

## Правила игры



Карты двойного назначения™  
Хитрые уловки и драматические повороты



После закрытия Агентства множество спецагентов по всему миру оказались не у дел. Пытаясь выяснить, что происходит, они объединяются в небольшие группы, которые начинают конкурировать друг с другом.

В это смутное время, время лжи и предательства, вам предстоит организовать и возглавить собственную группу высококвалифицированных специалистов. И в этом вам помогут только решительность, бескомпромиссность и полная секретность.



Издано Сааром Шай в Израиле в 2013 / [playtheagents@gmail.com](mailto:playtheagents@gmail.com)

Перевод на русский язык и верстка русской версии правил: Jay ([xlfx@pisem.net](mailto:xlfx@pisem.net))

Copyright © 2013 by Saar Shai

Все права защищены. Ни одна часть этой публикации не может быть воспроизведена или использована в любой форме и любым образом, электронными или механическими, включая фотокопирование и звукозапись или при помощи любой иной системы хранения и извлечения информации без предварительного письменного разрешения издателя.

Несмотря на то, что при подготовке данного издания были предприняты все меры предосторожности, издатель не несет ответственности за любые последствия использования этой информации или информации, содержащейся в настоящем заявлении.

## Цель игры

Агенты - игра о шпионах, секретах, хитрых уловках и коварных диверсиях. С помощью агентов вы будете создавать фракции и выполнять миссии, чтобы в итоге собрать как можно больше развед. очков.

Цель игры проста - набрать как можно больше развед. очков (РО).

## Игровой процесс

Игровой процесс строится на создании фракций агентов, которые будут общими для вас и вашего соседа слева и справа (или 2-х общих фракций при игре вдвоем). Фракции создаются путем размещения карт агентов рядом друг с другом. Агентов можно добавлять только к краю каждой фракции, если на карте не сказано иное. И, если на карте не сказано иное, нельзя добавлять агентов во фракции, общие для двух других игроков.



Пример игры вдвоем. Игрок 1 может сыграть любую из двух карт агентов с руки и добавить ее к любому краю как фракции А, так и Фракции В.





Пример игры вчетвером. У игрока 1 фракция А - общая с игроком 2, а фракция В - общая с игроком 4.



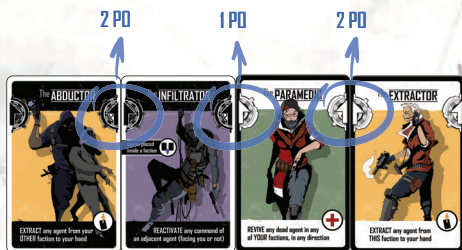
В одной фракции не может быть больше 7 агентов при игре вдвоем и 5 агентов при игре втроем, вчетвером и впятером (включая мертвых агентов, но не включая конспиративные квартиры).

## Агенты

На каждой карте агента есть приказ, включающий в себя название способности, написанное заглавными буквами (например, **УБИТЬ** или **ПЕРЕВЕРБОВАТЬ**) и указания, как и где ее использовать (например, "в этой фракции"). При размещении агента во фракции вы выбираете, положить ли карту приказом к себе или к другому игроку. Тот, в чью сторону направлен приказ (т. е. тот, на кого агент **работает**), **ДОЛЖЕН** этот приказ выполнить, если это возможно.



На другом конце карты изображена половина значка данных (черная или белая). Когда обе половины соединяются вместе, они приносят развед. очки тому, на кого указывает стрелка. Таким образом, выкладывая карту во фракцию, вы решаете, выполнять ли вам приказ или попытаться получить развед. очки, составляя стрелки. Имейте в виду, что в любом случае что-то одно достанется вашему сопернику, так что выбирайте тщательнее!



Собранные стрелки одного цвета (черные ИЛИ белые) приносят игроку 2 развед. очка. Если же стрелка состоит из двух половин разного цвета (черной И белой), то она приносит только 1 развед. очко.

