ОБ ИГРЕ

Один секретный агент в городе не воин!

1950-е годы, послевоенное время. Вы возглавляете конкурирующие секретные агентства. Ваши агенты на улицах Вены ищут высокопоставленных осведомителей и собирают секретную информацию о культуре, правительстве, элите, религии и науке.

Вы отправляете своих агентов в здания разных организаций, стараясь взять под контроль соседние с ними городские площади, где осведомители должны встретиться с вами и поделиться секретной информацией. Ваша цель – раньше соперников получить важные данные, представляющие большую ценность и приносящие победные очки.

В каждом раунде вы играете карты, которые помогают вам в поисках секретной информации. Старайтесь повышать эффективность ваших действий, получайте новые предметы для подкупа и узнавайте больше об уже известных вам секретах.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков (ПО) в конце игры, становится победителем!

СОСТАВ ИГРЫ для базового режима

- **Игровое поле**
  (сторона с памятником принцу Евгению Савойскому)

- **Планшет магазина для карт и жетонов подкупа**
  (сторона с символом памятника)

- **Планшет секретной информации**

- **90 карт** *(№ 001–090)*

- **Жетон расследования**

- **Фигурка следователя**

- **100 жетонов подкупа** *по 20 каждого вида*

Шоколад (фиолетовый) *Вино (розовый)* *Журнал (оранжевый)* *Кофе (коричневый)* *Табак (серый)*

- **5 маркеров секретной информации**

Колба *Пистолет* *Портфель* *Микрофильм* *Слайд*

- **30 жетонов флагов 5 стран** *по 6 каждого вида*

США *СССР* *Франция* *Великобритания* *Австрия*

- **45 жетонов секретной информации**
  по 9 каждого вида

Колба *Пистолет* *Портфель* *Микрофильм* *Слайд*

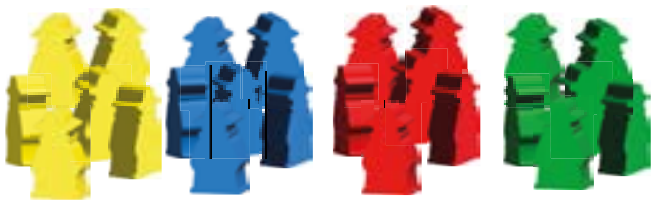
- **Жетон с гербом Вены**
  жетон первого игрока

- **Полотняный мешок**

- **Правила игры и приложение с описанием карт и жетонов**

Компоненты игроков (4 комплекта цветов игроков: жёлтый, красный, синий и зелёный)

- **28 фишек секретных агентов**
  по 7 фишек каждого цвета игрока



- **4 планшета стола**
  по 1 планшету каждого цвета игрока

Перед первой игрой подготовьте планшеты, как описано на стр. 16.

- **4 жетона «100/200»**
  по 1 жетону каждого цвета игрока

- **4 памятки**
  по 1 памятке для каждого игрока

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ для продвинутого режима

- **Игровое поле**
  (сторона с колесом обозрения из парка Пратер)

- **Планшет магазина для карт, жетонов миссий и подкупа**
  (сторона с символом колеса обозрения)

- **Планшет соседнего дома**
  для монет и жетонов стола

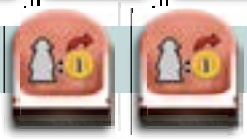
- **60 жетонов миссий**

5 стартовых миссий с символом «S» | *30 миссий категории «A»* | *25 миссий категории «B»*

- **85 карт** *(№ 091–175)*

- **5 жетонов покупки**

- **2 жетона жалования**



- **42 жетона монет**

32 жетона по 1 шиллингу | *10 жетонов по 5 шиллингов*

Компоненты игроков (4 комплекта цветов игроков: жёлтый, красный, синий и зелёный)

- **4 планшета тумбы**
  по 1 планшету каждого цвета игрока

Перед первой игрой подготовьте планшеты, как описано на стр. 16.

- **16 жетонов стола**
  по 4 жетона каждого цвета игрока, по 1 каждого вида

Печать

Карта города

Сейф

Телефон

- **8 фишек секретных агентов**
  по 2 фишки каждого цвета игрока

Дополнение № 1
«Третий человек» *(стр. 16)*

- **Фигурка Штефана Фельда**

Дополнение № 2
«Фельды-агенты» *(стр. 16)*

- **4 фигурки Штефана Фельда 4 цветов игроков из игр «Гамбург», «Амстердам», «Нью-Йорк Сити» и «Марракеш»** *(не входят в комплект)*

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ в базовом режиме

Общая подготовка

1) Положите **игровое поле** в центр стола стороной с памятником принцу Евгению Савойскому вверх.

2) Отложите в сторону по **1 жетону секретной информации каждого вида** (, , , ,). Это сведения из области медицины и биологии, из военной области, из области внешней политики и экономики, компромат на известных персон, схемы и чертежи.

3) Сложите в мешок все **40 оставшихся жетонов секретной информации**. По желанию, чтобы добавить разнообразия, добавьте также **30 жетонов флагов**. Хорошо перемешайте жетоны. Затем по одному вытаскивайте жетоны из мешка и размещайте на игровом поле, как описано далее в правилах для шагов 4 и 5.

Примечание. Для первой игры используйте флаги, напечатанные на игровом поле, поэтому **не добавляйте** в мешок **жетоны флагов** и не выполняйте шаг 5 подготовки.

4) Вытаскивая из мешка **жетоны секретной информации**, размещайте их в незанятых ячейках на площадях. Рекомендуем заполнять ячейки слева-направо и сверху-вниз, но можете делать это случайным образом.

5) Вытаскивая из мешка **жетоны флагов**, размещайте их в незанятых ячейках над зданиями. Рекомендуем заполнять ячейки слева-направо и сверху-вниз, но можете делать это случайным образом.

Дорожка победных очков

К каждой площади ведёт от 2 до 4 улиц, соединяющих площадь с соседними зданиями.

Количество улиц, ведущих к площади, указано рядом с ячейкой для жетона секретной информации. Именно столько очков заработает игрок, если заберёт жетон секретной информации с этой площади, разместив своих агентов во всех соседних с площадью зданиях.

У каждого здания есть 2 основные характеристики:

1) Страна, которой соответствует флаг над зданием.

2) Цвет фона, который соответствует одному из видов подкупа, на что также указывает символ, изображённый под зданием.

Ячейка для карты для действия I

Ячейка для карты для действия II

3 ячейки для жетонов миссий (используются в продвинутом режиме)

3 ячейки ящиков стола, чтобы подкладывать карты под планшет стола и оставлять видимой только нижнюю часть

6) Положите **планшет магазина** рядом с игровым полем стороной с символом статуи вверх.

7) Перемешайте **карты** (№ 001–090) и положите их стопкой лицевой стороной вниз в качестве основной стопки на соответствующую ячейку на планшете магазина. Ячейка справа от основной стопки предназначена для стопки сброса.

8) Разделите **жетоны подкупа** по виду и разместите их в ячейках соответствующих цветов на планшете магазина – это общий запас.

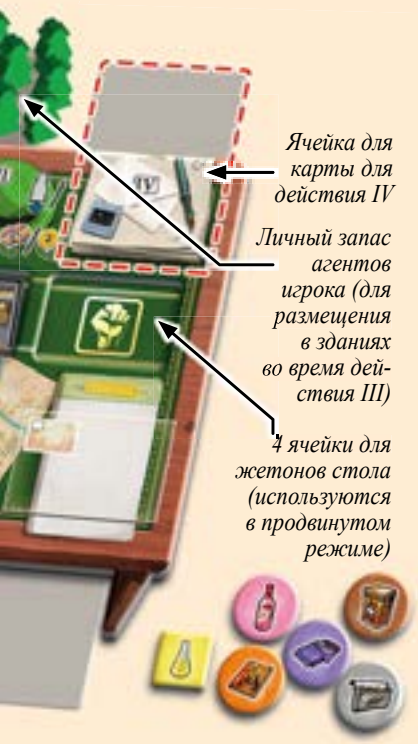
9) Положите **планшет секретной информации** рядом с игровым полем.

