



УЛИЦА ШПИОНОВ ПРАВИЛА

Добро пожаловать в Дубовую рощу!

Здесь есть улица шпионов — и это не просто тихая улочка, а настоящее поле битвы разведчиков. Два шпиона, живущие по соседству и не знающие об истинных личностях друг друга, начинают подозревать, что их сосед — не простой местный житель. С помощью полученных улик и своих шпионских способностей они пытаются выяснить правду: кто же на самом деле живёт рядом?

В поисках разгадки наши шпионы вербуют в качестве агентов всех местных — от вежливой дамы из соседнего дома до суровых хулиганов, трущихся на углу. Каждая дружеская беседа превращается в возможность для сбора улики. Улица шпионов становится шахматным полем для игр разума, а каждый поход в гости или обычный разговор могут приоткрыть завесу тайны.

Повседневные дела мирного района переплетаются с захватывающими шпионскими миссиями, и Дубовая роща превращается в оперативный штаб под прикрытием. Каждый сосед может помочь или помешать миссии по раскрытию или сокрытию истинного лица.

Компоненты

Двухстороннее поле

Простой режим

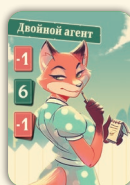


Расширенный режим



38 карт агентов

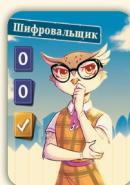
6
Двойных агентов



6
Исполнителей



6
Шифровальщиков



6
Диверсантов



6
Головорезов



6
Соглядатаев



15 карт чёрного рынка
(только для расширенного режима)



1
Помощник



1
Крот



Рубашка
карты



2 фишки



2 памятки игроков



Рубашка карты

Если вы играете впервые, советуем вам начать с **простого режима**. Как только вы освоитесь с игрой, можете прочесть и использовать правила **расширенного режима** и **командной игры**.

Простой режим

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите поле в центр стола стороной для простого режима вверх.
- 2 Каждый игрок выбирает свой цвет, берёт соответствующую фишку и ставит на нужную *домашнюю клетку* на поле.
- 3 Перемешайте карты агентов и раздайте каждому игроку в руку по 4 карты. Остальные карты агентов сложите в колоду лицом вниз. Это колода агентов.
- 4 Первым ходит игрок, который последним смотрел кино про шпионов.

Не вынимайте из коробки 15 карт чёрного рынка. Они понадобятся только в **расширенном режиме**.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Вы должны раскрыть тайную сущность соперника, поймав его фишку на поле раньше, чем он поймает вашу. Для этого вы вербуете агентов из числа соседей. Положение вашей фишки на поле относительно фишки вашего соперника отражает ваш прогресс. Если вы поймаете фишку соперника раньше, чем он поймает вашу, вы раскроете его личность и победите!

КАРТЫ В РУКЕ

Когда у вас в руке менее 4 карт, берите карты из колоды агентов до тех пор, пока в руке их снова не станет 4.

ХОД ИГРЫ

В свой ход выполните следующие шаги в указанном порядке:

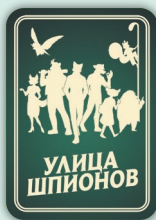
- 1 Розыгрыш карт
- 2 Вербовка агентов
- 3 Конец хода

ШАГ 1: РОЗЫГРЫШ КАРТ

Сыграйте в центр стола 2 карты из руки: 1 лицом вверх и 1 лицом вниз. Карты должны иметь разные названия.



Лицом вверх



Лицом вниз

Не забывайте брать карты из колоды агентов до тех пор, пока у вас снова не станет 4 карты в руке. Делайте это только после того, как вы сыграли обе карты.

Необязательно: перед тем как сыграть карту, можете выбрать карту из руки, сбросить перед собой лицом вниз и взять новую. Это можно делать несколько раз в течение одного хода, но всего **4** раза за игру.



ШАГ ②: ВЕРБОВКА АГЕНТОВ

Ваш соперник должен *завербовать* 1 из 2 карт агентов, сыгранных вами. Он выбирает одну из этих карт и кладёт перед собой. Теперь вы **обязаны** *завербовать* второго агента: положите оставшуюся карту лицом вверх перед собой.



Как размещать карты агентов в игре:



Затем **оба игрока** двигают по полю свои фишки. Чтобы передвинуть фишку, посмотрите на завербованного вами агента и сосчитайте, сколько карт с таким же названием у вас в игре, включая только что завербованную.

