

ПРАВИЛА ИГРЫ

ТАЙНАЯ ВЛАСТЬ



Н О В Ы Й М И Р О В О Й П О Р Я Д О К



век. Век стремительного развития технологий и зарождения новых экономических и политических взаимосвязей. Век двух мировых войн и нескольких революций. Век смены идеалов. В XX веке впервые стало возможным создание единого мирового правительства.

Вы возглавляете одно из подразделений могущественной тайной организации «Комитет», главная цель которой — стать этим самым правительством. Ваша задача — развернуть агентурную сеть по всему миру и, действуя исподволь, захватить главные источники власти. Для этого вы привлекаете на свою сторону влиятельные сообщества — как известные на весь мир, так и тайные.

Политические партии и финансовые группы, научные центры и органы власти — все они не более чем игрушки в умелых руках. Нужно лишь научиться дёргать за правильные ниточки в подходящий момент. Даже сам «Комитет» — одна из ступеней на вашем пути. Однако руководители других подразделений «Комитета» не менее умны и амбициозны. Так что запомните: марионетками может управлять лишь один кукловод!

Всё, что вы делаете, совершенно секретно. Мир не догадывается о вашем существовании и никогда не узнает о нём. Даже когда вы станете его правителем.

РЕАЛЬНОСТЬ И ВЫМЫСЕЛ

Игра «Тайная власть. Новый мировой порядок» предлагает погрузиться в альтернативную историю нашего мира и принять участие в событиях, которые могли бы стать реальными, а быть может, и действительно стали, только большинство из нас пребывает в неведении.

Мы просим считать всё происходящее в игре вымыслом, а все совпадения и сходства — случайностью. Игра ни в коей мере не преследует цель ущемить интересы какой-либо страны, организации или личности. Перед вами выдуманная антиутопия в форме настольной игры.

ВОЗГЛАВЬТЕ МИРОВОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО

В игре побеждает участник, набравший к концу партии больше всего очков влияния. Эти очки вы будете зарабатывать, захватывая контроль над важнейшими институтами управления миром — секретными лабораториями, банками, СМИ, силовыми ведомствами, заключая выгодные союзы, проводя спецоперации и принимая участие в проектах мирового господства.

СОСТАВ ИГРЫ



★ Проекты мирового господства ★
4 планшета



★ Спецоперации ★
6 жетонов



★ Агенты ★
40 фишек
(по 10 фишек 4 цветов)



★ Теневые агенты ★
8 жетонов



★ Куратор ★
1 фишка



★ Второстепенные объекты ★
34 карты



★ Союзы ★
46 карт



★ Жетоны союзов ★
3 жетона (коза ностра, якудза, триады)



★ Правила игры и приложение ★
2 буклета



★ Объекты ★
55 карт



★ Блокнот ★
48 листов



★ Памятки ★
8 карт



★ Мини-дополнение «Профессионалы» ★
18 карт

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Союзы

Перемешайте колоду союзов **1А**.

➤ При игре с новичками раздайте каждому участнику 4 карты союзов лицевой стороной вниз **1Б**.

➤ Если все игроки знакомы с правилами, раздайте каждому участнику 6 карт союзов лицевой стороной вниз. Игроки оставляют в руке по 4 карты **1Б**, а оставшиеся сбрасывают лицевой стороной вниз. Не глядя замешайте все сброшенные карты обратно в колоду союзов.

➔ Рекомендуем выбирать свои союзы так, чтобы они дополняли друг друга и/или имели сходные требования.

Соперники не могут просматривать ваши карты, но информация об их количестве — открытая.

2. ОБЪЕКТЫ

Число участвующих в партии карт объектов зависит от количества игроков. При игре **вчетвером** используйте все карты объектов, при игре **втроём** верните в коробку карты объектов с пометкой «4» в правом нижнем углу, а при игре **вдвоём** — карты объектов с пометками «3+» и «4». При любом количестве участников используйте обе карты мировых войн, входящих в колоду объектов. Перемешайте получившуюся колоду.

По одной берите карты с верха колоды объектов и выкладывайте их в ряд лицевой стороной вверх. Этот ряд называется **областью внедрения**. При игре **вчетвером** она состоит из 9 карт, а при игре **втроём** и **вдвоём** — из 8 **2А**.

Открыв карту мировой войны, отложите её в сторону и откройте следующую карту. Выложив **область внедрения**, замешайте отложенные карты мировых войн обратно в колоду объектов. Таким образом, эти карты появятся в игре не раньше второго раунда.



Подготовка к игре втроём



Первые 3 карты в области внедрения (крайние левые) называются **доступными объектами**, и на эти объекты вы можете внедрять своих агентов. На рисунке выше эти карты выделены оранжевой рамкой. Положите колоду объектов справа от области внедрения **2б**, оставив место для сброса.

3. ПРОЕКТЫ МИРОВОГО ГОСПОДСТВА

Положите все 4 планшета проектов мирового господства над областью внедрения в любом порядке **3**. Мы рекомендуем следующий порядок: «Тайная власть», «Коминтерн», «Объединённые нации» и «Шпионаж».

4. СПЕЦОПЕРАЦИИ

Положите стопку из 6 жетонов спецопераций рядом с планшетами проектов мирового господства **4** **лицевой стороной вверх**. Карты в стопке располагаются в порядке возрастания очков влияния (число в правом верхнем углу). Таким образом, вверху стопки окажется жетон «Устранение препятствий» с 6 очками влияния, а внизу — жетон «Ввод войск» с 16 очками.

5. АГЕНТЫ

Раздайте игрокам по 10 фишек агентов одного выбранного цвета.

По 3 из них игроки помещают перед собой: это их **активный состав 5А**. Агентов из активного состава можно использовать для выполнения различных действий.

Оставшиеся 7 фишек игроки откладывают в сторону: это **резерв 5Б**. Агентов в резерве можно вербовать, но, пока они не завербованы, их нельзя использовать для выполнения действий. Поместите резерв подальше от активного состава, чтобы случайно их не перепутать.

6. ОСТАВШИЕСЯ КАРТЫ И ЖЕТОНЫ

Раздайте игрокам по 2 карты-памятки. Оставшиеся жетоны, а также карты второстепенных объектов поместите на стол — это **общий запас 6**.

7. НАЧАЛО ИГРЫ

Игрок, который последним читал книгу или смотрел фильм о мировых заговорах, решает, **кто получит фишку куратора** и будет ходить первым **7**.

Борьба за власть над миром начинается!

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, каждый из которых состоит из нескольких фаз действий и захвата, сменяющих друг друга. В конце раунда наступает фаза союзов, после завершения которой начинается новый раунд.

1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Начиная с игрока с фишкой куратора, каждый участник выполняет по 1 действию.