10) Положите **жетон расследования** стороной, указанной на картинке слева, вверх в соответствующую ячейку на планшете секретной информации.

11) Разместите **фигурку следователя**, которая используется в качестве счётчика раундов, на стартовом делении крыши здания на планшете секретной информации (деление «A» с символом лупы).

12) Разместите **5 маркеров секретной информации** на стартовых делениях слева от соответствующих им шкал.

Подготовка игроков



13) Каждый игрок выбирает цвет и берёт компоненты этого цвета.

- **Планшет** стола (далее «стол») размещается перед игроком.
- **7 фишек секретных агентов** (далее «агенты»), 6 из которых размещаются над планшетом стола, а оставшийся – на делении «0/100» дорожки победных очков (далее «дорожка очков»).
- **Жетон «100/200»** размещается рядом с дорожкой победных очков. Когда агент игрока делает первый круг по дорожке очков, игрок забирает жетон «100/200» и кладёт его рядом со своим планшетом стола стороной «100» вверх. Если агент сделает ещё один круг, игрок перевернёт жетон на сторону «200».
- Каждый игрок получает по **1 жетону подкупа** каждого вида — **шоколад, вино, журнал, кофе и табак** – и кладёт их рядом со своим планшетом стола, формируя свой личный запас.

14) Положите в мешок **жетоны секретной информации**, отложенные на шаге 2 подготовки к игре, после чего каждый игрок вытягивает по 1 жетону и размещает рядом со своим планшетом стола. Верните оставшиеся жетоны, мешок и другие неиспользуемые компоненты игроков в коробку.

15) Игрок, который последним был в Вене или где-то недалеко от неё, получает **жетон герба** и становится первым игроком.

ХОД ИГРЫ в базовом режиме

Игра длится несколько раундов, каждый из которых состоит из 3 фаз.

1) Фаза планирования **2) Фаза действий** **3) Фаза герба**

Каждый раунд начинается с **фазы планирования.**
Каждый игрок получает 3 карты и распределяет их между **действиями I**, **II** и **IV**, размещая карты лицевой стороной вниз в соответствующие ячейки в верхней части своих столов.

Затем следует **фаза действий,** состоящая из нескольких этапов.

Действие I:	**Положите 1 карту в ящик**
Действие II:	**Возьмите 1 жетон подкупа**
Действие III:	**Разместите 1 агента или возьмите 2 одинаковых жетона подкупа**
Действие IV:	**Продвиньте 1 маркер секретной информации на 1 деление вправо**

Примечание. Эффекты карт, которые размещаются в ячейках ящиков стола (далее «ящики») во время **действия I**, могут менять основные правила игры. Такие эффекты всегда имеют приоритет над основными правилами.

За этой фазой следует **фаза герба.** Герб передаётся следующему игроку по часовой стрелке. На этом раунд заканчивается.

Игра подходит к концу, когда в **фазе герба** фигурка следователя оказывается на последнем делении на крыше (зависит от количества игроков). После этого игроки сыграют ещё 1 раунд (финальный) и перейдут к финальному подсчёту очков.

1) Фаза планирования

В начале раунда каждый игрок берёт в руку по **3 карты** из основной стопки карт. Игроки могут делать это в любом порядке.

Примечание. Если основная стопка карт опустела, перемешайте карты из стопки сброса и сформируйте новую основную стопку.

Все игроки одновременно кладут по 1 полученной карте **лицевой стороной вниз** в каждую из 3 ячеек для карт действий в верхней части своих столов (где изображена половинка рубашки). Таким образом игроки решают, какая карта будет использоваться для каждого действия. Ознакомьтесь с описанием карт ниже.

После того как все игроки распределили свои карты, начинается **фаза действий**.

Пример. *В начале раунда Виктор получает 3 карты, показанные на картинке выше (в примере карты показаны лицевой стороной для наглядности), и распределяет их между ячейками на своём столе. Он размещает левую карту в ящике стола для действия I, использует центральную карту для действия II, а правую – для действия IV.*

Описание карты

Каждая карта разделена на 3 области.

Эффекты **2 областей в верхней части карты** применяются при выполнении **действия II** (слева) для получения жетона подкупа или **действия IV** (справа) для продвижения одного из маркеров секретной информации.

Нижняя область карты обладает особым эффектом. Такой эффект можно использовать, только разместив карту в ящике стола при выполнении **действия I**. В большинстве случаев эффект нижней части карты меняет общие правила в пользу игрока. В зависимости от карты, этот эффект может быть использован при выполнении **действия II**, **III** или **IV**.

В нижнем правом углу каждой карты есть уникальный **номер**, с помощью которого легко найти в приложении детальное описание всех эффектов каждой карты.

Эффект карты при выполнении действия II
В этом примере игрок берёт 1 жетон вина из общего запаса.

Эффект, который может быть использован, если карта размещена в ящике во время действия I

Эффект карты при выполнении действия IV
В этом примере игрок продвигает маркер микрофильма на 1 деление вперёд.

Действие, когда может быть использован эффект
В этом примере эффект нижней области карты может быть использован только во время действия III.

Номер карты

2) Фаза действий

Игрок, у которого в текущем раунде находится **герб города**, первым **последовательно выполняет все 4 действия I – IV**.
Затем остальные игроки по очереди, по часовой стрелке, также последовательно выполняют по 4 действия.

Действие I
Положите 1 карту в ящик

В свой ход игрок открывает карту, которую он выбрал **для действия I** (карта в левой ячейке в верхней части стола) и размещает её лицевой стороной вверх в **ящике стола**, оставляя видимой только нижнюю часть карты. Видимый **эффект** карты может быть использован во время указанного действия в текущем раунде, а также в последующих раундах, пока карта остаётся в ящике.

Во время первых трёх раундов игроки могут заполнить все пустые ящики своих столов, по 1 ящику в каждом раунде. Начиная с 4-го раунда, игроки **должны** будут отправлять **в стопку сброса 1 любую карту из ящика** лицевой стороной вверх и размещать на её месте **новую карту**.

Важно. В ящиках стола игрока **не могут** одновременно находиться карты с одинаковыми эффектами.

Пример. *Эти 2 карты не могут одновременно находиться в ящиках стола игрока.*

В зависимости от выбранных карт игрок может сочетать эффекты нескольких карт в ящиках во время одного действия или использовать эффекты карт для разных действий.

Игрок **не обязан** использовать эффекты карт в ящиках стола.

Пример. *Во всех 3 ящиках стола у Виктора уже лежат карты. Он решает сбросить карту из левого ящика, потому что эффекты карт в других ящиках хорошо дополняют друг друга. Виктор открывает карту из левой ячейки в верхней части своего стола и размещает её в пустом ящике. Он сможет использовать эффект новой карты во время действия II (подробнее смотрите далее).*

С помощью эффектов других 2 карт, выполняя действие III, он сможет взять 1 любой жетон подкупа и получить 3 ПО, если разместит своего агента в здании с флагом США.

Действие II
Возьмите 1 жетон подкупа

В свой ход игрок открывает карту, которую он выбрал для **действия II** (карта в центральной ячейке в верхней части стола), и кладёт её в стопку сброса лицевой стороной вверх. Затем игрок берёт из общего запаса **жетон подкупа, изображённый в верхней левой области сброшенной карты**, и добавляет его в свой личный запас рядом со своим столом.

Примечание. Запас жетонов подкупа не ограничен. Если жетоны какого-либо вида закончились, используйте любую подходящую замену.

Пример. *Выполняя действие II, Виктор открывает эту карту и использует эффект её верхней левой области, которая соответствует текущему действию. Он берёт 1 жетон вина из общего запаса.*

Пример. *Согласно эффекту карты, которую Виктор разместил в ящике стола во время действия I, если он берёт жетон вина во время действия II, он может получить ещё 1 такой же жетон.*

Таким образом, Виктор берёт второй жетон вина из общего запаса.

