## Значение символов

I Действие I

II Действие II

III Действие III

IV Действие IV

Условие/эффект

Слева от символа указано
условие/требование

Справа от символа указан
эффект/результат/вознаграждение

Указанные жетоны подкупа/секретной информации должны быть одного вида

Указанные жетоны подкупа/секретной информации должны быть разных видов

В вашем личном запасе/
на вашем планшете

Получить/взять

Заплатить/потратить

Продвиньте
на 1 деление вправо

Продвиньте
на 2 деления вправо

Не продвигайте

Получить/взять 1 дополнительный жетон…

X Y Использовать [X]
вместо [Y]

X Указанное количество ПО

Разместите своего агента в… (возьмите агента из своего личного запаса или передвиньте из другого здания)

… здании с указанным фоном (в этом примере с оранжевым фоном)

… в здании с указанным флагом (в этом примере с флагом США)

… в здании с указанной печатью (в этом примере с печатью «элита»)

… в здании, в котором находится по крайней мере 1 агент другого игрока

2 Площадь с 2 улицами на игровом поле

3 Площадь с 3 улицами на игровом поле

4 Площадь с 4 улицами на игровом поле

2 Возьмите 2 карты из основной стопки в руку

X Указанное количество шиллингов

Печать: элита

Печать: религия

Печать: политика

Печать: культура

Печать: наука

Жетон подкупа: шоколад

Жетон подкупа: вино

Жетон подкупа: табак

Жетон подкупа: журнал

Жетон подкупа: кофе

Любой жетон подкупа

Потратьте/заплатите на 1 жетон подкупа меньше

Жетон секретной информации: портфель

Жетон секретной информации: колба

Жетон секретной информации: слайд

Жетон секретной информации: микрофильм

Жетон секретной информации: пистолет

Любой жетон секретной информации

Маркер секретной информации: портфель

Маркер секретной информации: колба

Маркер секретной информации: слайд

Маркер секретной информации: микрофильм

Маркер секретной информации: пистолет

Любой маркер секретной информации

Жетон/символ флага: Франция

Жетон/символ флага: Австрия

Жетон/символ флага: СССР

Жетон/символ флага: Великобритания

Жетон/символ флага: США

# Общие термины

## Карты

***Взять карты:*** в ● **фазе планирования** каждый игрок берёт по 3 карты из основной стопки.

***Сбросить карты:*** карта отправляется в сброс во время **действия I** при размещении карты, когда все ящики стола уже заняты; во время **действия II** при получении жетона подкупа; во время **действия IV** при продвижении вправо маркера секретной информации.

***Разместить карту в ящике стола:*** во время **действия I** игрок размещает карту из левой ячейки в верхней части своего стола в один из пустых ящиков (если все ящики заняты, одна из карт в ящиках на выбор игрока сбрасывается и заменяется на новую). С этого момента игрок может использовать эффект карты в ящике стола.

***Использовать эффект карты в ящике стола:*** игрок может использовать видимые эффекты карт в ящиках своего стола во время указанного на карте действия. Эффект карты можно использовать, пока она находится в ящике стола.

***Получить 1 жетон подкупа:*** во время **действия II** игрок берёт из общего запаса 1 жетон подкупа, указанный на карте в средней ячейке в верхней части его стола. Всего в игре 5 видов жетонов подкупа.

***Продвинуть маркер секретной информации:*** во время **действия IV** игрок продвигает на 1 деление вправо 1 маркер секретной информации, указанный на карте в правой ячейке в верхней части его стола. Всего в игре 5 различных маркеров секретной информации.

## Игровое поле

***Здания:*** на карте Вены на игровом поле изображено 30 зданий. У каждого есть фон определённого цвета. Каждое здание контролируется определённой страной, указанной с помощью символа или жетона флага. 5 разных стран используют контролируемые ими здания в качестве своих секретных штаб-квартир. При игре в продвинутом режиме у каждого здания также есть символ печати.

***Разместить агента в здании:*** во время **действия III** игрок размещает своего агента в здании, взяв фигурку агента из личного запаса или передвинув ранее размещённого агента в другое здание. Чтобы разместить агента в здании, игрок должен заплатить 2 жетона подкупа указанного вида, вернув их в общий запас.

***Площади:*** на карте Вены изображено 40 площадей с цифрой «2», «3» или «4». Цифра рядом с площадью указывает количество улиц, ведущих от соседних зданий к этой площади.

***Забрать жетон секретной информации:*** если игрок окружает площадь, разместив в соседних с ней зданиях (соединённых с площадью улицами) по 1 своему агенту, он забирает в свой личный запас жетон секретной информации с этой площади, если он там есть. Затем игрок получает 2, 3 или 4 ПО в зависимости от количества улиц, ведущих к площади.