2. ФАЗА ЗАХВАТА

Игроки забирают захваченные карты объектов, кладут их перед собой и отзывают определённое число агентов с этих карт, возвращая их в активный состав.

Затем, если в области внедрения остались карты объектов, начинается новая фаза действий (фаза союзов пока что пропускается).

3. ФАЗА СОЮЗОВ

Фаза союзов наступает после фазы захвата, если в области внедрения нет карт. Каждый игрок может заключить 1 союз. Затем выкладывается новая область внедрения и начинается следующий раунд.

Игра завершается, если в конце фазы союзов в колоде объектов недостаточно карт, чтобы выложить новую область внедрения. После этого происходит подсчёт очков влияния и определение победителя.

→ При игре **вдвоём** партия длится **5 раундов**, а при игре **втроём** и **вчетвером** — **6**.

1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе все игроки выполняют по 1 действию, после чего наступает фаза захвата.

В **начале фазы** действий фишка куратора всегда передаётся следующему игроку по часовой стрелке (кроме самой первой фазы действий). Прибытие куратора имеет свои преимущества и недостатки.



Куратор — это особо доверенный сотрудник «Комитета». Он неподкупен, и его подлинная личность неизвестна. Куратор контролирует деятельность глав подразделений. Находясь под надзором куратора, игрок ограничен в действиях.

Первым в фазе действий всегда ходит игрок с фишкой куратора. Сперва он **вербует 2 агентов** — перемещает их из своего резерва в активный состав, если это возможно. Если в резерве остался лишь 1 агент, игрок вербует только его, а если агентов в резерве не осталось, он не получает новых фишек. Это не считается действием.

Завербовав агентов, первый игрок выполняет одно из двух действий:

- внедрение на объект;
- проведение спецоперации.

После этого остальные игроки по очереди ходят по часовой стрелке, выполняя по одному из четырёх действий:

- внедрение на объект;

- проведение спецоперации;
- продвижение в проекте;
- вербовка агента.

Таким образом, первый игрок не может выполнять действия «Вербовка агента» и «Продвижение в проекте». Зато он получает до 2 агентов перед выполнением действия.

Если вы не можете выполнить ни одного действия, передайте ход следующему игроку. **Однако если вы можете выполнить хотя бы одно действие, вы обязаны сделать это.** Например, если вы являетесь первым игроком и можете внедриться на объект или провести спецоперацию, вы обязаны выполнить одно из этих действий, даже если не хотите.

ДЕЙСТВИЕ: ВНЕДРЕНИЕ НА ОБЪЕКТ

Внедрение агентов в государственные и общественные структуры, получение ключевых патентов и технологий — важнейшие задачи главы подразделения, поощряемые «Комитетом».

В свой ход вы можете потратить действие, чтобы направить своих агентов на любой из доступных объектов. Для этого возьмите нужное количество агентов из активного состава и поместите их на выбранную карту объекта.

Число требующихся агентов зависит от того, есть ли на этом объекте агенты другого игрока.

Если на выбранном объекте нет агентов другого игрока, поместите на него столько агентов, сколько указано в его левом нижнем углу. Вы можете при желании внедрить больше агентов, чем необходимо. Это усложнит другим игрокам перехват объекта либо сделает его совсем невозможным (см. ниже).

Если на выбранном объекте есть агенты другого игрока, вы можете **перехватить** его. Для этого поместите на карту хотя бы на 1 агента больше, чем уже находится на ней, включая теневого агентов (см. с. 10).

Если вы перехватили объект, то находившиеся там агенты другого игрока возвращаются в его активный состав и он получает в руку **1 карту с верха колоды союзов**.

→ В партии с участием 3–4 игроков особо ценная карта объекта может быть перехвачена несколько раз за фазу.

ПРИМЕРЫ



Пример 1. Для внедрения на карту «Силовые ведомства» достаточно 1 агента, а для внедрения на карту «Правительства» требуется не менее 4 агентов.



Пример 2. На карте «Силовые ведомства» находится 1 агент Жёлтого игрока. В свой ход Синий игрок перехватывает этот объект, направив 2 агентов.

Жёлтый игрок возвращает своего агента в активный состав и берёт карту союза из колоды. Агенты Синего игрока остаются на объекте.



ЭПИЗОД 1. ВНЕДРЕНИЕ В КОНСУЛЬСТВА

Фишка куратора находится у Ивана, поэтому в начале своего хода он получает 2 агентов из резерва. Теперь в его активном составе 5 агентов.

В области внедрения доступны следующие объекты: «СМИ» (для внедрения требуется 1 агент), «Консульства» (3 агента) и «Корпорации» (6 агентов). С 5 агентами в активном составе Иван может внедриться только в «СМИ» или в «Консульства».



Агенты в активном составе Ивана



Ход Ивана окончен. В его активном составе осталось 2 агента



У Алисы в активном составе 4 агента

Иван решает внедриться в «Консульства» и помещает на эту карту 3 агентов. Он мог бы добавить 4-го и даже 5-го агента, чтобы перестраховаться, но решает приберечь агентов, что впоследствии обернётся против него.

Ход переходит к Алисе. В её активном составе 4 агента, и она с лёгкостью могла бы внедриться в «СМИ», но вместо этого решает помешать плану Ивана и перехватить «Консульства».

Алиса направляет всех 4 агентов на карту «Консульства». Перевеса в 1 агента достаточно для перехвата карты, так что агенты Ивана возвращаются в его активный состав, а сам он немедленно получает 1 карту союза из колоды.



3 агента Ивана вернулись в его активный состав, и он взял карту союза



Алиса перехватила «Консульства», и теперь там 4 её агента

КАРТЫ ОБЪЕКТОВ

1. Группа. Каждая карта объекта относится к одной из шести групп: **контроль, финансы, наука, власть, поддержка** и **ближний круг**. У каждой группы свой уникальный цвет и символ (см. с. 16 в приложении).

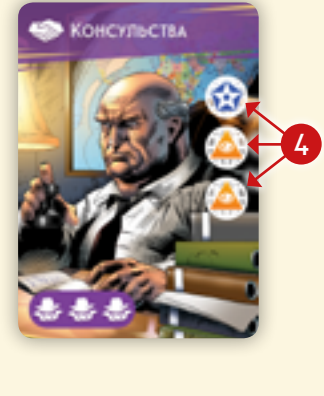
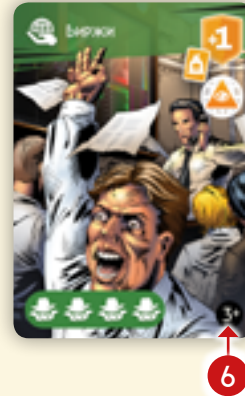
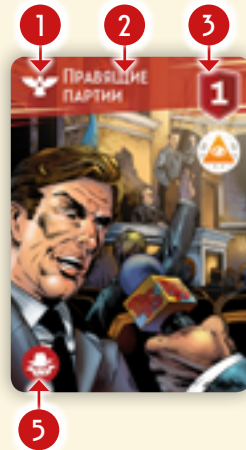
2. Название. Всего в игре 18 разных карт объектов.