- Если всего **1**, смотрите на верхний значок на карте.
- Если **2**, смотрите на средний значок на карте.
- Если **3 и более**, смотрите на нижний значок на карте.

Переместите свою фишку вперёд (по часовой стрелке) на указанное количество клеток. Если число на значке отрицательное, двигайте фишку назад (против часовой стрелки). Если число 0 или его нет вовсе, не двигайте фишку. Соперник выполняет аналогичное действие со своей фишкой (и своей завербованной картой агента).



ШАГ 3: КОНЕЦ ХОДА

Когда обе фишки передвинуты, **проверьте**, выполнил ли какой-либо из игроков условия **победы** или **поражения**. Если нет, то игра продолжается, ваш ход заканчивается и начинается ход соперника.

Всегда проверяйте эти условия:

- A** Если игрок поймал фишку соперника, он побеждает. Для этого фишка игрока должна **догнать** или **перегнать** фишку соперника на поле.



- Б** Если у игрока завербованы 3 *Шифровальщика*, он побеждает.



- В** Если у игрока завербованы 3 *Головореза*, он проигрывает.



«Закончились карты». Если никто не победил и не проиграл, и колода агентов пуста, и у вашего соперника в руке менее 2 карт, игра заканчивается, ведь ваш соперник не может сделать следующий ход. В этом случае побеждает тот, кто был ближе к поимке фишки своего соперника.

При ничьей побеждает игрок, чей сейчас ход (активный игрок). Это применимо к следующим случаям:

- Оба игрока выполнили условие победы.
- Оба игрока выполнили условие проигрыша.
- Любой игрок выполнил условие победы и проигрыша.
- У игрока закончились карты (см. выше), и обе фишки находятся на одинаковом расстоянии друг от друга.



НАПОМИНАНИЯ И ПОЯСНЕНИЯ

- Во время шага «Розыгрыш карт» 2 карты, которые вы играете из своей руки (1 лицом вверх и 1 лицом вниз), должны иметь разные названия. В тех редких случаях, когда у вас в руке только одинаковые карты, можно сыграть 2 одинаковые.
- Если колода агентов пуста, нельзя сбрасывать карту агента из руки, чтобы взять новую.
- Если колода агентов пуста, продолжайте игру, просто не берите новых агентов.
- Нет ограничения по количеству карт, которые можно иметь в игре или в руке.
- Во время шага «Вербовка агентов», если вы вербуете 4-го, 5-го или 6-го агента с одинаковым названием, действуйте так же, как при вербовке 3-го.
- Победить можно только во время шага «Конец хода». Во время «Вербовки агентов» победить нельзя. Если ваш соперник вербует третьего Шифровальщика, доиграйте ход до конца. Если вы в этом же ходу поймаете фишку соперника, победит тот, чей сейчас ход (активный игрок).
- Если вы поймали фишку соперника, но в том же ходу она «убежала» вперёд, поимка не считается.
- Чтобы поймать фишку соперника, вам не обязательно оказаться на той же клетке. Если ваша фишка продвинулась дальше, чем фишка соперника, это считается поимкой.
- Если фишка вашего соперника перемещается назад и теперь находится на одной клетке с вашей или позади неё, считается, что вы её поймали.

Расширенный режим

В расширенном режиме игра становится сложнее и разнообразнее. Игрокам открываются новые материалы и события, дающие уникальные преимущества и тактики.

В расширенном режиме есть дополнительная колода карт, которые называются *картами чёрного рынка*. Их уникальные способности помогут вам победить. Вы получаете эти карты, когда ваша фишка оказывается на определённых клетках поля.

Внесите в правила простого режима следующие изменения:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

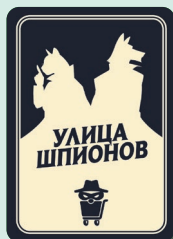
Переверните поле стороной с клетками *чёрного рынка* в углах вверх.

Перемешайте 15 карт чёрного рынка. Положите 3 верхние карты лицом вверх рядом с полем. Это *поставки с чёрного рынка*.



Символ
чёрного
рынка

Сложите остальные карты в колоду лицом вниз. Это *колода чёрного рынка*. Оставьте рядом с ней место для сброса.