Действие III

Разместите 1 агента или возьмите 2 одинаковых жетона подкупа

В свой ход игрок размещает 1 **своего агента** в любом здании на игровом поле. Игрок может взять агента **из своего личного запаса** или передвинуть одного из своих ранее выставленных агентов **из одного здания в любое другое**.

В одном здании может одновременно находиться несколько агентов разных игроков, но не более 1 агента каждого игрока.

Примечание. Игрок может передвигать своих агентов между зданиями, даже если он ещё не разместил на поле всех агентов из своего личного запаса.

У каждого здания есть 2 основные характеристики.

1. **Страна** (США, СССР, Франция, Великобритания, Австрия).
2. **Цвет фона** (фиолетовый, розовый, оранжевый, коричневый, серый), который соответствует тому виду подкупа, символ которого изображён рядом со зданием.

Размещая агента, игрок должен убедиться, что флаг и фон остаются хорошо видны.

Чтобы разместить или переместить своего агента, игрок должен оплатить **стоимость размещения: 2 жетона подкупа, соответствующих по цвету фону здания**, в котором игрок хочет разместить агента.

Если игрок не хочет или не может разместить или переместить своего агента, **вместо** этого он берёт **2 любых одинаковых жетона подкупа из общего запаса**.

Пример. *Анна размещает своего агента в здании с фиолетовым фоном. Она возвращает 2 фиолетовых жетона шоколада в общий запас*

Пример. *У Максима нет нужных жетонов подкупа, чтобы оплатить размещение агента в выбранном им здании. Он решает взять 2 жетона вина из общего запаса, чтобы реализовать свой план во время действия III в следующем раунде.*

Примечание. На планшете стола изображён символ 2/2. В базовом режиме, если игрок не размещает агента, он может получить только 2 жетона подкупа, а в продвинутом — либо 2 жетона подкупа, либо 2 шиллинга (подробнее на стр. 12).

Жетоны секретной информации

Стратегически верно размещая своих агентов в зданиях, игроки могут получать жетоны секретной информации. **Игрок получает жетон секретной информации, когда он размещает по 1 своему агенту в каждом из зданий вокруг площади**, на которой лежит жетон. Другими словами, в каждом здании, которое соединено улицей с площадью, должно быть по 1 агенту игрока.

В этом случае игрок забирает жетон секретной информации с такой площади и размещает его рядом со своим столом так, чтобы он был хорошо виден всем участникам. Затем игрок немедленно получает ПО в количестве, указанном на площади (2, 3 или 4 ПО), и продвигает свою фишку по дорожке очков на соответствующее количество делений вперёд.

Игрок может одновременно получить несколько жетонов секретной информации, полностью окружив своими агентами более 1 площади в течение своего хода.

Примечания

- Количество ПО, получаемых за жетон секретной информации, равно количеству агентов, необходимых для того, чтобы окружить площадь с этим жетоном.
- Если игрок окружает своими агентами пустую площадь, он не получает ПО.

Пример. *В следующем раунде Максим размещает своего агента в здании с розовым фоном, окружая таким образом сразу 2 площади.*

Он забирает жетон пистолета, который приносит ему 2 ПО, и жетон портфеля, за который он получает 3 ПО.

Максим размещает полученные жетоны рядом со своим столом и продвигает своего агента по дорожке очков на 5 делений вперёд (2 ПО + 3 ПО = 5 ПО).

Действие IV

Продвиньте 1 маркер секретной информации на 1 деление вправо

В свой ход игрок открывает карту, которую он выбрал для **действия IV** (карта в правой ячейке в верхней части стола) и кладёт её в стопку сброса лицевой стороной вверх. Затем игрок должен продвинуть **маркер секретной информации**, изображённый в верхней правой области сброшенной карты, на **1 деление вправо**. За каждое деление, на которое игрок продвинул маркер, он (и только он) немедленно получает **1 ПО за каждый жетон секретной информации того же вида** в своём личном запасе. Если у игрока нет жетонов соответствующего вида, он не получает ПО.

Пример. *Для действия IV Анна играет эту карту с маркером пистолета в верхней правой области. Она продвигает маркер пистолета на 1 деление вправо. У Анны в личном запасе 3 жетона пистолетов, поэтому она получает 3 ПО. Даже если у других игроков есть жетоны пистолетов, они не получают ПО во время действия Анны.*

Примечания

- Продвигая маркер секретной информации на 1 деление, игрок получает столько ПО, сколько у него есть жетонов секретной информации этого вида. Если игрок может продвинуть маркер больше 1 раза, он получает ПО, как описано выше, за каждое деление. **Это правило также применяется** во время использования эффектов карт в ящиках стола. Игроки могут, но не обязаны использовать такие эффекты.
- Когда любой из маркеров секретной информации достигает последнего деления на своей шкале, он остаётся там до конца игры. Однако игроки всё равно продолжают получать ПО за каждое деление, на которое они должны были бы продвинуть такой маркер во время выполнения **действия IV** или с помощью эффектов карт.

Пример. *Анна берёт жетон вина, выполняя действие II. Эффект карты в ящике стола позволяет ей продвинуть любой маркер секретной информации на 1 деление. Она решает продвинуть маркер слайда, так как у неё есть 4 жетона слайдов. Анна получает 4 ПО.*

В ходе игры 5 маркеров секретной информации продвигаются вправо на своих шкалах, когда игроки выполняют **действие IV** или используют эффекты карт. Эти шкалы разделены границами на 6 зон (с ценностью от 1 до 6). Когда маркер секретной информации пересекает такую границу, он попадает в следующую зону. Ценность зоны служит множителем **при финальном подсчёте очков** (смотрите далее).

Когда любой из маркеров первый раз пересекает границу в текущем раунде, **фигурка следователя** на крыше здания **немедленно продвигается на 1 деление вправо**. Затем необходимо **перевернуть жетон расследования** на оборотную строну с в качестве напоминания, что в этом раунде следователь уже продвинулся вперёд. Если далее в течение раунда какие-либо из маркеров секретной информации также пересекут одну из границ, фигурка следователя **двигаться не будет**.

Примечание. Фигурка следователя никогда не продвигается больше чем на 1 деление в течение раунда!

3) Фаза герба

После того как все игроки закончили выполнять действия, жетон расследования переворачивается на лицевую сторону если следователь двигался в ходе текущего раунда. Затем первый игрок текущего раунда передаёт **герб города** игроку слева. Игроки проверяют, не наступил ли конец игры (смотрите далее). Раунд заканчивается, и, если это был не финальный раунд, начинается следующий раунд. Новый раунд начинается с **фазы планирования**.

КОНЕЦ ИГРЫ в базовом режиме

Конец игры приближается вместе с продвижением следователя по крыше. В **фазе герба** игроки проверяют, не находится ли следователь на делении, соответствующем окончанию игры, которое зависит от количества игроков.

2	3	4
Деление H	**Деление J**	**Деление L**

Если фигурка находится на соответствующем делении, игрокам предстоит сыграть **1 финальный раунд**, за которым следует **финальный подсчёт очков**.

Примечание. В редких случаях, когда фигурка следователя больше не может двигаться и не может добраться до нужного деления для завершения игры (потому что все маркеры секретной информации уже достигли последних делений на своих шкалах), следуйте правилам на стр. 15.