3. Очки влияния. Карты контроля (красные), финансов (жёлтые) и науки (синие) приносят по 1 очку влияния. Карты власти (зелёные) приносят очки влияния за лежащие в вашей игровой зоне карты указанной группы. Карты поддержки (фиолетовые) не приносят очков влияния, а карты ближнего круга (серые) приносят очки влияния по особым правилам (см. с. 4–5 в приложении).

4. Знаки. В правой части карты могут присутствовать следующие знаки:



Агитаторы **Миротворцы** **Шпионы** **Особый интерес**



Они нужны для продвижения в проектах мирового господства и для заключения некоторых союзов.

5. Минимальное число агентов, необходимое для внедрения. Например, для внедрения в «Правящие партии» требуется не менее 1 агента, на «Биржи» – не менее 4, а в «Консульства» – не менее 3.

6. Минимальное число игроков, при котором карта участвует в игре. Это касается некоторых карт власти и ближнего круга.

Подробное описание всех карт объектов и их групп см. в приложении.



ТЕНЕВЫЕ АГЕНТЫ

Вы получаете теневого агента при продвижении в проекте «Коминтерн» и при заключении союзов «Коза ностра», «Якудза» и «Триады». Их можно использовать только для внедрения на объекты и проведения спецопераций.

Теневые агенты — это дополнительные агенты. Их жетоны двусторонние: на одной стороне изображён 1 теневой агент, а на другой — 3. Вы можете в любой момент обменять 3 жетона с 1 агентом на 1 жетон с 3 агентами.



Сторона
с 1 теневым
агентом



Сторона
с 3 теневыми
агентами

- **Каждый теневой агент соответствует 1 фишке агента при внедрении на объекты и проведении спецопераций.** Внедряясь на объект или проводя спецоперацию, вы **обязаны** использовать всех своих теневых агентов. Вы не можете использовать теневых агентов для других действий.
 - **Вы всегда должны использовать хотя бы 1 фишку агента** — вы не можете внедриться на объект или провести спецоперацию при участии лишь теневых агентов. Кто-то должен руководить ими на месте событий!
 - **Теневые агенты никогда не возвращаются в резерв** и не могут становиться целями каких-либо эффектов.
 - **При перехвате объекта** теневые агенты, как и фишки агентов, возвращаются в активный состав игрока.
- ➔ По обоюдному согласию игроков вы можете не класть каждый раз жетоны теневых агентов на карты объектов и жетоны спецопераций, а просто держать их перед собой на видном месте и учитывать при выполнении этих действий.

ПРИМЕРЫ



Пример 1. У вас есть 2 теневых агента, поэтому для внедрения в «Университеты» вам достаточно 2 фишек агентов. Если другой игрок решит перехватить «Университеты», ему понадобится не менее 5 агентов (включая теневых).



Пример 2. Теневые агенты не могут внедриться на объект без фишек агентов. На карте «Патенты» находятся 3 агента (2 теневых и 1 фишка) — хотя для захвата и было бы достаточно 2 теневых агентов, они не могут выполнить его без хотя бы 1 фишки.

ДЕЙСТВИЕ: ПРОВЕДЕНИЕ СПЕЦОПЕРАЦИИ

Между странами и коалициями всегда тлеют невидимые конфликты. Нарастающее напряжение рано или поздно обращается бушующим пламенем. Иногда достаточно лишь одной искры.

В свой ход вы можете потратить действие, чтобы провести 1 спецоперацию. Для этого возьмите и положите перед собой верхний жетон из стопки спецопераций и разместите на нём столько агентов (включая теневых), сколько указано в нижней его части. Вы не можете провести спецоперацию, если у вас недостаточно агентов.

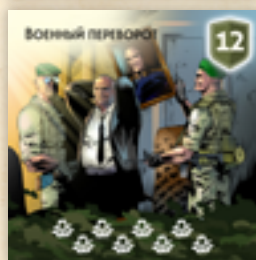
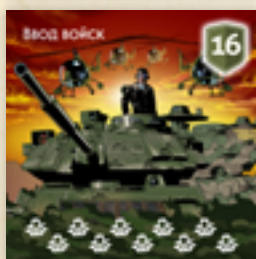
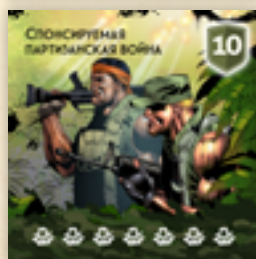
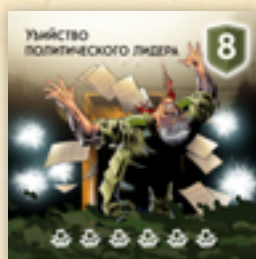
Следующая спецоперация в стопке сразу же становится доступной, и следующий игрок сможет при желании провести её в свой ход. После проведения последней спецоперации в стопке («Ввод войск») игроки больше не могут проводить спецоперации.

В отличие от карт объектов жетон спецоперации нельзя перехватить, поэтому вы не можете направить на спецоперацию больше агентов, чем требуется.

В конце игры каждая спецоперация приносит игроку, который её провёл, столько очков влияния, сколько указано в верхнем правом углу её жетона.

→ Обратите внимание, что у вас всего 10 фишек агентов и что столько же требуется для проведения спецоперации «Ввод войск». Участие в проектах мирового господства (см. ниже) сокращает число доступных вам фишек агентов, поэтому если у вас нет теневых агентов и/или карты профессионала «Эмиссар» (из мини-дополнения «Профессионалы»), вы не сможете провести самые затратные спецоперации. Тщательно планируйте свои действия!

ЖЕТОНЫ СПЕЦОПЕРАЦИЙ



Жетоны спецопераций всегда располагаются в стопке лицевой стороной вверх в порядке возрастания очков влияния (жетон с наибольшим числом очков внизу стопки). Всего в игре 6 жетонов спецопераций.



1. Верх жетона: название жетона и количество очков влияния в конце партии.

2. Низ жетона: число агентов, необходимое для проведения этой спецоперации.

ДЕЙСТВИЕ: ПРОДВИЖЕНИЕ В ПРОЕКТЕ МИРОВОГО ГОСПОДСТВА

Мировая революция, охватывающая десятки стран ради высоких идеалов. Невидимая власть, превращающая лидеров государств в послушных марионеток. Объединённые нации, размещающие миротворческие войска во имя мира на земле. Шпионские сети, следящие за каждым шагом всех людей на планете. Безграничные возможности!