## Спецагенты

Спецагенты - это особые агенты, которые не играют за фракцию. Они выкладываются в центр стола, в направлении любого другого игрока. После выполнения приказа с карты спецарента, эта карта сразу же уходит в стопку сброса агентов (см. Подготовка к игре).

Значок данных с развед. очками



Спецагентов можно сыграть на любого игрока, а не только на игрока с общей фракцией.

Как и в случае с обычными агентами, вы выбираете, какой стороной сыграть карту. Ее можно сыграть к себе либо приказом, либо значком данных. Но когда играетсч спецарент, игрок, на которого направлен значок, **сразу же** получает столько развед. очков, сколько указано на значке данных спецарента.

В отличие от обычных агентов, спецарентов можно играть только тогда, когда их приказ может быть выполнен.

Выполнение приказа:

1. Если вы играете обычного агента - приказ **ДОЛЖЕН** быть выполнен, если он **МОЖЕТ** быть выполнен.
2. Если вы играете спецарента - его можно сыграть, **ТОЛЬКО** если приказ **МОЖЕТ** быть выполнен.
3. Приказ можно выполнить повторно в качестве действия в свой ход (см. Порядок хода).
4. Приказ **НЕ** выполняется при перевербовке, перемещении или реанимации агента.



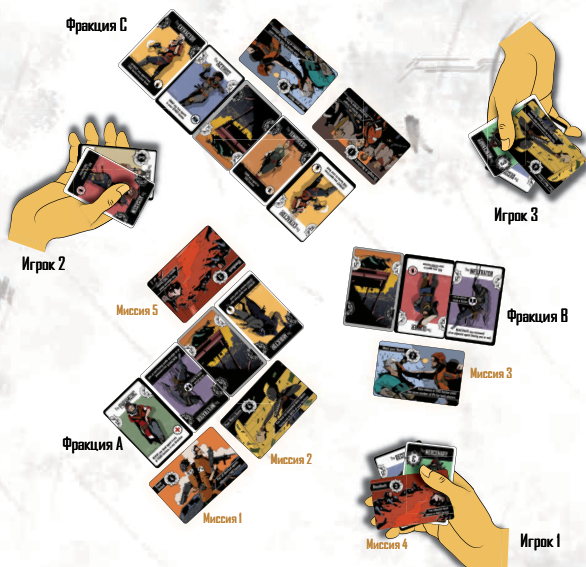






## Миссии

Миссии можно (и нужно) **поручать** вашим фракциям. На картах миссий описаны специальные условия, при выполнении которых игрок, поручивший миссию, получает столько развед. очков, сколько указано в значке данных на карте (если на ней не сказано иного). Каждый игрок может назначить каждой из своих фракций **до двух** миссий.



В этом примере игрок 1 поручил миссию 1 и миссию 2 фракции А (а игрок 2 поручил этой же фракции миссию 5). Также игрок 1 поручил миссию 3 фракции С, а миссию 4 он еще никому не поручил (она находится у него в руке).

Миссии можно поручать только тем фракциям, в которых есть хотя бы одна карта агента. Если миссия поручена фракции, из которой убрали всех агентов, она возвращается обратно в руку владельца.

**!** Игрок не может поручить две одинаковые миссии одной и той же фракции.

## **Поручение миссии**

1. Игрок может поручить любое число миссий своим фракциям, забрать любое число порученных своим фракциям миссий обратно в руку и обменять любое число миссий между своими фракциями только в конце своего хода, до получения РО. Это не считается действием.

2. Миссия остается порученной даже после того, как ее условия были выполнены. Владелец миссии продолжает получать очки за такую миссию каждый ход, до тех пор, пока условия миссии выполняются или пока ее не уберут из фракции.

## **Получение развед. очков**

РО начисляются:

- а) за собранные в ваших фракциях значки со стрелками, направленными на вас - в конце вашего хода;
- б) если в конце вашего хода выполняется (или продолжает выполняться) условие миссии;
- в) игрокам, на которых направлен значок данных, когда играется спецагент.