Пример. *Маркер слайда пересекает границу при продвижении вправо на 1 деление. Это означает, что фигурка следователя на крыше должна продвинуться на 1 деление вправо, а жетон расследования необходимо перевернуть. Следователь останавливается на делении «L», а значит, при игре вчетвером партия подходит к концу – игрокам предстоит сыграть ещё 1 финальный раунд и перейти к финальному подсчёту очков.*

Финальный подсчёт очков

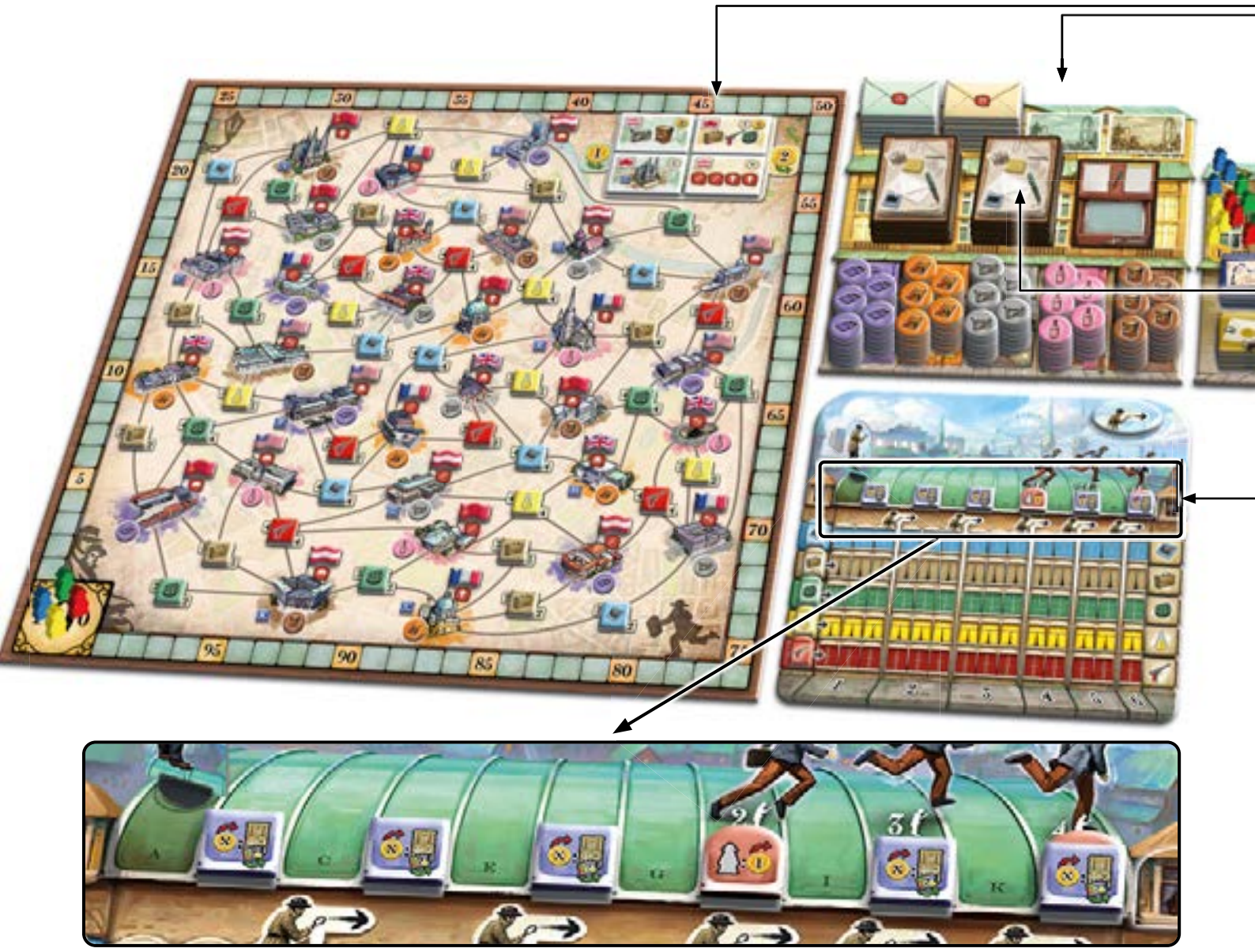
Во время **финального подсчёта очков** все игроки получают ПО за жетоны секретной информации в личном запасе, которые добавляются к ПО, полученным в течение игры.

- **15 ПО за каждый набор из 5 разных жетонов секретной информации.**
- **1–6 ПО за каждый жетон секретной информации** в зависимости от ценности зоны, в которой остановился соответствующий маркер секретной информации – количество ПО указано в нижней части планшета секретной информации под каждой зоной.

Игрок, набравший больше всего ПО, объявляется лучшим главой секретного агентства и победителем игры. В случае ничьей побеждает игрок, у которого в запасе осталось больше жетонов подкупа. Если ничья сохраняется, победителем становится игрок, который разместил на улицах Вены (игровом поле) больше своих агентов. В редких случаях, когда так и не удаётся определить победителя, выигрывает претендент, который ходил позже.

Примечание. Сыграв несколько раз по базовым правилам, попробуйте продвинутый режим игры. В игру добавляются новые карты, миссии, деньги и специальные жетоны стола, что делает игру более комплексной, сложной и интересной.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ в продвинутом режиме



Пример. *Расположение жетонов покупки и жетонов жалования при игре вчетвером.*

Пример. *У Анны в конце игры в личном запасе находятся эти жетоны секретной информации.*

В сумме Анна получает 70 дополнительных ПО во время финального подсчёта очков:

- *за 2 набора из 5 разных жетонов секретной информации: 30 ПО;*
- *за жетоны секретной информации в соответствии с ценностью зоны для каждого маркера: 4 × 4 ПО (слайд) + 2 × 3 ПО (портфель) + 2 × 2 ПО (микрофильм) + 2 × 4 ПО (колба) + 2 × 3 ПО (пистолет) = 40 ПО.*

Подготовьтесь к игре по правилам базового режима со следующими изменениями.

1) Положите **игровое поле** в центр стола стороной с парком Пратер и колесом обозрения вверх.

2) Положите **планшет магазина** рядом с игровым полем стороной с символом колеса обозрения вверх.

3) Положите **планшет соседнего дома** рядом с планшетом магазина.

4) Разделите **жетоны монет** по номиналу и положите их на планшет соседнего дома.

5) Разделите **60 жетонов миссий** по категориям: «A», «B», «S». Отдельно перемешайте жетоны каждого типа. Отложите 5 жетонов миссий «S». Жетоны миссий категорий «A» и «B» сложите в отдельные стопки лицевой стороной вниз на планшете магазина. Возьмите **2 верхних жетона из стопки «A»** и положите их лицевой стороной вверх на левой части изображения парка Пратер на поле друг под другом. Затем возьмите **2 верхних жетона из стопки «B»** и положите их лицевой стороной вверх на правой части изображения парка Пратер также друг под другом.

6) Смешайте **90 карт для базового режима** (№ 001–090) и **85 карт для продвинутого режима** (№ 091–175). Перемешайте их и разделите на 2 примерно равные стопки, затем положите каждую стопку на соответствующее место на планшете магазина.

7) Разместите **5 жетонов покупок** и **2 жетона жалования** на соответствующих делениях на крыше здания на планшете секретной информации, как указано в таблице справа.

👤👤	Деления B, C, D, G, H	Деления E, H
👤👤👤	Деления B, C, E, I, J	Деления G, J
👤👤👤👤	Деления B, D, F, J, L	Деления H, L

8) Каждый игрок получает следующие компоненты:

- **планшет стола** выбранного цвета (как и в базовом режиме),
- **5 фишек агентов** цвета игрока (вместо 6) размещаются над столом игрока,
- **1 фишка агента** цвета игрока размещается на делении «0/100» дорожки очков,
- **3 фишки агентов** цвета игрока размещаются на планшете соседнего дома,
- **планшет тумбы** цвета игрока размещается рядом с планшетом соседнего дома,
- **4 жетона стола** цвета игрока размещаются в соответствующих ячейках на планшете соседнего дома,
- **1 шиллинг** в качестве стартового капитала,
- **по 1 жетону подкупа каждого из 5 видов** (как и в базовом режиме),
- **1 случайный жетон секретной информации** (как и в базовом режиме),
- **1 случайный жетон стартовой миссии «S»** размещается в любой ячейке для миссий на столе игрока (перемешайте 5 жетонов стартовых миссий «S» и раздайте по 1 случайному жетону каждому игроку).