В свой ход вы можете потратить действие, чтобы присоединиться к любому проекту мирового господства (сокращённо — проект) ЛИБО перейти на следующую стадию проекта, в котором уже присутствует ваш координатор (см. ниже).

ПРОДВИЖЕНИЕ В ПРОЕКТЕ: ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ПРОЕКТУ

Вы всегда присоединяетесь к проекту мирового господства с 1-й стадии (верхняя левая ячейка на планшете проекта с римской цифрой I). В нижней части 1-й ячейки указаны требования присоединения.

Как правило, для присоединения к проекту вы должны вернуть указанное число агентов из активного состава в резерв. Для проекта «Тайная власть» вам также нужно сбросить определённые карты.

Выполнив требования, возьмите 1 агента из резерва (не из активного состава!) и поместите его в ячейку 1-й стадии. Этот агент становится вашим **координатором** текущего проекта.

ПРОДВИЖЕНИЕ В ПРОЕКТЕ: ПЕРЕХОД НА СЛЕДУЮЩУЮ СТАДИЮ

Координаторы проектов продвигаются по стадиям последовательно (см. с. 13, «Планшет проекта мирового господства»). Они не могут «перескакивать» через стадии или продвигаться за 1 действие дальше, чем на 1 стадию.

Для перехода на следующую стадию вы должны выполнить требования, указанные внизу ячейки этой новой стадии, а затем передвинуть своего координатора.

ПРАВИЛА ПРОДВИЖЕНИЯ В ПРОЕКТАХ

- В действие «Продвижение в проекте» входят как присоединение к проекту, так и переход на его следующую стадию. Это важно учитывать для некоторых карт союзов.
- Вы можете участвовать в любом количестве проектов. В каждом проекте должен быть свой координатор.
- В каждом проекте у вас может быть только 1 координатор.

Вы не можете дважды присоединиться к одному и тому же проекту.

- В каждом проекте может участвовать любое число игроков. Их координаторы не мешают друг другу.
- Преимущества стадии (включая 1-ю) вступают в силу, как только ваш координатор переходит на неё. Вы получаете преимущества только той стадии, на которой находится ваш координатор (предыдущие не учитываются).
- Вы не можете забрать координатора из проекта или вернуться на предыдущие стадии.
- Теневых агентов нельзя использовать для присоединения к проектам и перехода между их стадиями.
- Вы не можете ни присоединяться к проектам, ни переходить на новые их стадии, если у вас находится фишка куратора.

Подробное описание каждого проекта мирового господства см. в приложении.

➔ Учитывайте, что участие в нескольких проектах существенно сокращает число доступных вам агентов.

ДЕЙСТВИЕ: ВЕРБОВКА АГЕНТА

Каждого из них тайно отбирали из тысяч кандидатов. Они проходили собеседования в частных охранных предприятиях и особых подразделениях спецслужб, не подозревая, что все эти организации контролируются «Комитетом». С теми немногими, кто прошёл отбор, встречался неприметный человек в сером костюме и делал им «предложение всей их жизни».

В свой ход вы можете потратить действие, чтобы завербовать 1 агента, то есть переместить 1 фишку агента из своего резерва в активный состав.

Вы не можете выполнить это действие, если у вас находится фишка куратора.

➔ Помните, что каждый раз, когда к вам приходит куратор, вы сразу же добавляете 2 агентов (либо меньше, если в резерве столько нет) из своего резерва в активный состав.

Это действие, приносящее 1 агента, и получение фишки куратора, приносящее до 2 агентов, — основные способы получать агентов. Некоторые карты союзов тоже позволяют вербовать агентов.

ПЛАНШЕТ ПРОЕКТА МИРОВОГО ГОСПОДСТВА

Все проекты мирового господства включают в себя пять стадий. На первых трёх вы усиливаете влияние, четвёртая отражает образование силы, с которой мир вынужден считаться, а на пятой вы приближаетесь к мировому господству.

1. Название проекта. На рисунке справа показан проект «Объединённые нации».

2. Жёлтыми стрелками на рисунке обозначена последовательность продвижения координатора в проекте. Проект «Объединённые нации» состоит из следующих стадий:

- «Мирные инициативы I» (1-я стадия);
- «Мирные инициативы II» (2-я стадия);
- «Мирные инициативы III» (3-я стадия);
- «Миротворческие войска» (4-я стадия);
- «Всемирная экспансия» (5-я стадия).

Ваш координатор всегда присоединяется к проекту с 1-й стадии, затем переходит на 2-ю и так далее. Для присоединения и каждого перехода требуется отдельное действие — таким образом, вам потребуется 5 действий, чтобы достичь последней стадии проекта.



3. Название стадии и преимущества, которые она даёт. Эта стадия называется «Мирные инициативы III». Символ в правом верхнем углу обозначает преимущество, которое вы получите, перейдя на неё. *Подробные разъяснения всех преимуществ см. в приложении.*

4. Требования для продвижения на эту стадию. Чтобы продвинуться со 2-й на 3-ю стадию «Объединённых наций», на картах в вашей игровой зоне должно быть 2 знака миротворцев и вы должны вернуть 3 агентов из активного состава в резерв.

ЭПИЗОД 2. ПОДГОТОВКА МИРОВОЙ РЕВОЛЮЦИИ



Алиса (Синий игрок) выполняет требования 4-й стадии «Коминтерна» и переставляет своего координатора в соответствующую ячейку



Юлия (Зелёный игрок) возвращает 2 агентов из активного состава в резерв и помещает 1 агента из резерва на 1-ю стадию «Коминтерна» в качестве координатора этого проекта



Пример 1. Юлия (Зелёный игрок) решает присоединиться к «Коминтерну».

Она выполняет требования 1-й стадии этого проекта (в оранжевом круге на рисунке): возвращает 2 агентов из активного состава в резерв. Затем она сразу же ставит одного из них в ячейку «Интернационал I» в качестве координатора.



Пример 2. Алиса (Синий игрок) решает перейти на 4-ю стадию «Коминтерна».

На её картах есть 3 знака агитаторов (по одному на картах объектов «Профсоюзы» и один на карте союза «Анархисты»), так что

первая часть требований выполнена. Алиса отправляет 3 агентов из активного состава в резерв и передвигает своего координатора из ячейки «Интернационал III» в ячейку «Соцлагерь». Она не сбрасывает карты со знаками агитаторов.

ФАЗА ЗАХВАТА

После того как каждый игрок выполнит по одному действию (или спасует), начинается фаза захвата. Она состоит из 3 последовательных этапов:

1. **Захват объектов.**
2. **Отзыв агентов.**
3. **Переход к новой фазе действий либо переход к фазе союзов.**

ЭТАП 1. ЗАХВАТ ОБЪЕКТОВ

Человек в сером костюме появлялся словно из ниоткуда. По всей видимости, его приглашали на встречу с руководством. Но кто именно? Он всегда был безукоризненно одет, подтянут, вежлив и профессионален. И с момента его появления всё вокруг начинало меняться...