В комплект игры входят карты развед. очков достоинством в 1, 2, 5, 10 и 20 очков, с помощью которых игроки отмечают число полученных развед. очков.

Число развед. очков - открытая информация, т. е. игрок не должен скрывать, сколько у него развед. очков, если кто-то его об этом спрашивает.

Развед. очки можно использовать для покупки дополнительных карт (см. пункт 3 в разделе Порядок хода).

## **Победа в игре**

Как только игрок набирает 40 или более развед. очков, его ход заканчивается. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не сделают равное число ходов. После этого игрок, набравший больше всего развед. очков, побеждает!

## Подготовка к игре

Выкладываются три колоды: колода агентов, колода миссий и колода очков. Игроки получают по 3 карты агентов и по 1 карте миссий. Эти карты не показываются другим игрокам.



Колода агентов



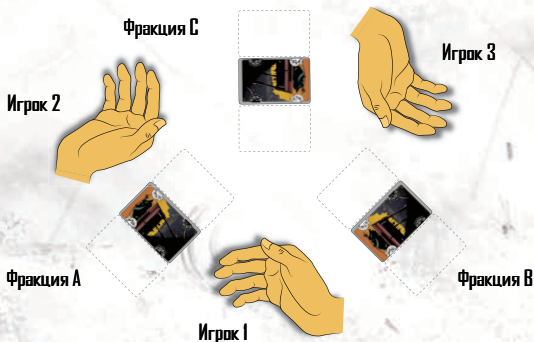
Колода миссий



Колода РО

Если в процессе игры карты будут уходить в сброс, то агенты сбрасываются в стопку сброса агентов (рубашкой вниз), а миссии - в стопку сброса миссий (тоже рубашкой вниз). Эти стопки создаются по мере необходимости. Если закончится колода агентов или колода миссий - замешайте соответствующий сброс и сформируйте новую колоду.

В качестве первой карты каждой фракции выкладывается карта конспиративной квартиры. У этих карт с одного края изображены белые половины значков данных, с другого - черные. Конспиративные квартиры выкладываются так, чтобы белые стрелки были направлены по часовой стрелке, т. е. у каждого игрока справа будет лежать карта с белыми стрелками, а слева - с черными.



Первым ходит игрок, который кажется "самым подозрительным". Ход передается по часовой стрелке.

## Порядок хода

Во время своего хода каждый игрок выполняет 2 действия. Игрок может выбрать любые два действия в любом порядке (в том числе и выполнить одно и то же действие дважды).

### 1. Сыграть агента.

- Сыграть обычного агента во фракцию ИЛИ сыграть спецарента между собой и другим игроком. Сначала выполняется приказ, а потом, если был сыгран спецарент, получаютс я развед. очки.

### 2. Повторно выполнить приказ.

- Выполнить приказ с ранее размещенной карты обычного агента, если он работает на вас.

### 3. Приобрести агента или миссию:

- Агент с верха колоды - 1 развед. очко;
- Миссия с верха колоды - 3 развед. очка.

### 4. Заменить миссию.

Вы можете заменить любое число миссий (находящихся в руке или порученных вашим фракциям) на такое же число миссий с верха соответствующей колоды. Просто сбросьте нужное число миссий в стопку сброса и возьмите в руку такое же число карт с верха колоды миссий.

В начале своего хода игрок выполняет первое из своих действий. Если была сыграна карта агента, игрок, на которого этот агент теперь работает, должен немедленно выполнить приказ этого агента. После чего, если это был спецарент, игрок, на которого был направлен значок данных, немедленно получает указанное число развед. очков.

Затем в том же порядке выполняется второе действие. Поручать, забирать или перераспределять миссии можно только после выполнения второго действия.

В конце своего хода игрок, заканчивающий ход, получает развед. очки со своих фракций и миссий. Число развед. очков зависит от числа собранных и направленных на него стрелок в его фракциях и от числа миссий, условия которых выполняются.