Примечание. На планшете стола есть 3 ячейки для жетонов миссий. Планшет тумбы может добавить дополнительную ячейку для 4-го жетона миссии.

Верните оставшиеся жетоны стартовых миссий «S» и неиспользуемые компоненты игроков при игре вдвоём или втроём обратно в коробку.

ХОД ИГРЫ в продвинутом режиме

Игра проходит по правилам базового режима со следующими изменениями.

Здания

В продвинутом режиме у **зданий** появляется ещё одна характеристика помимо страны и фона – **печать**. Печати важны для жетонов миссий и эффектов некоторых карт. Также рядом с 10 зданиями дополнительно есть **голубые адресные таблички с латинскими буквами от A до L**. Для выполнения 10 миссий игрокам необходимо будет разместить агентов в определённых зданиях, указанных буквой.

Пример. *Это здание относится к категории «наука», на что указывает печать рядом с ним.*

Деньги

Деньги, представленные жетонами номиналом 1 шиллинг и 5 шиллингов, используются в перечисленных ниже случаях.

- Игроки должны 2 раза **выплатить жалование своим агентам** во время новой **фазы жалования**.
- Игроки получают **вознаграждение**, когда **берут** один из доступных жетонов миссий с игрового поля и размещают на своём столе и когда **выполняют** миссию с символом денежного вознаграждения.
- Во время новой **фазы покупки** игроки могут **нанять дополнительных агентов**, **приобрести жетоны стола** или **тумбу**.
- За деньги, размещённые **в сейфе**, игроки могут получить **дополнительные ПО в конце игры**.
- Оставшиеся в конце игры деньги могут помочь определить победителя в случае **ничьей**.

Порядок раунда

В определённых раундах после **фазы планирования** и **фазы действий** добавляется новая фаза – **фаза покупки или выплаты жалования.** Все раунды по-прежнему заканчиваются **фазой герба**.

Действие III

Разместите 1 агента либо возьмите 2 одинаковых жетона подкупа или 2 шиллинга

Примечание. В отличие от базового режима игры, в продвинутом режиме, если игрок не хочет или не может разместить или переместить своего агента, вместо этого он берёт **2 любых одинаковых жетона подкупа** или **2 шиллинга** из общего запаса.

Фаза покупки/выплаты жалования

В начале игры фигурка следователя начинает движение по крыше с деления «А», как и в базовом режиме. Как и в базовом режиме, следователь двигается на 1 деление вправо не более 1 раза в течение раунда, когда любой из маркеров секретной информации пересекает границу первый раз за раунд (не забывайте переворачивать жетон расследования на сторону с). Если следователь останавливается на делении, где находится жетон покупки или жетон жалования :

- переместите жетон покупки/жалования на жетон расследования в качестве напоминания,
- после **фазы действий**, но до **фазы герба** игроки выполняют действия новой **фазы покупки/выплаты жалования** (в зависимости от жетона).

Игроки выполняют действия **фазы покупки/выплаты жалования** в порядке хода, начиная с игрока, у которого в этом раунде находится герб. После завершения этой фазы жетон покупки/жалования возвращается в коробку.

Пример. *Маркер микрофильма пересекает границу. Жетон расследования переворачивается на оборотную сторону, а фигурка следователя передвигается на 1 деление вправо и останавливается на делении с жетоном покупки. Этот жетон покупки размещается на жетоне расследования. В этом раунде после фазы действий, но до фазы герба игроки выполнят действие фазы покупки.*

Важно. На последнем делении крыши всегда лежат 2 жетона. Когда следователь доходит до этого деления, это означает, что следующий раунд игры финальный. В текущем раунде игроки выполняют действия во время **фазы покупки,** а жетон **жалования** размещается на эркерном окне справа в качестве напоминания. Игроки должны будут выполнить действия **фазы выплаты жалования** в **финальном раунде игры**.

Примечание. В редких случаях, когда фигурка следователя больше не может двигаться и не может добраться до нужного деления для завершения игры (потому что все маркеры секретной информации уже достигли последних делений на своих шкалах), следуйте правилам на стр. 15.

Фаза покупки

Во время каждой из 5 соответствующих фаз каждый игрок может выполнить только **1 покупку**. Игрок может нанять 1 дополнительного агента (из 3 изначально доступных), приобрести тумбу или 1 жетон стола (телефон, карта города, сейф, печать).

1 Наём 1 агента (3 шт.)

Игрок может нанять 1 агента за **1 шиллинг**, который он возвращает в общий запас. Игрок берёт 1 фишку агента с планшета соседнего здания и добавляет её в свой **личный запас**. В дальнейшем игрок сможет разместить этого агента в здании как обычно.

2 Телефон (1 шт.)

Игрок может купить телефон (для связи с осведомителями) за **2 шиллинга**, вернув их в общий запас. С этого момента и до конца игры в ● **фазе планирования** игрок берёт из стопки **4 карты** вместо 3. Он распределяет 3 карты между действиями как обычно, а **оставшаяся карта** отправляется **в сброс** без применения её эффекта.

2 Карта города (1 шт.)

Игрок может купить карту города (для поиска чёрного рынка) за **2 шиллинга**, вернув их в общий запас. С этого момента и до конца игры игрок может использовать **жетоны подкупа** в качестве денег. Во время ● **фазы покупки/выплаты жалования** игрок может платить жетонами монет или жетонами подкупа (1 шиллинг = 1 любой жетон).

Пример. *Виктор хочет приобрести тумбу во время фазы покупки, но у него нет денег. Так как ранее он купил карту города, он может заплатить 2 жетона вина и 1 жетон шоколада, чтобы купить тумбу.*

2 Сейф (1 шт.)

Игрок может купить сейф (для хранения «теневых доходов») за **2 шиллинга**, вернув их в общий запас. С этого момента и до конца игры игрок может складывать полученные деньги в сейф, как только их получает (например, выполнив миссию). В этом случае игрок прячет деньги под жетон сейфа, вместо того, чтобы хранить их на виду у соперников. Обратите внимание, что деньги можно убрать в сейф только в момент их получения. При этом игрок самостоятельно определяет количество монет, которое он хочет положить в сейф.

Пример. *Анна выполнила эту миссию. Она получает 3 шиллинга за выполнение миссии и решает убрать 2 из них в сейф, оставив 1 шиллинг для выплаты жалования агентам. Она также получает 1 дополнительный шиллинг и должна убрать его в сейф немедленно.*

Более того, игрок, у которого есть сейф, всегда получает **1 дополнительный шиллинг** за выполнение миссии, даже если она не предусматривает получение денежного вознаграждения. Игрок **должен** положить этот дополнительный шиллинг в сейф.

Деньги, убранные в сейф, нельзя использовать во время ● **фазы покупки/выплаты жалования**.

Каждый шиллинг в сейфе в конце игры принесёт игроку по 2 ПО. **В сейфе не может храниться более 12 шиллингов.** Если у игрока в сейфе уже находится максимальное количество денег, он больше не получает дополнительный шиллинг при выполнении миссии.

!/ Важно. В сейф нельзя положить жетон подкупа, даже если у игрока есть жетон карты города.

2 Печать (1 шт.)

Игрок может купить печать (для секретных сообщений) за **2 шиллинга**, вернув их в общий запас. С этого момента и до конца игры игрок всегда получает **3 дополнительных ПО** при выполнении любой миссии, даже если она не предусматривает получение ПО.

3 Тумба (1 шт.)

Игрок может купить тумбу (в дополнение к своему столу) за **3 шиллинга**, вернув их в общий запас. Тумба размещается справа от стола игрока. С этого момента и до конца игры у игрока есть **4 ящика**, чтобы убирать в них карты во время **действия I**, а также дополнительная ячейка для 4-го жетона миссии. Игроки могут использовать углубление в центре планшета по своему усмотрению, например, для хранения жетонов секретной информации, либо для хранения денег (вне сейфа).