Если на карте объекта в области внедрения есть ваши агенты, положите её в свою игровую зону (на стол перед собой). Объект захвачен и с этого момента принадлежит вам.

Уберите с захваченной карты жетоны теневых агентов (если есть), но оставьте фишки агентов.

Если в области внедрения остались карты, сдвиньте их так, чтобы между картами не было промежутков. В следующей фазе действий доступными объектами вновь станут первые 3 карты (либо меньше, если в ряду осталось менее 3 карт).

ЭТАП 2. ОТЗЫВ АГЕНТОВ

Задача, которая стоит перед вами и вашими агентами, — подчинять организации «Комитету». Требуется время, чтобы завербовать нужных людей и избавиться от ненужных. По мере выполнения этой задачи в распоряжении «Комитета» появляется всё больше и больше агентов, готовых отправиться на новые назначения.

Верните по 1 агенту с каждой карты объекта, на которой есть ваши агенты, в свой активный состав. Если вы только что провели спецоперацию, также верните 1 агента с этого жетона в свой активный состав. Это называется отзывом агентов.

Затем происходит следующее:

- агенты на картах объектов остаются на них. Вы будете отзывать их по одному с каждой карты объекта в следующие фазы захвата;

- все агенты, оставшиеся на жетоне спецоперации, возвращаются в резерв. Боевые действия требуют жертв.

➔ Для игровых эффектов и подсчёта очков влияния неважно, есть ли на захваченном объекте агенты.

Карта уже принадлежит вам, и вы можете использовать её по своему усмотрению.

Однако если вы по какой-либо причине лишаетесь карты объекта, все оставшиеся на ней агенты возвращаются в ваш резерв (не в активный состав!).

При присоединении карты «Ближний круг» к другой карте объекта переставьте всех агентов, оставшихся на «Ближнем круге», на эту карту объекта (см. описание карт «Ближний круг» в приложении).

ЭТАП 3. ПЕРЕХОД К НОВОЙ ФАЗЕ ДЕЙСТВИЙ ЛИБО ПЕРЕХОД К ФАЗЕ СОЮЗОВ

- Если в области внедрения осталась хотя бы 1 карта объекта, начинается новая фаза действий. Не забудьте передать фишку куратора следующему первому игроку.
- Если в области внедрения не осталось карт объектов, наступает фаза союзов, после которой раунд завершается.

ФАЗА СОЮЗОВ

Фаза союзов наступает, если в конце фазы захвата в области внедрения не осталось карт, и состоит из 3 последовательных этапов:

1. **Заключение союзов.**
2. **Сброс лишних союзов.**
3. **Обновление области внедрения либо завершение игры.**

ЭТАП 1. ЗАКЛЮЧЕНИЕ СОЮЗОВ

Есть организации, с которыми проще договориться, чем мериться мускулами. Они могут пойти на сотрудничество с «Комитетом» ради собственной выгоды или же... по принуждению.

Каждый участник, начиная с игрока с фишкой куратора, может заключить 1 союз. Союзы дают весомые преимущества во время игры и/или приносят очки влияния при итоговом подсчёте. Польза от того или иного союза лично для вас во многом зависит от вашей стратегии.

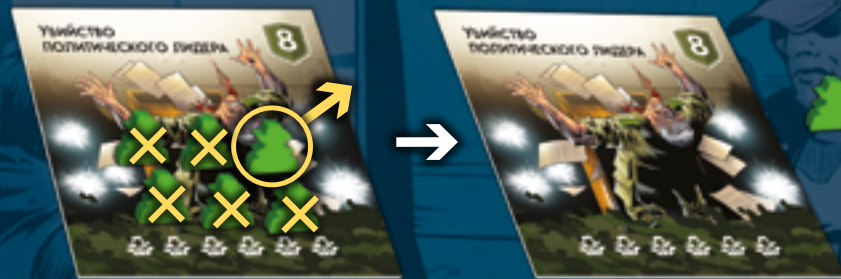
ЭПИЗОД 3. ГОТОВЫ К НОВОМУ НАЗНАЧЕНИЮ!

Пример 1. Алексей захватил карту «Правительства». На ней 6 агентов (Алексею хватило бы и 4, но он решил подстраховаться). Также с предыдущих ходов на его карте «Биржи» находятся 2 агента, и ещё 1 – на карте «Разведслужбы».

Отзывая агентов, Алексей возвращает с каждой из этих 3 карт по 1 агенту в активный состав.



Пример 2. Юлия провела спецоперацию «Убийство политического лидера». Она возвращает 1 агента в активный состав, а остальных 5 агентов – в резерв.



- **Вы можете заключить союз, выбрав любую карту союза из руки.** Не показывайте карты из руки другим игрокам (однако число ваших карт – открытая информация).
- **В каждой фазе союзов вы можете заключить не более 1 союза** (если не сказано иное).
- **Вы можете заключить только тот союз, требования которого выполняете.** Требования указаны в нижней части карты союза.
- **Заключив союз, выложите его карту перед собой на стол.** Она остаётся лежать перед вами до конца партии. Все игроки могут её смотреть.

Подробные разъяснения всех карт союзов см. в приложении.

ЭТАП 2. СЪРОС ЛИШНИХ СОЮЗОВ

Если у вас в руке более 6 карт союзов, сбросьте лишние на свой выбор. Союзы, которые вы уже заключили, не учитываются на данном этапе.

ЭТАП 3. ОБНОВЛЕНИЕ ОБЛАСТИ ВНЕДРЕНИЯ ЛИБО КОНЕЦ ИГРЫ

- **Обновление области внедрения.** Если в колоде объектов достаточно карт для создания полноценной области внедрения, игрок с фишкой куратора создаёт новую область внедрения рядом с колодой (9 карт объектов при игре вчетвером, 8 – при игре вдвоём и втроём). Затем начинается фаза действий нового раунда. Помните, что фишка куратора переходит к следующему игроку в начале каждой фазы действий.
- **Конец игры** наступает, если в колоде объектов **недостаточно карт** для создания полноценной области внедрения (см. с. 20, «Мировое господство»).

КАРТА СОЮЗА

1. Название союза.

2. Требования союза. Карты, знаки и т. п., которые у вас должны быть (или которых не должно быть) для заключения союза. При этом требуется только наличие указанных карт, знаков и т. п. Сбрасывать их не нужно. Все требования указаны в нижней части карты в виде символов и их текстового описания.

