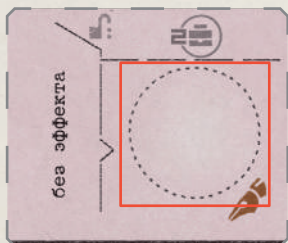
[ПОЯСНЕНИЯ К ЯЧЕЙКАМ]



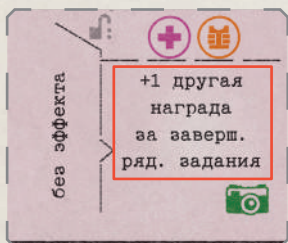
Если в стоимости указаны жетоны спокойствия, то для разблокировки такой ячейки нужно переложить указанное количество этих жетонов из лимита в фонд. Если в лимите их не хватает, то разблокировка недоступна.





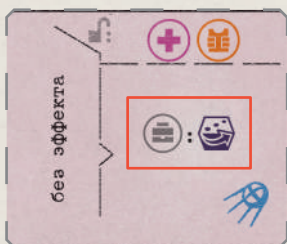
Если в стоимости указан стресс, то для разблокировки такой ячейки вам нужно получить указанное количество стресса (положить его нужно на другие ячейки). Если вы не можете это сделать, то разблокировка недоступна.



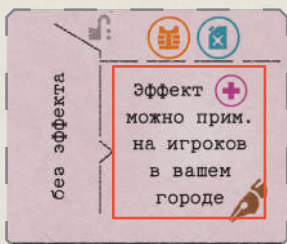
Бонус: дополнительное место для жетона груза (как в багажнике).



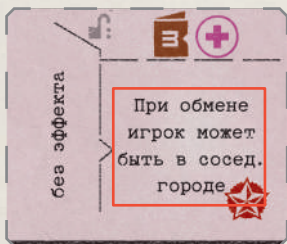
Бонус: завершая рядовое задание, получите 2 разные награды, например  и .



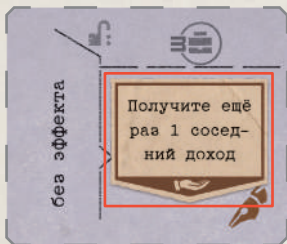
Бонус: потратьте во время проверки любой груз и получите 1 переброс любого количества кубиков. Таким образом можно потратить сколько угодно любых грузов.



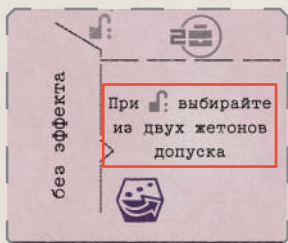
Бонус: применяя эффект +, вы можете распределять снятый стресс между собой и/или другими игроками в вашем городе в любом соотношении.



Бонус: выполняя обмен, вы можете выбрать игрока в соседнем с вами городе, и игрок таким же образом может выбрать вас.



Бонус: соседний — то есть доход из соседней разблокированной ячейки (то есть слева, справа или снизу).



Бонус: после оплаты стоимости ячейки снимите жетон допуска с неё и с ещё одной любой заблокированной ячейки. Посмотрите эффекты на жетонах и выберите любой из них. Невыбранный жетон верните на заблокированную ячейку. Помните, что жетоны допуска с ячеек этого протокола

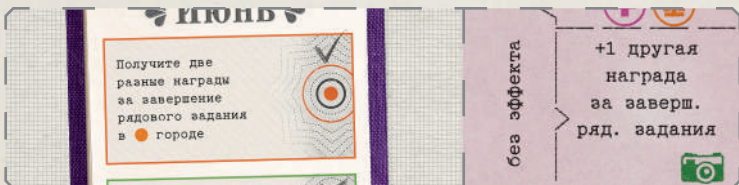
в любом случае сбрасываются без эффекта.

Если вы разблокировали несколько ячеек, то повторяйте тот же цикл с каждым жетоном допуска.

[СОВМЕСТИМОСТЬ С ДРУГИМИ ПРОТОКОЛАМИ]



Если вы играете с протоколом «Одноклеточный барьер»: бонус ячейки не считается наградой, так что негативный эффект карты «Декабрь» не запрещает его применять.



Если вы применяете бонус ячейки в ● городе, то получаете три разные награды.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры и дополнения: Юрий Журавлёв

Оформление, дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Сценарист: Софья Бут

Продюсер: Владимир Грачёв

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей Виннер,
Марина Кузнецова, Андрей Рамодин, Вячеслав Петрушин

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Кристина Кирпикова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

© 2026 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.





Типография при Комитете

Москва

1965