Фаза выплаты жалования

Во время ● **фазы выплаты жалования** каждый игрок **должен** заплатить по **1 шиллингу** за каждого своего агента на игровом поле, вернув деньги в общий запас. Если игрок не может выплатить жалование всем своим агентам, он должен выбрать и вернуть в свой личный запас агентов, за которых он не может заплатить.

Если у игрока есть достаточно денег, он **должен** выплатить жалование агентам. Игрок не может по своему желанию сохранить эти деньги на будущее. Помните, что для выплаты жалования **нельзя использовать деньги, хранящиеся в сейфе**.

Важно. Если у игрока есть карта города, он **может, но не обязан** использовать жетоны подкупа вместо денег. Он может выплатить жалование своим агентам жетонами подкупа, если у него не хватает денег. В этом случае игрок сам решает, какие жетоны вернуть в общий запас. Он может решить использовать жетоны подкупа, чтобы сохранить деньги для следующей ● **фазы покупки**. Если у игрока нет денег, а жетоны подкупа также закончились или он не хочет их тратить, он убирает с игрового поля агентов, оставшихся без жалования, как описано выше.

Пример. *У Екатерины на игровом поле выставлено 6 агентов. Она возвращает в общий запас 5 шиллингов, выбирает 1 агента, за которого не может заплатить, и возвращает его в свой личный запас.*

МИССИИ

Размещая агента в здании во время **действия III**, игрок может **получить** доступный жетон миссии или **выполнить** ранее полученные миссии, при этом **в обоих случаях флаг на жетонах миссий должен совпадать** с флагом здания, в котором игрок размещает агента. Игрок может выполнить вышеупомянутые действия только при размещении агента – использовать ранее размещённого в подходящем здании агента нельзя!

Игрок должен решить, хочет ли он **выполнить 1 или несколько миссий** соответствующей страны или **получить 1 новую миссию** этой страны из доступных на игровом поле. Нельзя за один ход выполнить оба действия.

Когда игрок забирает с игрового поля жетон миссии, он немедленно получает предоплату из общего запаса: **1 шиллинг за миссию «A»** и **2 шиллинга за миссию «B»**, о чём напоминают символы на игровом поле. Затем игрок немедленно размещает на игровом поле новый жетон из соответствующей стопки («A» или «B») взамен того, который он забрал.

Чтобы выполнить миссию, игрок должен выполнить все условия, указанные на жетоне. Для этого игрокам достаточно иметь в личном запасе указанные жетоны – при выполнении миссии такие жетоны **не тратятся и не возвращаются** в общий запас. Один и тот же жетон подкупа или секретной информации может использоваться для выполнения условий сразу нескольких миссий. Игрок **может выполнить несколько миссий** одновременно, если на них изображён флаг того здания, в котором игрок только что разместил своего агента.

За каждую выполненную миссию игрок получает вознаграждение, указанное в верхнем правом углу жетона. При этом не следует вычитать предоплату из указанного вознаграждения. Жетон выполненной миссии возвращается в коробку.

В **нижнем правом** углу каждого жетона миссии есть **уникальный номер**, с помощью которого легко найти в приложении детальное описание всех жетонов.

Пример. *Виктор размещает своего агента в здании с флагом США. У него на столе есть 1 жетон миссии с подходящим флагом, и он может её выполнить. Однако Виктор решает получить новую миссию, чтобы впоследствии выполнить обе миссии одновременно. Он размещает новый жетон на своём столе и получает 2 шиллинга в качестве предоплаты.*

Пример. *В один из своих следующих ходов Виктор размещает своего агента ещё в одном здании с флагом США. Теперь он может выполнить обе миссии из примера выше одновременно. Он показывает соперникам, что у него есть необходимые жетоны (которые не тратятся при выполнении миссий), при этом жетоны колбы и пистолета используются для выполнения условий обеих миссий. В качестве вознаграждения Виктор получает 3 ПО и 7 шиллингов.*

КОНЕЦ ИГРЫ в продвинутом режиме

Игра подходит к концу по тем же правилам, что и в базовом режиме: когда фигурка следователя останавливается на определённом делении на крыше (в зависимости от количества игроков). На этом делении всегда лежат 2 жетона: 5-й жетон покупки и 2-й жетон жалования. Когда следователь останавливается на этом делении, жетон покупки перемещается на жетон расследования, а жетон жалования – на эркерное окно справа. Далее выполняются описанные ниже действия.

- После **фазы действий** наступает **5-я фаза покупки** по обычным правилам. Затем жетон покупки возвращается в коробку, а жетон жалования остаётся на планшете. После этого игроки переходят к **фазе герба**.
- Далее следует **финальный раунд игры**.
- После окончания финального раунда игроки проверяют наличие жетонов невыполненных миссий на своих столах. За каждый жетон невыполненной миссии на своём столе игрок **убирает 1 своего агента** с игрового поля.
- Затем наступает **фаза выплаты жалования**. Игроки должны выплатить жалование своим агентам на игровом поле как обычно, **убирая агентов**, которым они не могут заплатить.
- Далее начинается **финальный подсчёт очков**.

Примечание. В редких случаях все маркеры секретной информации могут оказаться на последних делениях своих шкал до того, как следователь доберётся до финального деления на крыше. Так как в этом случае следователь больше не может двигаться, то игра подойдёт к концу, когда последний маркер секретной информации пересечёт последнюю границу на своём пути.

В этом случае игроки доигрывают раунд, после **фазы действий** рызыгрывают **фазу покупкки** и фазу герба. Затем происходит финальный раунд игры, в конце которого игроки выполняют последнюю **фазу выплаты жалования**. После этого начинается финальный подсчёт очков.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки получают дополнительные ПО за свои жетоны и агентов по правилам, описанным ниже, и прибавляют их к ПО, заработанным в течение игры.

- **1-6 ПО за каждый жетон секретной информации** в зависимости от ценности зоны, в которой остановился соответствующий маркер секретной информации.
- ПО за **жетоны стола** (телефон, карта города, сейф, печать) начисляются в зависимости от их количества у игрока.

1 жетон	2 жетона	3 жетона	4 жетона
1 ПО	3 ПО	6 ПО	10 ПО

- ПО за **«теневые доходы» в сейфе** (максимально 12 шиллингов): **1 шиллинг = 2 ПО** (максимально 24 ПО). После чего деньги из сейфа возвращаются в коробку.
- ПО за **превосходство по количеству агентов**, размещённых на игровом поле, начисляются в соответствии с таблицей ниже. Чем больше у игрока агентов на поле, тем более высокое место он занимает.

	1-е место	2-е место	3-е место	4-е место
♟♟	8 ПО	0 ПО	–	–
♟♟♟	12 ПО	6 ПО	0 ПО	–
♟♟♟♟	12 ПО	8 ПО	4 ПО	0 ПО

В случае одинакового количества агентов, размещённых на игровом поле, более высокое место достаётся игроку, у которого осталось больше денег. Если ничья сохраняется, более высокое место будет занимать игрок, у которого осталось больше жетонов подкупа. При дальнейшей ничьей необходимо сложить ПО за спорные места и разделить поровну между претендентами.

Игрок, набравший больше всего ПО, объявляется лучшим главой секретного агентства и победителем игры. В случай ничьей побеждает игрок, у которого в запасе осталось больше денег. Если ничья сохраняется, победителем становится игрок с большим количеством жетонов подкупа в запасе. В редких случаях, когда так и не удаётся определить победителя, выигрывает претендент, который ходил позже.

Пример. *В конце игры с участием 4 игроков Максим получает ПО, как описано далее.*

- *За жетоны секретной информации в личном запасе: 2 × 3 (слайд) + 2× 2 (портфель) + 3 × 4 (микрофильм) + 2 × 2 (колба) + 2 × 5 (пистолет) = 36 ПО.*
- *За 3 жетона стола (телефон, сейф, печать): 6 ПО.*

- *За 3 шиллинга в сейфе: 3 × 2 = 6 ПО*

- *За 2-е место по количеству агентов на игровом поле: 8 ПО.*

Суммарно Максим дополнительно получает 56 ПО.

