

Игра А. Разыграева

ОХОТНИКИ ЗА СЕКРЕТАМИ

ШПИОНЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Шпионы

Тридцатые годы XX века, в Европе пока еще мир.. Но не стоит обольщаться, крупнейшие ученые изобретают новые виды оружия, разрабатываются сверхсовременные танки, самолеты и подводные лодки, армии спешно перевооружаются. Разведки крупнейших государств ведут ожесточенную борьбу: создаются шпионские сети, вербуются осведомители, выкрадываются военные секреты..

Вы возглавляете одну из европейских разведок: СИС («Секрет Интеледженс Сервис») (Великобритания), Абвер (Германия), Сюрте (Франция) или НКВД (СССР). Под вашим началом шесть первоклассных агентов, способных на все..

Игра предназначена для детей от 8 лет и старше..

Участвуют 2 — 4 игрока.

Продолжительность партии от 40 минут..

Комплектование:

Игровое поле — 1 шт.

Фишки **Агент** с номерами от «1» до «6» — 24 шт. — 24

Фишки **Секрет** — 32 шт..

Фишки **Агентурная сеть** — 12 шт..

Фишка **Ход** — 4 шт..

Карточки случайностей — 60 шт.. 60

Правила — 1 шт..

Кубик — 4 шт..

Подготовка к игре

Выберите **страну**, за которую хотите играть. Если мирно договориться не удалось — бросьте кубик. Тот, чей результат больше выбирает первым, чей меньше — вторым и т..д..

Разложите на столе игровое поле. Возьмите фишки **секретов**, далее — **секреты** и расставьте их на поле. **Секреты** можно выкладывать лишь в те **страны**, которые владеют **секретами** — на поле они отмечены значком. У каждой **страны** свой **уровень секретности** — на ее территории есть определенное количество секретов. Сколько? — Это обозначено на игровом поле. Скажем, уровень секретности у Франции «4», она может иметь четыре **секрета**, а в Польше «1» — всего один **секрет**. Не больше и не меньше..



На каждой **стране** есть три значка, об одном, показывающем, сколько здесь **секретов**, мы уже рассказали. У **страны** есть стоимость.. Какова стоимость — столько очков дает **агентурная сеть** в ней.. Стоимость СССР «4», а Турции — «2». Кроме того, у каждой **страны** есть сложность. Если вам удастся выбросить на кубике число равное или большее, чем **сложность страны** — вы сможете выбрать любой из имеющихся в ней **секретов** и взять его себе.



Фишку **секрет** следует выкладывать рисунком вниз. Никто из игроков не должен видеть, какие **секреты** выложены. На каждом **секрете** есть число, оно показывает, сколько очков он вам даст..



Расставьте все свои **фишки агентов**, далее — **агентов**. Каждый выставляет **агентов** только в своей **стране**..

Уровни сложности

Выберите уровень сложности. Он зависит от количества карточек, раздаваемых перед началом хода. Первый, второй, третий уровень сложности соответствует одной, двум и трем карточкам..

Порядок хода

Все игроки берут карточки

Очередность разведок 1) **СИС**, 2) **Абвер**, 3) **Сюрте**, 4) **НКВД**

Игра вдвоем: один игрок играет за **СИС** и **Сюрте**, второй за **Абвер** и **НКВД**..

При игре втроем: 1) **СИС**, 2) **Абвер** и 3) **НКВД**.. **Сюрте** в игре не участвует..

Порядок хода менять нельзя.

Действия одного игрока

- Розыгрыш карточек
- Выясните, какие ваши **агенты** действуют во время этого хода (бросок трех кубиков)
- Акции **агентов** (движение, удачное или не удачное создание **сети**, попытки украсть **секрет**)
- Перемещение маркера по дорожке ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ.

Акции

Акция — это любое действие одного из **агентов**.. **Акцией** в игре называется: **движение**, **создание агентурной сети** и **кража секретов**.. Их можно выполнять в любом порядке.

Перед началом своего хода бросьте три кубика. Какие числа выпали? — Это номера **агентов**, которые во время этого хода будут совершать акции. Каждый такой **агент** может выполнить две акции.

Пример.. У вас на кубике выпало «2», «4», «5».. Это значит, что **агенты** №2, №4 и №5 во время этого хода будут совершать акции.

Не спешите переворачивать кубики, пусть они спокойно лежат до конца вашего хода и напоминают, какие именно **агенты** сейчас действуют.. Для всего остального есть еще один, четвертый кубик.

Движение

Частенько вашим **агентам** требуется перебраться из одной страны в другую. **Агент** может перебираться из страны в страну на пароходе или проходить через границы. Одна акция позволит **агенту** перейти две границы. Граница той **страны**, из которой он выходит — не в счет..