∞ Система безопасности

Во время шага «Конец хода», если соперник на вашей домашней клетке, вы побеждаете.



∞ Машина для побега

Если вы останавливаетесь точно на любой домашней клетке, пройдите на 3 клетки вперёд.



⚡ Шпиотвуск

Возьмите 1 агента из тех, что у вас в игре, в руку. Можете сразу же его завербовать.

ХОД ИГРЫ

ШАГ ②: ВЕРБОВКА АГЕНТОВ

Если ваша фишка после перемещения вперёд или назад остановилась **точно** на клетке чёрного рынка, вы должны выбрать 1 карту из поставок с чёрного рынка. Взяв её, немедленно выложите верхнюю карту из колоды чёрного рынка на её место лицом вверх.

Карты чёрного рынка бывают двух типов: с *разовыми способностями* и с *постоянными способностями*. Тип указан значком рядом с названием карты.

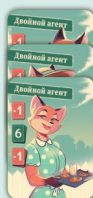


Разовые способности. Взяв карту, сразу же выполните её эффект, затем сбросьте. Карта больше не действует.



Постоянные способности. Взяв карту, положите её перед собой лицом вверх. Её способность активна до конца игры, пока карта в игре.

Кладите карты чёрного рынка перед своими картами агентов



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ ЧЁРНОГО РЫНКА

- Если в результате перемещения ваша фишка остановилась точно на клетке чёрного рынка, вы берёте карту чёрного рынка.
- Если ваша фишка не остановилась на клетке чёрного рынка, а просто пересекла её, вы не берёте карту чёрного рынка.

- Если вы выполнили эффект карты агента, при котором ваша фишка не перемещается, тогда, когда ваша фишка находилась на клетке чёрного рынка, вы не берёте карту чёрного рынка повторно. Так может случиться, если на нужном значке карты агента указано 0 или ничего не указано.
- Когда вы берёте карту из поставок с чёрного рынка, немедленно положите на её место верхнюю карту из колоды чёрного рынка, до того как выполните эффект своей карты.
- Если способность карты нельзя применить, игнорируйте её.
- Если вы берёте карту с постоянной способностью, она не влияет на карту только что завербованного агента, однако активна до конца игры (до тех пор, пока находится в игре).
- Эффекты некоторых постоянных способностей выполняются, когда вы *вербуете* конкретную карту агента, вне зависимости от способа *вербовки* (например, *вербовка* в результате применения способности другой карты).
- Ваша *домашняя клетка* — начальная клетка поля того же цвета, что и ваша фишка.
- Некоторые постоянные способности позволяют вам победить во время шага «Конец хода», если вы выполните конкретное условие, помимо 3 обычных условий в простом режиме. Если это приводит к ничьей, побеждает активный игрок.
- Если в результате разовой способности вы должны *завербовать* карту агента, положите её перед собой к другим картам агентов, как обычно, затем продвиньте свою фишку на нужное число клеток. Если таким образом фишка остановится на другой клетке чёрного рынка, можете взять ещё одну карту. Всегда целиком заканчивайте выполнение эффекта способности до начала других действий.

- Если обе фишки в один ход остановились на клетках чёрного рынка, первым карту берёт тот, чей сейчас ход (активный игрок). Только после того, как игрок выполнит эффект своей карты (в том числе если он таким образом окажется на другой клетке чёрного рынка и снова возьмёт карту), карту может взять второй игрок.
- Если размер вашей руки уменьшился в результате способностей вроде *«Наблюдательного поста»*, не забудьте взять карты из колоды агентов, чтобы в вашей руке стало 4 карты.
- Если размер вашей руки увеличился в результате способностей вроде *«Контроля разума»*, следуйте правилам. Вы берёте карты только в том случае, если в вашей руке менее 4 карт.
- Если в результате применения способностей *«Контроль разума»* и *«Шпиотпуск»* карта агента выходит из игры, фишка не двигается.
- С помощью *«Контроля разума»* можно убрать 3-го *Шифровальщика*, завербованного вашим соперником на этом ходу, и не дать ему победить в игре.

Командная игра

Командная игра позволяет играть втроем или вчетвером. Ваше общение с союзником ограничено, так что проявите мудрость. Сможете ли вы принять верные решения и победить команду соперников?