СБОРКА ПЛАНШЕТОВ

Перед первой игрой подготовьте планшеты столов и тумб, как описано ниже.

1. Наклейте двусторонние наклейки на точки, указанные красным на картинке справа, на каждом планшете.
2. Снимите верхний защитный слой с наклеек. Затем согните половинки планшета по линии сгиба и хорошо прижмите друг к другу, чтобы надёжно склеить их.

Лист с наклейками

Дополнение № 1 «Третий человек»

С данным дополнением можно играть как в базовом, так и в продвинутом режиме.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Во время подготовки к игре последний в порядке очерёдности хода игрок размещает **фигурку Штефана Фельда** в любом здании **с фиолетовым фоном** на свой выбор.

ХОД ИГРЫ

Штефан Фельд передвигается по улицам, перемещаясь из одного здания в другое, и является нейтральным агентом, которого может использовать любой игрок, окружая площадь агентами. Когда игрок окружает площадь с помощью Штефана Фельда, он забирает жетон секретной информации как обычно, но получает **на 1 ПО меньше**, так как для окружения площади понадобилось на 1 его агента меньше.

Затем Штефан Фельд передвигается по одной из улиц в ближайшее здание с другим фоном. Из доступных зданий он всегда выбирает то здание, к которому ведёт наибольшее количество улиц. Исключение составляют здания **с серым фоном** – он никогда не заходит в такие здания.

В случае если несколько зданий удовлетворяют условиям, описанным выше, действует следующий порядок приоритетов. На первом месте здания с фиолетовым фоном и шоколадом, потому что Штефан Фельд любит шоколад, на втором месте – здания с коричневым фоном и кофе, на третьем месте – здания с розовым фоном и вином, на последнем месте – здания с оранжевым фоном и журналом. Штефан Фельд никогда не заходит в здания с серым фоном и табаком, потому что он не курит.

Дополнение № 2 «Фельды-агенты»

С данным дополнением можно играть только в продвинутом режиме.

Важно. Для игры с данным дополнением вам понадобятся фигурки Штефана Фельда из первых 4 игр «Городской коллекции Штефана Фельда»: «Гамбург», «Амстердам», «Нью-Йорк Сити» и «Марракеш».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает фигурку Штефана Фельда выбранного цвета игрока и размещает её в своём личном запасе: «Гамбург» — синий, «Амстердам» — зелёный, «Нью-Йорк Сити» — красный, «Марракеш» — жёлтый.

ХОД ИГРЫ

Игроки могут размещать свои фигурки Штефана Фельда в зданиях в качестве своих секретных агентов, но только после того, как разместили не менее 5 своих обычных агентов на игровом поле.

Если количество агентов игрока на поле стало меньше 5 после ● **фазы выплаты жалования**, игрок не обязан убирать с игрового поля фигурку Штефана Фельда. Если игрок уже выставил свою фигурку, он может использовать её как обычного агента.

Если же игрок не успел выставить фигурку Штефана Фельда на игровое поле до 1-й ● **фазы выплаты жалования**, он должен сперва выполнить условие по наличию 5 своих обычных агентов до того, как сможет разместить фигурку.

Фигурка Штефана Фельда в основном используется так же, как и обычные агенты цвета игрока, и может помочь окружить площадь, чтобы получить жетон секретной информации. В ● **фазе выплаты жалования** игрок должен заплатить за Штефана Фельда **1 фиолетовый жетон шоколада**, вернув жетон в общий запас, вместо 1 шиллинга для обычных агентов. Если игрок не может этого сделать, фигурка Штефана Фельда возвращается в личный запас игрока.

У каждой фигурки Штефана Фельда есть 2 дополнительные полезные способности.

- **Способность а) – постоянный бонус.** Он действует с самого начала игры вне зависимости от того, где находится фигурка Штефана Фельда.
- **Способность б) активируется** только тогда, когда игрок **размещает фигурку Штефана Фельда в здании во время действия III**. **Исключением** является способность б) фигурки из **«Марракеша»**: она активируется, когда другой агент размещается в соседнем со Штефаном Фельдом здании.

«ГАМБУРГ» (синий цвет)

а) Каждый раз, выполняя миссию, которая предусматривает получение денежного вознаграждения, игрок получает **1 дополнительный шиллинг.**

Примечание. Если игрок получает только дополнительный шиллинг благодаря эффекту жетона сейфа, это свойство Штефана Фельда не действует.

б) Размещая фигурку «Ганзейского купца» Штефана Фельда в здании с печатью , игрок платит **максимум 1 жетон подкупа.**

«НЬЮ-ЙОРК СИТИ» (красный цвет)

а) Каждый раз, когда игрок выполняет миссию с флагом США, он может иметь на **1 жетон подкупа меньше**, чем необходимо (если условие миссии в принципе требует наличия таких жетонов), а также он получает **1 дополнительное ПО** за выполнение миссии с флагом США, даже если миссия не предусматривала получение ПО в качестве вознаграждения.

б) Размещая фигурку «Мэра Нью-Йорка» Штефана Фельда в здании флагом США, игрок платит **максимум 1 жетон подкупа.**

«АМСТЕРДАМ» (зелёный цвет)

а) Каждый раз, когда во время **действия II** игрок берёт коричневый жетон подкупа с символом кофе, он получает **1 дополнительный жетон кофе.**

Примечание. Это свойство действует только в отношении жетона подкупа, получаемого во время **действия II**. Если игрок получает больше жетонов кофе с помощью эффектов карт, это свойство не позволяет игроку получить дополнительные жетоны кофе.

б) Каждый раз, когда игрок выполняет миссию после размещения «Чёрного торговца» Штефана Фельда, игрок может использовать **1 коричневый жетон кофе** вместо любого другого необходимого жетона подкупа (если условие миссии в принципе требует наличия таких жетонов). Игрок может использовать только 1 жетон кофе подобным образом, но он может быть использован для выполнения каждой миссии, если игрок хочет выполнить несколько миссий одновременно.

«МАРРАКЕШ» (жёлтый цвет)

а) Каждый раз, когда игрок получает новую миссию, его предоплата увеличивается на **1 шиллинг.**

Примечание. Игрок также получает 1 шиллинг при получении стартовой миссии «S» в начале игры.

б) Игрок может переместить «Марокканского кочевника» Штефана Фельда в соседнее здание (соседними считаются здания, соединенные двумя улицами, проходящими через одну площадь), если размещает своего другого агента в соседнем со Штефаном Фельдом здании. Здание, в которое перемещается фигурка, не обязательно должно быть соседним с тем зданием, где игрок только что разместил агента. Только после перемещения фигурки Штефана Фельда игрок проверяет, удалось ли ему окружить какую-либо площадь и получить жетон секретной информации.