3. Эффект союза. Описание того, как действует союз после его заключения. Оно также присутствует в виде символов и текста. Всего в игре 3 типа эффектов: **мгновенные, постоянные и итоговые.** Для наглядности цвет верхней и нижней частей карты союза соответствует своему типу эффекта.



ТИП ЭФФЕКТА	ПРИМЕНЕНИЕ	ЦВЕТ И СИМВОЛ
МГНОВЕННЫЙ ЭФФЕКТ	Эффект союза применяется единожды, сразу после заключения союза (например, «Федеральный резерв»)	Тёмно-красный с символом молнии
ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ	Эффект союза действует до конца игры (например, «Якудза»)	Тёмно-зелёный с символом мишени
ИТОВОГОЙ ЭФФЕКТ	Эффект союза применяется в конце игры (например, «Федерация профсоюзов»)	Тёмно-синий с символом венка

	В конце игры союз принесёт вам указанное число очков влияния (например, «Федеральный резерв» принесёт 4 очка влияния)
	Союз немедленно приносит вам дополнительный знак агитаторов, миротворцев или шпионов. Он пригодится вам для продвижения в проектах и для заключения новых союзов (например, «Федерация профсоюзов» принесёт 1 знак агитаторов)
	Союз немедленно приносит вам указанную карту второго-степенного объекта (например, «Якудза» принесёт карту контроля)

4. Преимущество союза. Изображено в правом верхнем углу карты.

→ В конце игры в колоде всегда остаётся 1 или 2 карты объектов (в зависимости от количества игроков). Мы советуем использовать разные тактики, а не концентрироваться на одной, ведь критически важная для вас карта может попросту остаться в колоде. Допустим, вы можете нацелиться на получение карт контроля в расчёте на «Правительства», приносящие очки влияния за каждую такую карту. Однако сами «Правительства» могут не появиться в игре до конца партии или достаться соперникам. Рискованно вкладывать все усилия в одно направление. Действуйте разнопланово!

КАРТЫ МИРОВЫХ ВОЙН

Двадцатое столетие — это век двух мировых войн. Управлять войной, охватившей десятки стран, невозможно. Однако в период военных действий открываются уникальные возможности.

В колоде объектов есть 2 карты мировых войн. Они не считаются картами объектов, и для них действуют особые правила.

→ После того как вы выложите новую область внедрения, в ней могут оказаться 1 или 2 карты мировых войн. Положите их рядом с колодой объектов, а затем сдвиньте карты в области внедрения так, чтобы между ними не было промежутков. Не выкладывайте новую карту объекта вместо убранной карты мировой войны.

→ Помните, что при подготовке к игре карты мировых войн, оказавшиеся в области внедрения, заменяются на карты объектов и замешиваются в колоду.

→ Карты мировых войн действуют на протяжении всего раунда и сбрасываются перед началом фазы союзов.

→ Карты мировых войн изменяют требования для продвижения в проектах.

	Требования проектов	Изменение требований из-за мировой войны
	Число агентов, которое необходимо вернуть в резерв	Требуется на 1 агента больше
	Число знаков агитаторов, миротворцев, шпионов или особого интереса, необходимое для продвижения	Требуется на 1 знак меньше

Во время мировой войны гораздо проще перейти на новые стадии проектов, поскольку вам требуется меньше соответствующих знаков. Однако независимо от того, присоединяетесь вы к проекту или продвигаетесь на следующую его стадию, вам потребуется на 1 агента больше.

→ Если обе карты мировых войн входят в игру в одном раунде, их эффекты суммируются. Таким образом, если открылись сразу 2 карты мировых войн, то для продвижения в проекте вам придётся вернуть в резерв на 2 агентов больше, но при этом понадобится на 2 знака меньше. В конце раунда поместите обе карты мировых войн в стопку сброса.

ПРИМЕРЫ

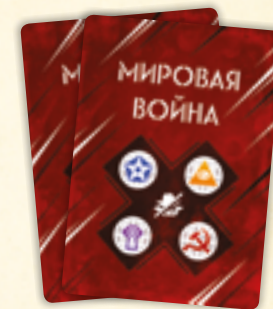


1. Для присоединения к проекту «Коминтерн» вам нужно вернуть в резерв 3 агентов вместо 2.
2. Для перехода на 2-ю стадию вам требуются 4 агента (вместо 3) и 0 знаков агитаторов.
3. Для перехода на 3-ю стадию вам требуются 5 агентов (вместо 4) и 1 знак агитатора (вместо 2).

Если бы действовали сразу 2 карты мировых войн, для присоединения к «Коминтерну» понадобилось бы 4 агента, для продвижения на 2-ю стадию – 5 агентов и 0 знаков агитаторов, на 3-ю стадию – 6 агентов и 0 знаков, на 4-ю – 5 агентов и 1 знак, а на 5-ю – 4 агента и 2 знака.



Влияние открывшейся карты мировой войны



Влияние двух карт мировых войн

КАРТЫ ВТОРОСТЕПЕННЫХ ОБЪЕКТОВ

Карты второстепенных объектов можно получить только благодаря союзам.



Группа
контроля
10 карт

Группа науки
10 карт

Группа
финансов
10 карт

Верховная
группа
4 карты

- › Сами по себе второстепенные объекты не приносят очков влияния, но считаются картами объектов для карт группы власти и для многих союзов.

Пример. Карта «Правительства» приносит 1 очко влияния за каждую карту контроля и за каждую карту второстепенного объекта той же группы (то есть за все красные карты объектов).

- › Некоторые союзы вынуждают вас отдать карту объекта другому игроку. В этом случае можно отдать соответствующую карту второстепенного объекта вместо обычной.
- › Количество карт второстепенных объектов ограничено. Если той или иной карты второстепенного объекта нет в общем запасе, её нельзя получить.

МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО

В пентхаусе его небоскрёба панорамные окна во всю стену. Ему нравится, дымя сигарой, смотреть на простирающийся у его ног мир – его последнее приобретение.

Игра завершается, если в конце фазы союзов в колоде объектов не хватает карт, чтобы выложить новую полноценную область внедрения. Участники переходят к подсчёту очков влияния.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ

Сначала уберите всех агентов с карт объектов. Затем сбросьте все оставшиеся в руке карты союзов – при итоговом подсчёте учитываются только те союзы, что вы заключили.

Если у вас остались лежащие отдельно неприсоединённые карты «Ближний круг», вы можете присоединить их перед подсчётом очков.