У союзников общая фишка, а также карты агентов и чёрного рынка в игре. Рука у каждого союзника своя. Они ходят совместно, выкладывая по 1 карте, и команда соперников решает, какую карту взять. Союзники вместе побеждают или проигрывают.

Внесите в правила выше следующие изменения. Можно совмещать командную игру и с простым, и с расширенным режимами.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разделитесь на 2 команды. Союзники садятся рядом напротив команды соперников.

- При игре вчетвером в каждой команде по 2 игрока.
- При игре втроём в одной команде два игрока, в другой — один.

Раздайте каждому игроку в руку по 4 карты агентов. Нельзя смотреть в карты союзника. Нельзя показывать или описывать союзнику свои карты.

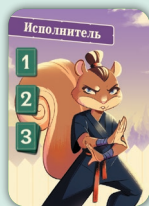


ХОД ИГРЫ

ШАГ 1: РОЗЫГРЫШ КАРТ

Договоритесь с союзником, кто первым сыграет карту в этот ход. Этот игрок выкладывает из своей руки карту агента лицом вверх. Второй союзник выкладывает из своей руки карту агента лицом вниз. Это должны быть карты с разными названиями.

*Саша играет
карту агента
лицом вверх*



*Настя играет
карту агента
лицом вниз*



Не забывайте добирать карты в руку из колоды агентов до 4.

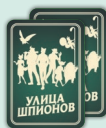
Необязательно: перед тем как сыграть карту (неважно, сыграл ли уже карту ваш союзник), можете выбрать карту из руки, сбросить перед собой лицом вниз и взять новую. Это можно делать больше одного раза в течение одного хода, но всего **2 раза** за игру. Ваш союзник также может сбросить карту 2 раза.



Сброс Сашу



Сброс Настю



ШАГ ②: ВЕРБОВКА АГЕНТОВ

Игроки противоположной команды договариваются, какую карту *вербовать*: ту, что лежит лицом вверх или лицом вниз.

ШАГ ③: КОНЕЦ ХОДА

«**Закончились карты**»: если никто не победил и не проиграл, и колода агентов пуста, и у кого-то из ваших соперников **нет карт в руке**, игра заканчивается. В этом случае побеждает команда, которая была ближе к поимке фишки своих соперников.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЯСНЕНИЯ К КОМАНДНОЙ ИГРЕ

- Если в начале шага «Розыгрыш карт» в колоде агентов осталась всего 1 карта, её берёт тот, кто играл карту лицом вверх.
- В тех редких случаях, когда все карты в вашей руке имеют такое же название, как и та, что ваш союзник только что сыграл лицом вверх, можно сыграть лицом вниз такую же карту.
- Если фишка вашей команды останавливается на клетке чёрного рынка, договоритесь с союзником, кто берёт карту чёрного рынка и какую.
- Если вы играете вдвоём против одного, игрок-одиночка может сбрасывать карты до 4 раз за всю игру, а каждый член команды — до 2 раз.

Над игрой работали



Авторы: Кристиан Кудаль, Лора Кудаль
Художественный руководитель:

Доминик Лоренц

Иллюстрации: Фанни Пастор-Берли

Графический дизайн:

Максимилиан Готтольд

Разработка игры: Александр Гиньяр,

Марвин Хеген, Доминик Лоренц

Правила: Александр Гиньяр

Тестирование: Ромен Лапостолль, Максимилиан Готтольд, Кэрл Бабелот, Матье Гиньяр, Люси Гиньяр, Мортен Блаабьерг, Андреас «Джонни Бой» Скъеллеруп Иверсен, Натали Вестергрен, Андерс Кларсков Кнудсен, Бо Стентебьерг-Хансен, Кристоффер Диргаард Сёренсен, Эмиль Грубак Шмальфельдт, Лукас Йозефсен Кнудсен, Мадс Флэ, Даниэла Хеген, Лана, Линус и Фиона Хеген, Фу-Винь Нгуен, Дэниел Герберт, Маркус Пескина, Стефан Хайм, Клеменс Хайм



Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games.

Переводчик: Валерия Лях

Корректор: Вероника Артёмова

Редактор: Ксения Хацкалёва

Дизайнер-верстальщик:

Александр Шевченко

Руководитель проекта: Кирилл Лыткин

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2025 —
правообладатель русскоязычной
версии игры. Все права защищены.