***Улицы:*** улицы соединяют площади, на которых лежат жетоны секретной информации, с соседними зданиями.

***Изображение парка Пратер и колеса обозрения*** (на стороне поля для продвинутого режима): доступные жетоны миссий размещаются в этой области в верхней правой части игрового поля.

## Другие термины

***Получить деньги:*** в продвинутом режиме игрок получает деньги (шиллинги), когда получает и выполняет миссии. Он получает жетоны монет из общего запаса и размещает их на своём столе на виду у соперников или же прячет под жетон сейфа, если купил его.

***Покупка и выплата жалования:*** в продвинутом режиме игрок может нанять дополнительных агентов, а также купить специальные жетоны стола или планшет тумбы с дополнительными ячейками.

Для найма агентов, покупки жетонов стола или тумбы, а также для выплаты жалования своим агентам игрок должен потратить определённую сумму денег, вернув её в общий запас из личного запаса (деньги из сейфа потратить нельзя).

# Описание эффектов карт

В большинстве случаев от 5 до 10 карт имеют схожий эффект, отличающийся 1 деталью (например, видом жетона подкупа). Для описания эффектов далее использованы следующие символы, перечисленные ниже.

○**-подкуп** = жетон подкупа указанного вида

▭**-здание** = здание с указанным флагом

▯**-маркер секретной информации** = маркер секретной информации указанного вида

**-здание** = здание с фоном указанного цвета

⬡**-здание** = здание с указанной печатью

□**-секретная информация** = жетон секретной информации указанного вида

## Карты базового режима

**Важно!**

- Эффекты карт применяются только во время определённого действия (номер указан в верху). Бонусы, полученные с помощью эффекта одной карты, никогда не приводят к применению эффекта другой карты.
- Можно использовать эффекты сразу нескольких карт. Например, если согласно эффекту одной карты игрок должен получить бонус, разместив агента в здании с фиолетовым фоном, а эффект другой карты позволяет ему получить бонус при размещении агента в здании с флагом Франции, игрок получает оба бонуса, размещая агента в здании с фиолетовым фоном под контролем Франции.

001-010

**Действие II**

Когда вы берёте 1 ○-подкуп, возьмите из общего запаса 1 дополнительный жетон такого же вида.

**Примечание.** *Этот эффект работает только при получении жетона подкупа во время действия II. Вы не получаете дополнительный жетон по этому эффекту, если получаете жетоны подкупа указанного вида с помощью эффектов других карт.*

011-015

**Действие II**

Когда вы берёте 1 ○-подкуп, получите 2 ПО.

**Примечание.** *Этот эффект работает только при получении жетона подкупа во время действия II. Вы не получаете ПО по этому эффекту, если получаете жетоны подкупа указанного вида с помощью эффектов других карт.*

## 016-020

**Действие II**
Когда вы берёте 1 ◯-подкуп, продвиньте 1 маркер секретной информации на ваш выбор на 1 деление вправо.

**Примечание.** *Этот эффект работает только при получении жетона подкупа во время действия II. Вы не продвигаете маркер секретной информации по этому эффекту, если получаете жетоны подкупа указанного вида с помощью эффектов других карт.*

## 021-025

**Действие III**
После того, как вы разместили своего агента в 🏠-здании, возьмите из общего запаса 1 жетон подкупа на ваш выбор.

## 026-030

**Действие III**
После того, как вы разместили своего агента в 🏠-здании, получите 3 ПО.

## 031-035

**Действие III**
После того, как вы разместили своего агента в 🏠-здании, продвиньте 1 маркер секретной информации на ваш выбор на 1 деление вправо.

## 036-045

**Действие III**
Для размещения своего агента в 🏛-здании заплатите на 1 жетон подкупа меньше.

**Примечание.** *Благодаря эффектам нескольких карт, вы можете снизить стоимость размещения агента до значения «0». Но вы не получаете сдачу, даже если могли бы снизить стоимость ещё больше.*

## 046-055

**Действие III**
После того, как вы разместили своего агента в 🏛-здании, возьмите из общего запаса 1 жетон подкупа на ваш выбор.

## 056-060

**Действие III**
После того, как вы разместили своего агента в 🏛-здании, получите 3 ПО.

## 061-065

**Действие III**
После того, как вы разместили своего агента в 🏛-здании, продвиньте 1 маркер секретной информации на ваш выбор на 1 деление вправо.

## 066-075

**Действие IV**
Когда вы продвигаете 🔒-маркер секретной информации, возьмите из общего запаса 1 жетон подкупа на ваш выбор.

## 076-080

**Действие III**
Когда вы продвигаете 🔒-маркер секретной информации, получите 2 ПО.

## 081-085

**Действие III**
После того, как вы разместили своего агента в здании, где уже находится 1 или более агентов других игроков, возьмите из общего запаса 2 ◯-подкупа.