## FAQ

- Способности:

1. **УБИТЬ** - перевернуть карту другого агента лицом вниз, не меняя ее местоположения.

2. **ОТОЗВАТЬ** - забрать карту другого агента из фракции в руку. Если во фракции образовался разрыв, другие агенты тут же сдвигаются.

3. **ПЕРЕВЕРБОВАТЬ** - развернуть карту другого агента на 180 градусов, не меняя ее местоположения.

4. **ПЕРЕМЕСТИТЬ** - переместить карту другого агента, не меняя ее направления. Если во фракции образовался разрыв, другие агенты тут же сдвигаются.

- При перемещении агентов их направление не меняется! Т. е. выполняя это действие игрок не может поворачивать (перевербовывать) агентов. Например, если агент работал на игрока до перемещения, то он должен работать на него же и после перемещения.

- Мертвого агента нельзя перевербовать или убить второй раз, но его можно отозвать или переместить. Мертвый агент не считается работающим на кого-либо.

- Игроком "напротив" считается тот, на кого направлен другой конец карты или тот, с кем у вас общая фракция. Например, если играется спецагент, игрок **НАПРОТИВ** это тот, кто получает развед. очки, указанные на значке данных.

- Ограничений на число карт агентов или миссий на руках нет. Не забывайте, что карты в руках нельзя показывать другим игрокам, если текст карты не говорит обратного.

- Если условие миссии выполняется, то развед. очки, указанные на карте миссии, вы получаете только **один** раз, в конце вашего хода, даже если условие выполняется многократно (если на самой карте не сказано иначе). Например, Бойня принесет вам 3 РО за двух лежащих рядом мертвых агентов, но вы **НЕ** получите 6 РО, если рядом лежат четыре мертвых агента.

- Покупка карты расходует одно действие, покупка двух карт - два действия, и т. д.



- Приказ агента (не спецарента) выполняется (и ДОЛЖН БЫТЬ выполнен, если это возможно) только тогда, когда арент играетса из руки во фракцию, а не тогда, когда арент перевербовывается, перемещается, реанимируется и т. д.

- Приказ агента не распространяется на него самого, если текст карты не говорит обратного.

- Арент считается работающим на вас, если карта агента лежит в вашу сторону изображением агента, именем агента или текстом приказа агента.

- Наемник может быть сыгран не в ход, поскольку это не считается действием. Если вы играете Наемника приказом к себе, то вы можете тут же выполнить дополнительное действие независимо от того, ваш сейчас ход или нет. Если это происходит во время хода другого игрока, в момент, когда он выполняет одно из двух своих действий, то вам нужно дождаться окончания выполнения этого действия.

- При возникновении ситуации, когда у игрока нет ни карт арентов, ни РО, или он не может выполнить действие, то этот игрок может взять 1 агента из колоды бесплатно. Это считается действием.

- Если условие миссии должно выполняться "в ОБЕИХ ваших фракциях" или "в КАЖДОЙ вашей фракции", то оно должно выполняться в ЭТОЙ фракции (т. е. фракции, которой поручена эта миссия) и в ДРУГОЙ вашей фракции. Если же условие должно выполняться в "ЛЮБОЙ из ваших фракций", то оно должно выполняться в одной из ваших фракций, не важно, в какой именно.

- Если по какой-либо причине возникает спор по поводу того, кто же победил, то победителем считается игрок с наименее запоминающимся лицом (из людей с такими лицами получаютса отличные агенты).

- Если возникает спор по поводу правил, то приоритетным считается вариант, который дает преимущество или большее число РО тому игроку, в чей ход начался спор.





Спецвыпуск. Первая редакция.

Дополнительные правила, FAQ и обновления можно найти на [playtheagents.com](http://playtheagents.com). Вопросы, пожелания и предложения присылайте по адресу [playtheagents@gmail.com](mailto:playtheagents@gmail.com)

Copyright © 2013 by Saar Shai