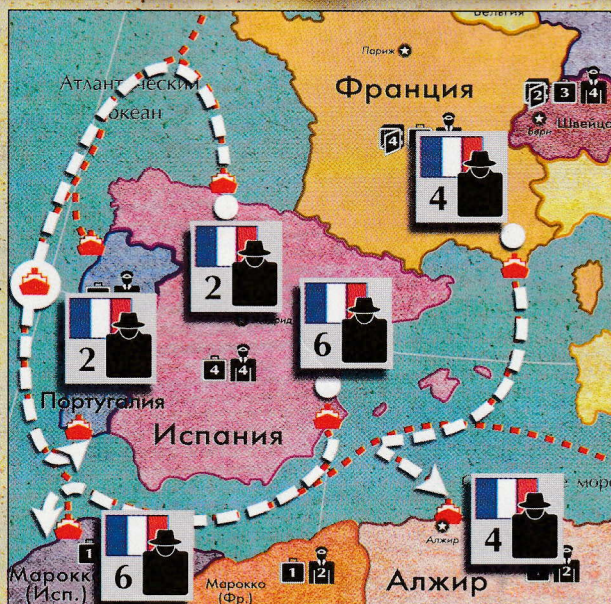
На карте даны пароходные маршруты. На всех маршрутах есть точки — это порты. Путь **агента** от одного порта до соседнего — это одна **акция**..



Соседними считаются два ближайших друг к другу **порта** на одном пароходном маршруте. На карте есть пароходные пути разной длины, некоторые из них требуют только одной акции. Некоторые — двух или трех.

Можно комбинировать движение — одно пересечение границы и один пароходный маршрут..

Нельзя прерывать движение, чтобы украсть **секрет** или создать **сеть**. Если **агент** остановился, то двигаться дальше он сможет не ранее вашего следующего хода..



Агентурная сеть

Если ваш **агент** находится в чужой **стране**, он может попытаться **создать** там **агентурную сеть**. Бросьте кубик. Сколько выпало? — Сравните результат со **сложностью страны**, она есть на карте. Если выпало больше или столько же — попытка увенчалась успехом.

Поместите в данную **страну** фишку **агентурная сеть**. Каждый выставленный в **стране** маркер **агентурная сеть** даст вам столько очков, какова **сложность страны**. Агентурная сеть в Германии дает 5 очков. А сеть в Нидерландах — 3 очка.

В одной **стране** может быть только одна **агентурная сеть**. При помощи некоторых карточек в **стране** можно уничтожить **агентурную сеть**. Если ваша сеть уничтожена — передвиньте свой маркер на дорожке ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ на ту клетку, которая показывает, сколько у вас осталось очков..



Кража секретов

В каждой **стране** свои **секреты**, их фишки вы расставили еще до начала игры. .

Бросьте кубик. Сколько выпало? — сравните результат со **сложностью страны**, он есть на карте..

Если выпало меньше — поставьте фишку данного **агента** на клетку с цифрой «1» поля АГЕНТ ЗАДЕРЖАН.

Если выпало столько же — попытка увенчалась успехом. Возьмите верхнюю фишку **секрета** из тех, что есть в этой **стране** и переверните ее рисунком вверх.

На каждой фишке цифра, она показывает, сколько очков вы получите «украдв» данный **секрет**. Ваши **агенты** «украли» **секрет**, а вы получили фишку? Не беспокойтесь, эта фишка останется у вас до конца партии..

Красть **секреты** в своей **стране** нельзя.

Если вы вскрыли фишку, а на ней слово **провал**, то занимавшийся этим **секретом** **агент** задержан. Сразу же положите его на клетку с цифрой «1» поля **АГЕНТ ЗАДЕРЖАН**.

Если **агент** никуда не идет, у него есть:

- или две попытки создать **сеть**;
- или возможность взять два **секрета**;
- или право комбинировать эти действия.

Агент задержан

На игровом поле есть две клетки с надписью: **АГЕНТ ЗАДЕРЖАН**. Туда время от времени попадают **агенты**. Это означает, что данный агент задержан. Одновременно на поле **ЗАДЕРЖАН** может находиться сколько угодно **агентов**. До тех пор пока **агент** не покинет поле, он не вправе ни открывать **секреты**, ни создавать **сети**, ни пересекать границы, ни плавать на пароходах.



На одной клетке цифра «1», на другой — «2». Сначала **агент** оказывается на клетке с цифрой «1». Израсходовав одну **акцию**, **агент** может с ячейки «1» перебраться на ячейку «2». Используя еще одну **акцию**, он вправе вернуться в свою **страну**. После этого **агент освобожден** и действует по обычным правилам.

Очки

Чем успешнее ваши подопечные создают **агентурные сети** и крадут **секреты**, тем больше очков вы получаете.

На игровом поле есть **дорожка ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ**. Поставьте на дорожку свой маркер и перемещайте его, как только получите очки или лишитесь очков..

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14		16	17		19	
	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Карточки

Перед началом каждого хода игроки тянут карточки случайностей. На каждой карточке сказано, как она действует..

Вовсе не обязательно использовать карточки сразу, оставьте их у себя, дождитесь подходящего момента и тогда действуйте. Когда колода заканчивается, сыгранные карточки следует сложить в стопку, перемешать и использовать вновь..

При желании, можете обмениваться карточками на таких условиях, о которых договариваетесь или передать карточки другим игрокам..

Разыграть карточки можно:

— до начала хода СИС

— во время своего хода

В дальнейшем карточки могут быть разыграны только в течение своего хода..

Одновременно можно использовать сколько угодно карточек..

На некоторых карточках есть значок «щит» — ответ.. Они нейтрализуют действие других карточек. Такую карточку можно использовать в любой момент игры. На каждой карточке со значком «щит» указано, в какой ситуации ее нужно использовать..

Вы сыграли карточку? В конце вашего хода она уходит в отбой, не важно добились ли вы нужного результата или нет..

Если текст на карточке противоречит основным правилам, предпочтение следует отдавать карточке..

Окончание игры

Партия окончена, как только один из игроков наберет определенное количество очков.

При игре вдвоем для победы нужно «30» очков

При игре втроем — «25» очков.

При игре вчетвером — «21» очко»

Победа

Побеждает тот, кто первым наберет определенное количество очков. Победитель называется немедленно, до конца текущего хода..

Последовательность хода разведок: **СИС, Абвер, Сюрте, НКВД**..

При игре вдвоем один игрок играет за **СИС** и **Сюрте**, второй за **Абвер** и **НКВД**, необходимо первым набрать 30 очков победы..

При игре втроем игроки выбирают **СИС, Абвер** и **НКВД**, необходимо набрать 25 очков победы..

При игре вчетвером используются все разведки. Необходимо набрать 21 очко победы..

Словарик

Абвер — Германия..

Агент освобожден — Либо израсходовав две акции, либо благодаря некоторым карточкам, агент покидает поле АГЕНТ ЗАДЕРЖАН, и возвращается в свою страну..

Агентурная сеть — Ваш агент может создать в чужой стране агентурную сеть.. Бросьте кубик. Сколько выпало? — Сравните результат со сложностью страны.. Если выпало больше или столько же — попытка увенчалась успехом. Поместите в данную страну свою фишку агентурная сеть.. Каждый выставленный маркер агентурной сети даст вам столько очков, какова сложность страны..

Акция — это любое действие одного из агентов.. Акцией в игре называется: движение, создание агентурной сети и кража секретов..

Движение — Агент может перебираться из страны в страну на пароходе или проходить через границы. Одна акция позволяет агенту перейти две границы. Граница той страны, из которой он выходит — не в счет.. —

НКВД — СССР..

Порт, паромный маршрут — На карте обозначены паромные маршруты. На всех маршрутах есть точки — это порты. Путь агента от одного порта до соседнего — это одна акция.. Соседними считаются два ближайших друг к другу порта на одном паромном маршруте. На карте есть паромные пути разной длины, некоторые из них требуют только одной акции. Некоторые — двух или трех..

Секрет — Фишки секрет следует выкладывать рисунком вниз. На каждом секрете есть число, оно показывает, сколько очков вы за него получите.

СИС — «Секрет Интеллект Сервис», Великобритания..

Сложность страны — Значок, который имеет значение, если ваш агент хочет украсть секрет.. Если вам удастся выбросить на кубике число равное или большее, чем сложность страны — вы сможете получить фишку секрета..

Стоимость страны — Значок, который имеет значение при попытке создать в стране агентурную сеть.. Какова стоимость страны — столько очков дает агентурная сеть в ней.

Сюрте — Франция..

Уровень секретности — Значок, который показывает, сколько секретов в данной стране..



— пометка на карточках, отменяющих действие других карточек.

Разработка: Алексей Калинин
Редактор: Вера Серпова
Художник: Ильин
Дизайн: Елена Радченко
Оформление:
Верстка: Андрей Моренко
Тестирование:
© Астрель, 200505
© А.Калинин, 2002002

Производитель ООО «Издательство АСТ»
Эксклюзивный дистрибьютор ЗАО «Астрайт»
Россия, 129085, Москва, Звездный б-р 21, офис 704
Телефон редакции: (095) 215-00-01
Тел. отдела реализации: (095) 215-56-92, 232-19-03

Поддержка игры:
Сайт: www.astrelgames.ru
E-mail: support@astrelgames.ru