Возьмите блокнот для подсчёта очков влияния. Впишите имена игроков в первую строку. Вверху слева можно указать дату партии. Двигаясь сверху вниз, вписывайте набранные каждым игроком очки влияния за следующее:

- **1-я строка** – карты объектов, приносящие по 1 очку влияния (карты контроля, финансов и науки);
- **2-я строка** – карты «Правительства», «Университеты» и «Биржи»;
- **3-я строка** – карты «Преступные группировки»;
- **4-я строка** – карты «Корпорации»;
- **5-я строка** – карты «Ближний круг», не присоединённые к другим картам объектов. При игре с дополнениями также впишите сюда очки, полученные по их правилам;
- **6-я строка** – жетоны спецопераций;
- **7-я строка** – проекты, в которых ваш координатор достиг 4-й или 5-й стадии (25 или 50 очков в проекте «Тайная власть» и 20 или 40 очков в остальных проектах);
- **8-я строка** – карты союзов;

➤ **9-я строка** – эффекты союзов. Иногда союзы требуют отдельных подсчётов, поэтому ячейки в этой строке большего размера.

В последней строке сложите числа из строк 1–9. **Это итоговый результат.**

ПОБЕДА

В игре побеждает участник с наибольшим количеством очков влияния.

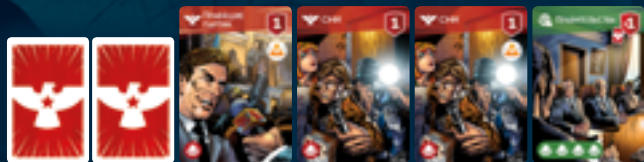
В случае ничьей побеждает тот из претендентов, кто достиг 5-й стадии хотя бы в 1 проекте. Если ничья сохраняется, побеждает тот претендент, кто дальше продвинулся в проекте «Тайная власть». Если по-прежнему ничья, претенденты делят победу.

ПРИМЕРЫ ПОДСЧЁТА ВЛИЯНИЯ ЗА КАРТЫ ОБЪЕКТОВ

Подробные разъяснения карт объектов см. в приложении. Рекомендуем открыть приложение и сверяться с ним при изучении примеров ниже.

ПРИМЕР 1. «ПРАВИТЕЛЬСТВА» И КАРТЫ ГРУППЫ КОНТРОЛЯ

В конце игры у вас имеются следующие карты:



«Правящие партии» и обе карты «СМИ» входят в группу контроля и приносят по 1 очку влияния — в сумме 3 очка. «Правительства» приносят по 1 очку за каждую карту контроля, включая второстепенные объекты, — в сумме 5 очков. Всего за изображённые на рисунке карты вы получаете 8 очков влияния.

→ «Университеты» и «Биржи» аналогичным образом приносят очки влияния за карты науки и финансов соответственно.

ПРИМЕР 2. «ПРЕСТУПНЫЕ ГРУППИРОВКИ» И ТРЁХЦВЕТНЫЕ НАБОРЫ

В конце игры у вас имеются следующие карты:



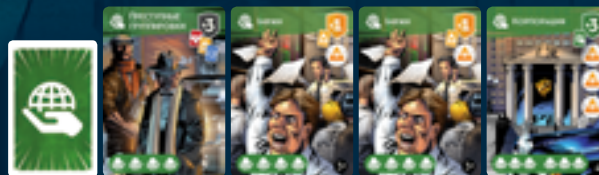
«Правящие партии», «СМИ», «Патенты», 2 карты «Лаборатории» и «Ценности» в сумме приносят 6 очков влияния.

Среди этих карт есть только 1 трёхцветный набор для «Преступных группировок» (поскольку есть только 1 карта финансов). Таким образом, каждая из 2 карт «Преступные группировки» приносит 3 очка влияния, а всего — 6 очков. Итоговая сумма — 12 очков влияния.

→ Если бы у вас была ещё 1 карта финансов («Ценности», «Недвижимость», «Банки» или карта второстепенного объекта), то каждая из карт «Преступные группировки» принесла бы 6 очков вместо 3. Итоговая сумма составила бы 18 очков влияния.

ПРИМЕР 3. «КОРПОРАЦИИ» И КАРТЫ ВЛАСТИ

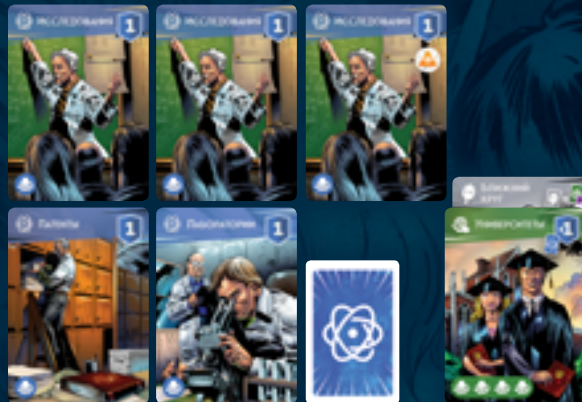
В конце игры у вас имеются следующие карты:



«Корпорации» приносят по 3 очка влияния за каждую карту власти, включая себя. Итоговая сумма — 15 очков влияния.

ПРИМЕР 4. «БЛИЖНИЙ КРУГ» И «УНИВЕРСИТЕТЫ»

В конце игры у вас имеются следующие карты (карта «Ближний круг» присоединена к «Университетам»):



3 карты «Исследования», 1 карта «Патенты» и 1 карта «Лаборатории» приносят вам 5 очков влияния. Все эти карты, а также ваша карта второстепенного объекта относятся к группе науки. «Университеты» приносят по 1 очку влияния за каждую вашу карту науки, при этом «Ближний круг» удваивает приносимые «Университетами» очки. Таким образом, «Университеты» приносят по 2 очка влияния за каждую карту науки, в сумме — 12 очков. Итоговая сумма — 17 очков влияния.

Карта «Ближний круг» не приносит очков влияния, поскольку присоединена к «Университетам». В противном случае она принесла бы 4 очка, как на ней указано.

МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ «ПРОФЕССИОНАЛЫ»

К работе в «Комитете» привлечены специалисты из самых разных областей. Некоторые возвращаются в высокие политических кругах и способны в нужный момент подсказать «правильное» решение даже главе государства. Другие решают вопросы, требующие грубого или, напротив, творческого подхода.

«Комитет» разрешает вам привлекать этих специалистов для выполнения сложных задач и разрешения запутанных ситуаций. Грамотное использование их возможностей может превзойти ваши самые смелые ожидания!

Мы рекомендуем использовать это мини-дополнение, только если все участники хорошо знакомы с механикой и принципами игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте колоду профессионалов и положите её лицевой стороной вниз так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Каждый раз, вербуя агентов, вы можете вместо этого взять себе в руку 1 карту профессионала с верха колоды.

Не имеет значения, сколько агентов вы должны завербовать, в любом случае вместо этого вы получаете только 1 карту профессионала.

→ Вербовкой считается получение агентов следующими способами:

- › получение фишки куратора;
- › действие «Вербовка агента»;
- › эффект карты союза, позволяющий вербовать агентов;
- › эффект карты «Вербовщик» из этого дополнения.