## 086-090

**Действие III**
После того, как вы разместили своего агента в здании, где уже находится 1 или более агентов других игроков, получите 5 ПО.

# Карты продвинутого режима

## 091-100

**Действие III**

Для размещения своего агента в ⬡-здании заплатите на 1 жетон подкупа меньше.

**Примечание.** *Благодаря эффектам нескольких карт, вы можете снизить стоимость размещения агента до значения «0». Но вы не получаете сдачу, даже если могли бы снизить стоимость ещё больше.*

## 101-110

**Действие III**

После того, как вы разместили своего агента в ⬡-здании, возьмите из общего запаса 1 жетон подкупа на ваш выбор.

## 111-115

**Действие III**

После того, как вы разместили своего агента в ⬡-здании, получите 3 ПО.

## 116-120

**Действие III**

После того, как вы разместили своего агента в ⬡-здании, продвиньте 1 маркер секретной информации на ваш выбор на 1 деление вправо.

## 121-125

**Действие III**

Для размещения своего агента в здании, где уже находится 1 или более агентов других игроков, заплатите на 1 жетон подкупа меньше.

**Примечание.** *Благодаря эффектам нескольких карт, вы можете снизить стоимость размещения агента до значения «0». Но вы не получаете сдачу, даже если могли бы снизить стоимость ещё больше.*

## 126-130

**Действие III**

После того, как вы разместили своего агента в здании, где уже находится 1 или более агентов других игроков, сразу возьмите в руку 2 карты для следующего раунда.

**Примечание.** *В начале нового раунда в фазе планирования вы также берёте в руку 3 карты. Затем вы сможете выбрать 3 карты из 5 как обычно и разместить в ячейках в верхней части стола, а оставшиеся 2 карты отправляются в стопку сброса лицевой стороной вверх.*

## 131-135

**Действие III**

Когда вы забираете ☐-секретную информацию, возьмите из общего запаса количество жетонов подкупа разных видов, равное количеству игроков.

***Пример.*** *У Виктора в одном из ящиков стола находится карта № 131 (изображена на картинке выше). Виктор забирает жетон портфеля с площади во время действия III. Так как в текущей игре участвуют 3 игрока, Виктор решает взять по 1 жетону кофе, шоколада и журнала.*

## 136-140

**Действие III**

Когда вы забираете ☐-секретную информацию, получите 8 ПО.

**Примечание.** *Вы получаете 8 ПО в дополнение к ПО, которые указаны рядом с площадью, откуда вы забрали жетон.*

## 141-145

**Действие III**

Когда вы забираете ☐-секретную информацию, продвиньте маркер секретной информации того же вида на 2 деления вправо.

***Пример.*** *У Анны в одном из ящиков стола находится карта №141 (изображена на картинке выше). Во время действия III Анна забирает жетон пистолета. У неё теперь есть 3 жетона пистолета. Продвинув маркера пистолета на 2 деления, Анна получает 2 × 3 = 6 ПО.*

## 146-155

**Действие III**

Вы можете потратить ◯-подкуп вместо любого другого жетона подкупа.

**Примечание.** *Этот эффект работает только при оплате стоимости размещения агента во время действия III.*

156-165

**Действие IV**

Когда вы должны продвинуть -маркер секретной информации, вы можете продвинуть любой маркер секретной информации вместо этого.

171

**Действие III**

Когда вы забираете секретную информацию с площади с цифрой «2» (к которой ведут 2 улицы), возьмите из общего запаса 2 одинаковых жетона подкупа на ваш выбор.

173

**Действие III**

Когда вы забираете секретную информацию с площади с цифрой «4» (к которой ведут 4 улицы), возьмите из общего запаса 4 одинаковых жетона подкупа на ваш выбор.

166-170

**Действие III**

Когда вы забираете с площади секретную информацию того вида, которого у вас ещё нет, получите 5 ПО.

**Примечание.** *Вы получаете 5 ПО в дополнение к ПО, которые указаны рядом с площадью, откуда вы забрали жетон.*

172

**Действие III**

Когда вы забираете секретную информацию с площади с цифрой «3» (к которой ведут 3 улицы), возьмите из общего запаса 3 одинаковых жетона подкупа на ваш выбор.

174-175

**Действие III**

Когда вы забираете секретную информацию с площади, возьмите из общего запаса 1 жетон подкупа на ваш выбор.

# Миссии

Жетоны миссий делятся на 3 типа: 5 стартовых миссий «S», 30 миссий категории «A» и 25 миссий категории «B». Их можно отличить по номерам в нижнем правом углу и разным оборотным сторонам.

## Описание жетона миссии

### **Марка** (верхний левый угол)

В верхнем левом углу каждого жетона изображена «марка» с 1 из 5 флагов. Когда игрок размещает своего агента в здании, контролируемом страной, чей флаг изображён на марке, игрок может выполнить 1 из 2 возможных действий.

- **Получить 1 миссию** с флагом этой страны, то есть взять доступный жетон миссии с игрового поля и разместить на своём столе. Игрок получает предоплату в 1 шиллинг за миссии «A» и 2 шиллинга за миссии «B».

***или***

- **Выполнить 1 или более миссий** с флагом этой страны, если он выполняет все необходимые условия.

### **Вознаграждение** (верхний правый угол)

В верхнем правом углу каждого жетона указано вознаграждение, которое получает игрок за выполнение данной миссии. Вознаграждение может быть в виде денег, которые игрок берёт из общего запаса, или ПО, которые игрок получает сразу после выполнения миссии, продвигая своего агента по дорожке очков.

### **Условие** (центральная часть)

Чтобы выполнить миссию, жетон которой лежит у игрока на столе, он должен выполнить все условия, указанные в центральной части жетона. Все 4 категории условий описаны на следующей странице.

*Лицевая сторона стартовой миссии*

*Оборот стартовой миссии*

*Лицевая сторона миссии категории «A»*

*Оборот миссии категории «A»*

*Лицевая сторона миссии категории «B»*

*Оборот миссии категории «B»*

*Марка с флагом важна для получения и выполнения миссий*

*Вознаграждение за выполнение миссии*

*Условие для выполнения миссии*

*Категория и номер*

## Печати
***от S-01 до S-05; от A-16 до A-20; от B-21 до B-25***

Чтобы выполнить эти миссии, игрок должен разместить хотя бы по 1 своему агенту в зданиях с указанными печатями. Если на жетоне несколько одинаковых печатей, агенты игрока должны быть в соответствующем количестве зданий, чтобы выполнить миссию. Однако, если одна и та же печать изображена на нескольких жетонах миссий, которые игрок хочет выполнить одновременно, один и тот же агент может засчитываться для каждой из них.

***Пример.*** *У Екатерины на столе находятся жетоны миссий S-01 и A-16 (изображены выше). Во время действия III она размещает своего агента в здании с флагом Франции и печатью категории «религия». Ещё 2 её агента уже находятся в зданиях с печатями категории «элита». Таким образом, Екатерина может выполнить обе миссии одновременно в свой ход, получив 5 шиллингов из общего запаса в сумме и 2 ПО.*

## Подкуп
***от A-01 до A-15***

Чтобы выполнить эти миссии, у игрока должны быть все указанные жетоны подкупа. При выполнении миссии жетоны не тратятся и не возвращаются в общий запас – игроку достаточно показать, что у него есть необходимые жетоны. Если один и тот же жетон подкупа изображён на нескольких жетонах миссий, которые игрок хочет выполнить одновременно, игроку достаточно иметь 1 такой жетон.

## Здания
***от A-21 до A-30***

Чтобы выполнить эти миссии, агенты игрока должны быть размещены в указанных зданиях. Для того чтобы здание было легче найти на игровом поле и не перепутать, рядом с каждым зданием, указанным на жетонах миссий, есть адресная табличка с латинскими буквами от A до L.

**Примечание.** ***Чтобы игроки не перепутали символы действий с римскими цифрами и обозначения зданий, на адресных табличках не используются буквы I и J.***

## Секретная информация
***от B-01 до B-20***

Чтобы выполнить эти миссии, у игрока должны быть все указанные жетоны секретной информации. При выполнении миссии жетоны секретной информации не тратятся и не возвращаются в общий запас – игроку достаточно показать, что у него есть необходимые жетоны. Если один и тот же символ секретной информации изображён на нескольких жетонах миссий, которые игрок хочет выполнить одновременно, игроку достаточно иметь 1 такой жетон.

***Пример.*** *У Максима на столе лежат жетоны миссий B-03, B-14, и B-20 (изображены выше). В свой ход Максим размещает своего агента в здании с флагом Австрии и забирает жетон секретной информации с площади. Теперь у него есть следующие жетоны секретной информации: 1 портфель, 1 слайд, 1 микрофильм, 1 колба, 2 пистолета.*

*Таким образом, в свой ход Максим может выполнить одновременно миссии B-03 и B-14, получив 1 шиллинг из общего запаса и 13 ПО.*

*Несмотря на то, что у Максима есть необходимые жетоны информации, он не может выполнить миссию B-20, так как для этого в свой ход он должен разместить агента в здании с флагом США.*

Эврикус

© Queen Games, 2026. Все права защищены

est. 1989 QUEEN GAMES