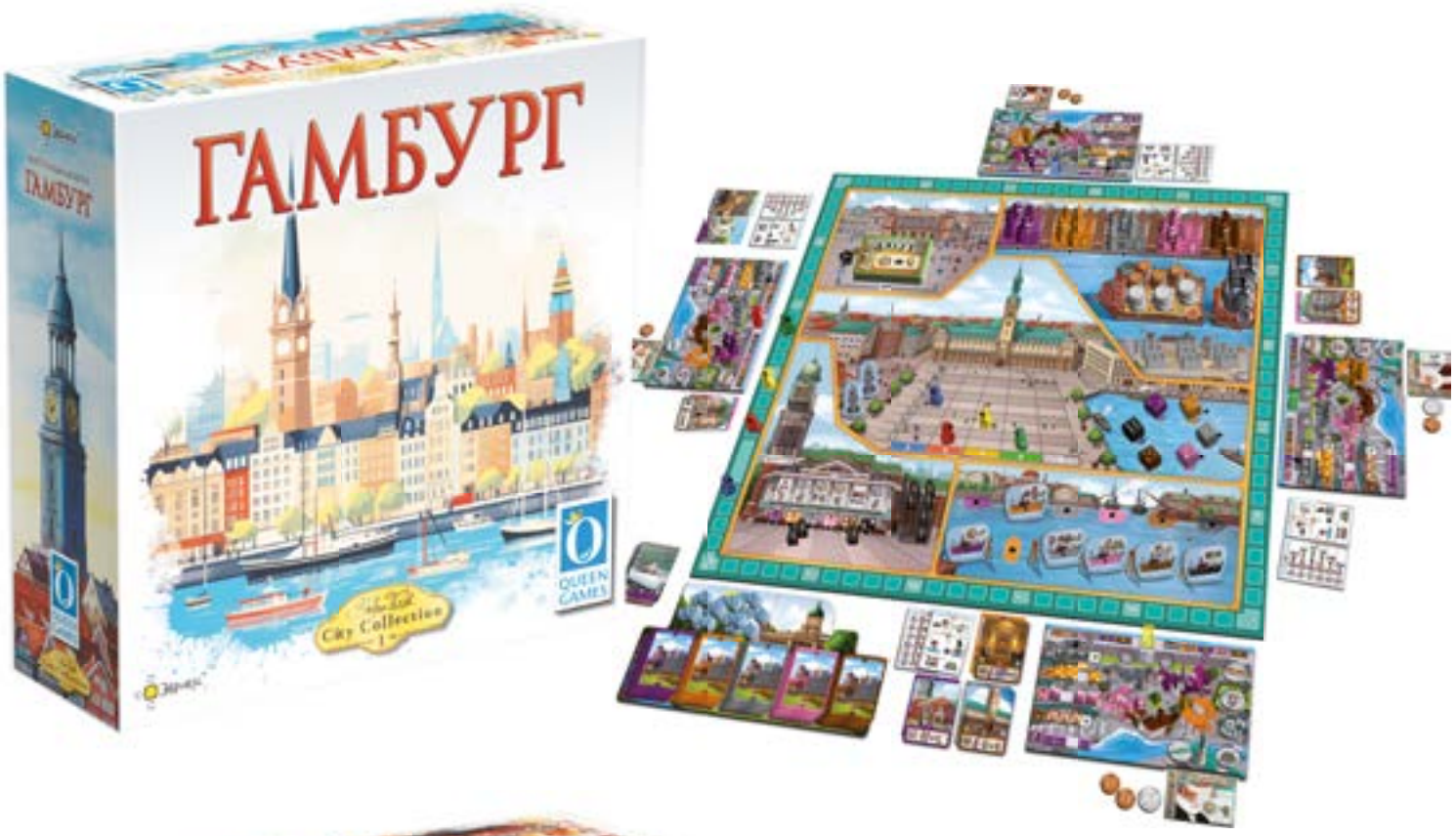
Примечание. В данном случае игрок не возвращает в запас жетоны подкупа при перемещении фигурки, а также не может активировать эффекты карт, так как такое перемещение не считается выполнением **действия III**.

Пример. *Анна размещает своего агента в здании вверху слева с розовым фоном. Это здание является соседним для здания внизу справа, в котором находится её фигурка Штефана Фельда. Анна может переместить фигурку в соседнее здание. Она не может переместить фигурку в здание внизу слева с оранжевым фоном, так как там уже есть её агент.*

Она может переместить фигурку в здание вверху справа с фиолетовым фоном, окружив площадь с 2 улицами и жетоном пистолета, чтобы забрать этот жетон и получить ПО.

Она также может решить не перемещать фигурку, и тогда она сможет окружить площадь с 3 улицами и жетоном портфеля, чтобы забрать жетон и получить 3 ПО.

Рекомендуем и другие игры



издательства Queen Games

ОГЛАВЛЕНИЕ

Об игре 1
Состав игры для базового режима 2
Дополнительные компоненты для продвинутого режима 3
Подготовка к игре в базовом режиме 4
Ход игры в базовом режиме 6
1) Фаза планирования 6
2) Фаза действий 7
3) Фаза герба 9
Конец игры в базовом режиме 9
Финальный подсчёт очков 10
Подготовка к игре в продвинутом режиме 10
Ход игры в продвинутом режиме 12
Фаза покупки/выплаты жалования 12
Миссии 14
Конец игры в продвинутом режиме 15
Финальный подсчёт очков 15
Сборка планшетов 16
Дополнение № 1 «Третий человек» 16
Дополнение № 2 «Фельды-агенты» 16

ПАМЯТКА О ХОДЕ ИГРЫ (для продвинутого режима)

Фаза планирования

Каждый игрок получает 3 карты и распределяет их между **действиями I**, **II** и **IV**, размещая карты лицевой стороной вниз в соответствующие ячейки в верхней части своего стола. Если у игрока есть телефон, он получает 4 карты (последняя карта сбрасывается без эффекта).

Фаза действий

Действие I: Положите 1 карту в ящик

Действие II: Возьмите 1 жетон подкупа

Действие III: Разместите 1 агента либо возьмите 2 одинаковых жетона подкупа или 2 шиллинга

Действие IV: Продвиньте 1 маркер секретной информации на 1 деление вправо

Размещая агента в здании во время действия III, игрок может получить доступный жетон миссии или выполнить ранее полученные миссии, при этом в обоих случаях флаг на жетонах миссий должен совпадать с флагом здания, в котором игрок размещает агента.

При выполнении каждой миссии:

- если у игрока есть сейф, он получает 1 дополнительный шиллинг, который кладёт в сейф;
- если у игрока есть печать, он получает 3 ПО.

Фаза покупки/выплаты жалования

Если следователь останавливается на делении, где находится или , то после **фазы действий,** но до **фазы герба** игроки выполняют действия **фазы покупки** или **фазы выплаты жалования** (в зависимости от жетона).

Если у игрока есть карта города, то в обеих фазах вместо денег он может платить жетонами подкупа.

- **Фаза покупки** (проходит 5 раз в течение игры)
  Каждый игрок может совершить только 1 покупку: нанять агента, купить телефон, карту города, сейф, печать или тумбу.
- **Фаза выплаты жалования** (проходит 2 раза в течение игры)
  Каждый игрок должен заплатить по1 шиллингу за каждого своего агента на игровом поле. Если игрок не может заплатить, он должен вернуть в личный запас всех неоплаченных агентов.

Фаза герба

Проверьте условие окончания игры и передайте жетон герба следующему игроку по часовой стрелке.
Начните новый раунд с фазы планирования.

Конец игры и финальный подсчёт очков

После **фазы действий**, если фигурка следователя находится на делении, соответствующем окончанию игры:

H | **J** | **L**

игроки проводят последнюю **фазу покупки**, а затем **фазу герба** и переходят к финальному раунду игры.

После окончания финального раунда игроки убирают по 1 своему агенту с игрового поля за каждую невыполненную миссию. Затем игроки проводят последнюю **фазу выплаты жалования**, за которой следует финальный подсчёт очков.

В дополнение к очкам, полученным в ходе игры, участники получают дополнительно:

- **1-6 ПО за каждый жетон секретной информации** (в зависимости от ценности зоны, в которой остановился соответствующий маркер секретной информации).
- **ПО за количество жетонов стола**: 1 жетон – 1 ПО, 2 жетона – 3 ПО, 3 жетона – 6 ПО, 4 жетона – 10 ПО.
- Каждый **шиллинг «теневых доходов» в сейфе** приносит 2 ПО (затем возвращаются в коробку).
- **ПО за превосходство по количеству агентов** на игровом поле.

	1-е место	2-е место	3-е место
2	8 ПО		
3	12 ПО	6 ПО	
4	12 ПО	8 ПО	4 ПО

Игрок, набравший больше всего ПО, побеждает. В случае ничьей побеждает тот претендент, у которого в запасе больше денег.

Если ничья сохраняется, побеждает претендент, у которого больше жетонов подкупа. В редких случаях сохранения ничьей побеждает претендент, ходивший позже.

Эврикус

© Queen Games, 2026. Все права защищены

est. 1989 QUEEN GAMES