› **Вы обязаны** взять в руку 1 карту профессионала из колоды, если вербуете агентов, а у вас в резерве не осталось их фишек. Это может произойти, когда к вам переходит фишка куратора.

› Играя с этим мини-дополнением, **вы можете** выполнить действие «Вербовка агента», если у вас в резерве не осталось фишек агентов, чтобы взять карту профессионала.



- **У вас в руке не может быть более 3 карт профессионалов.** Если вы взяли 4-ю такую карту, вы должны немедленно сбросить одну из них лицевой стороной вверх.

Другие игроки не могут просматривать ваши карты профессионалов, однако их количество — открытая информация. Если колода профессионалов опустела, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ПРОФЕССИОНАЛОВ

В свой ход в фазе действий вы можете разыграть 1 карту профессионала до выполнения действия.

- Вы не можете разыграть более 1 карты профессионала в ход, если не сказано обратное.
- Вы не можете разыграть карту профессионала после выполнения действия.
- Вы можете разыграть карту профессионала после того, как завербуете агентов благодаря куратору, однако не можете разыграть карту профессионала, полученную на этом же ходу (если, забрав куратора, вместо вербовки агентов вы решили взять карту профессионала).

Применив эффект карты, положите её в сброс рядом с колодой профессионалов лицевой стороной вверх.

Все карты профессионалов подробно описаны в приложении.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Автор игры: Константин Селезнёв

Продюсирование и разработка: Денис Давыдов

Руководители проекта: Евгений Масловский, Максим Истомин и Денис Давыдов

Графический дизайн: Андрей Шестаков

Художник: Александр Хромов

Выпускающий редактор: Катерина Шевчук

Редакторы: Филипп Кан, Александр Петрунин

Корректор: Анна Полянская, Алёна Миронова

Верстальщик: Мира Оретова

Лидеры групп тестирования: Александр Казанцев, Антон Демьянов, Денис Клычков, Владислав Накрап, Олег Силуков, Сергей Графчиков и Сергей Капцов

Игру тестировали: Александр Ватолин, Андрей Балакирев, Антон Инфантов, Арсений Дмитриев, Валентина Григорьева, Галым Муратов, Денис Кокорев, Дмитрий Новожилов, Дмитрий Трушов, Евгений Сазонов, Евгения Кокорева, Ирина Графчикова, Ксения Силукова, Максим Григорьев, Максим Селезнёв, Надежда Казанцева, Надежда Пенкрат, Наталья Нефедова, Никита Ащеулов, Ольга Селезнёва, Олег Силуков-старший, Светлана Клычкова, Сергей Притула, Станислав Тюрмин, Юрий Журавлёв, Дмитрий, Людмила, Андрей и Дарья Бушмановы, участники сообщества «ГРаНИ» и клуба Moroz Testing Ground, а также многие другие!



Издатель игры — Crowd Games. © Crowd Games, 2019 г. Все права защищены. О приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Все названия организаций и событий следует считать плодом воображения создателей игры. Любое сходство с реально существующими либо ранее существовавшими организациями или людьми следует считать случайностью и/или игровой условностью.

ДЕЙСТВИЯ

Внедрение на объект

Поместите агентов из активного состава на одну из доступных (первых 3) карт объектов в области внедрения. Вы не можете внедриться более чем на 1 объект за ход. Возможны 2 случая:

- **На выбранной карте объекта нет агентов другого игрока.** → Разместите не меньше агентов, чем указано в левом нижнем углу карты.
- **На выбранной карте присутствуют агенты другого игрока.** → **Перехватите карту**, внедрив на неё хотя бы на 1 агента больше, чем на ней есть. Агенты соперника возвращаются в его активный состав, и он берёт 1 карту союза из колоды.

Проведение спецоперации

Если у вас достаточно агентов, возьмите верхний жетон спецоперации, положите его перед собой и разместите на нём указанное число агентов.

Продвижение в проекте

Присоединение к проекту. → Верните из активного состава в резерв столько агентов, сколько указано внизу ячейки 1-й стадии выбранного проекта. Поместите в эту ячейку 1 агента из своего резерва – это ваш координатор в этом проекте. Обратите внимание: для проекта «Тайная власть» нужно сбросить карты с 2 знаками особого интереса.

Переход на следующую стадию проекта. → Выполнив требования, перечисленные в нижней части ячейки следующей стадии, передвиньте в неё своего координатора. Вы не можете «перескакивать» через стадии – для каждого перехода необходимо потратить действие.

Вербовка агента

Возьмите 1 агента из своего резерва и поместите в активный состав.

МИРОВАЯ ВОЙНА

- Во время мировой войны вам требуется на **1 агента больше** и на **1 знак меньше для продвижения в любом** проекте (как для присоединения к нему, так и для перехода на новую стадию).
- Если в одном раунде открываются обе карты мировых войн, вам требуется на **2 агентов больше** и на **2 знака меньше** для продвижения в любом проекте.
- Карта мировой войны действует на протяжении 1 раунда и сбрасывается перед началом фазы союзов.

ИГРОВОЙ РАУНД

Фаза действий

Передайте фишку **куратора** следующему игроку по часовой стрелке. Этот игрок вербует 2 агентов (либо меньше, если в его резерве столько нет) и выполняет **одно** из следующих действий:

- **внедрение на объект;**
- **проведение спецоперации.**

Затем все игроки по очереди выполняют **по одному** из следующих действий, передавая ход по часовой стрелке:

- **внедрение на объект;**
- **проведение спецоперации;**
- **продвижение в проекте;**
- **вербовка агента.**

Если игрок не может выполнить ни одного действия, он пропускает ход и передаёт его следующему игроку.

После того как все игроки выполняют по 1 действию (или пропустят ход), начинается фаза захвата.

Фаза захвата

Захват объектов. → Все игроки, чьи агенты находятся на картах объектов в области внедрения,

забирают эти карты и кладут их перед собой.

Отзыв агентов. → Все игроки возвращают по 1 агенту с каждой своей карты объекта и жетона спецоперации в активный состав. После этого все оставшиеся на жетонах спецопераций агенты возвращаются в резерв.

Если в области внедрения больше нет карт, начинается фаза союзов, в противном случае – новая фаза действий.

Фаза союзов

Каждый игрок может заключить 1 союз, требованиям которого он соответствует.

Игроки, у которых в руке более 6 карт союзов, сбрасывают лишние. Игроки выкладывают новую область внедрения.

- **4 игрока:** выложите ряд из 9 карт;
- **2–3 игрока:** выложите ряд из 8 карт.

Если в колоде объектов недостаточно карт, чтобы выложить полный ряд, игра завершается и участники переходят к подсчёту очков влияния. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем!