

ПРИЛОЖЕНИЕ

ТАЙНАЯ ВЛАСТЬ



Н О В Ы Й М И Р О В О Й П О Р Я Д О К

ЗНАКИ

Знаки необходимы для продвижения в проектах. Знаки агитаторов, миротворцев и шпионов также требуются для заключения некоторых союзов.

Основной источник знаков — карты объектов. Многие союзы тоже приносят знаки агитаторов, миротворцев и шпионов.

ЗНАК	ОПИСАНИЕ	ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ	СВЯЗАННЫЙ ПРОЕКТ
 Агитаторы	<i>Среди рабочего класса легко найти тех, кто поднимет знамя классовой борьбы</i>		
 Миротворцы	<i>Многие требуют мира во всём мире, но лишь единицы что-то делают для его достижения</i>		
 Шпионы	<i>Знание — сила. Лучше всего это понимают в разведслужбах</i>		
 Особый интерес	<i>Некоторые объекты представляют особую ценность для «Комитета»</i>	На многих картах объектов	

➔ Знаки особого интереса встречаются только на картах объектов и никогда — на картах союзов

КАРТЫ ОБЪЕКТОВ

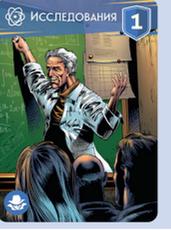
ГРУППА КОНТРОЛЯ

Карты контроля приносят по 1 очку влияния

 1	 1	 1
<i>Неважно, кто разглаживает с трибуны. Важно, чьё мнение он выражает</i>	<i>Политики — это рот, а силовые ведомства — мускулы, придающие вес его болтовне</i>	<i>Любая сказка, озвученная СМИ, становится реальностью в общественном сознании</i>

ГРУППА НАУКИ

Карты науки приносят по 1 очку влияния

 1	 1	 1
<i>Эпоха научно-технической революции породила новую форму власти: технологическое превосходство</i>	<i>Гении, способные преобразить законы мироздания, нуждаются в покровителе. И именно он пожнёт плоды их гениальности</i>	<i>Угроза потери патента на ключевую технологию способна поставить на колени даже могущественную корпорацию</i>

ГРУППА ФИНАНСОВ

Карты финансов приносят по 1 очку влияния



Деньги правят миром. Но есть и те, кто управляет деньгами



Иногда одна картина стоит больше, чем составляет годовой бюджет небольшого государства



Подарить остров – это красивый жест, однако принять такой подарок значит подчиниться на всю жизнь

ГРУППА ПОДДЕРЖКИ

Карты поддержки не приносят очков влияния, но позволяют продвигаться в проектах и заключать союзы



Разведслужбы умеют найти рычаги давления на влиятельных людей



Рабочий класс готов свернуть горы ради идеалов, в которые верит



Международные сделки нередко становятся потайной дверцей размером с ворота ангара

ГРУППА ВЛАСТИ

Карты власти приносят очки влияния только за другие карты объектов



Зачастую правительства состоят из людей, которым что-то пообещали

«Правительства» приносят 1 очко влияния за каждую вашу карту контроля



В конкуренции за лучшие кадры побеждает тот, кто берёт их прямоком с университетской скамьи

«Университеты» приносят 1 очко влияния за каждую вашу карту науки



Экономическое превосходство в удачный день можно приобрести на торгах по дешёвке

«Биржи» приносят 1 очко влияния за каждую вашу карту финансов



Теневые дельцы контролируют партии и силовиков, технологии и богатства. Однако есть и те, кто контролирует самих дельцов

«Преступные группировки» приносят 3 очка влияния за каждый ваш трёхцветный набор (то есть набор из 1 карты контроля, 1 карты науки и 1 карты финансов)



Во главе международных корпораций стоят определённые люди. И, как у всех людей, у них есть свои стремления и слабости

«Корпорации» приносят 3 очка влияния за каждую другую вашу карту власти, включая другие карты «Корпорации»

ГРУППА БЛИЖНЕГО КРУГА

Карты «Ближний круг» образуют отдельную одноимённую группу и приносят очки влияния по особым правилам



Удивительно, как далеко способен зайти человек, когда ему предлагают стать частью чего-то большего

Каждая карта «Ближний круг» приносит 4 очка влияния либо усиливает эффект других ваших карт объектов

У карт ближнего круга есть 3 способа применения.

СПОСОБ 1. НЕПРИСОЕДИНЁННЫЙ «БЛИЖНИЙ КРУГ»

Вы можете не присоединять «Ближний круг» к другой карте. В этом случае он принесёт 4 очка влияния.

СПОСОБ 2. «БЛИЖНИЙ КРУГ», ПРИСОЕДИНЁННЫЙ К КАРТЕ ВЛАСТИ

Вы можете присоединить «Ближний круг» к любой своей карте власти. В этом случае число очков влияния, указанное на этой карте власти, считается на 1 больше.



«Правительства», к которым присоединён «Ближний круг», приносят вам 2 очка влияния за каждую карту контроля (вместо 1). Аналогичное правило применяется к «Университетам» и «Биржам»



«Преступные группировки», к которым присоединён «Ближний круг», приносят вам 4 очка влияния за каждый трёхцветный набор (вместо 3)



«Корпорации», к которым присоединён «Ближний круг», приносят вам 4 очка влияния за каждую другую карту власти (вместо 3)

СПОСОБ 3. «БЛИЖНИЙ КРУГ», ПРИСОЕДИНЁННЫЙ К КАРТЕ ПОДДЕРЖКИ

Вы можете присоединить «Ближний круг» к любой своей карте поддержки. В этом случае считается, что каждая такая карта обладает 2 знаками агитаторов, миротворцев или шпионов вместо 1. Это правило не применяется к знакам особого интереса.



«Разведслужбы», к которым присоединён «Ближний круг», приносят вам 2 знака шпионов (вместо 1)



«Профсоюзы», к которым присоединён «Ближний круг», приносят вам 2 знака агитаторов (вместо 1)



«Консульства», к которым присоединён «Ближний круг», приносят вам 2 знака миротворцев (вместо 1)

➔ Полученные благодаря «Ближнему кругу» знаки шпионов, агитаторов и миротворцев можно использовать как обычно: для продвижения в проектах, заключения союзов и получения очков влияния по эффектам союзов

ПРАВИЛА ПРИСОЕДИНЕНИЯ КАРТ БЛИЖНЕГО КРУГА

Карты ближнего круга можно присоединять в любой момент, включая итоговый подсчёт очков.

- Чтобы присоединить «Ближний круг» к другой карте, положите его под эту карту, как изображено на рисунках.
- Вы не можете присоединить к карте объекта больше одного «Ближнего круга».
- Присоединив «Ближний круг», вы не можете впоследствии отсоединить его либо присоединить к другой карте. Кроме того, если потребуется сбросить/отдать карту объекта, к которой присоединён «Ближний круг», вам придётся сбросить/отдать обе карты.
- Вы можете присоединить «Ближний круг», на котором ещё находятся ваши агенты. В таком случае переставьте этих агентов на карту, к которой вы присоединили «Ближний круг».

Допустим, вы присоединили «Ближний круг» с 3 агентами к «Профсоюзам» с 2 агентами. В результате на «Профсоюзах»

оказывается 5 агентов, а на «Ближнем круге» агентов не остаётся.

- «Ближний круг», присоединённый к другой карте, не приносит очков влияния в конце игры.

КОЛИЧЕСТВО КАРТ ОБЪЕКТОВ В ИГРЕ

Число карт контроля, финансов, науки и поддержки меняется в зависимости от числа участников в партии: по 9 карт первых трёх групп и 6 карт поддержки при 2–4 игроках; 12 и 9 соответственно при игре в пятером.

В игре участвует следующее число карт власти и ближнего круга:

- при игре вдвоём — по 1 копии карты власти каждого типа (всего 5 типов) и 2 карты «Ближний круг»;
- при игре втроём — по 2 копии карты власти каждого типа и 4 карты «Ближний круг»;
- при игре вчетвером — по 3 копии карты власти каждого типа и 5 карт «Ближний круг»;
- при игре впятером — по 3 копии карты власти каждого типа и 6 карт «Ближний круг».



На картах, используемых только при игре с 3, 4 и 5 участниками, присутствует указывающий на это символ.

ПРОЕКТЫ МИРОВОГО ГОСПОДСТВА

ТРЕБОВАНИЯ ПРОЕКТОВ

Для продвижения в проекте вы должны выполнить требования стадии, на которую хотите перейти.

ТРЕБОВАНИЯ	ЗНАЧЕНИЕ
	Вы должны отправить из активного состава в резерв указанное число фишек агентов. Для этого нельзя использовать теневых агентов
	У вас на картах должно быть указанное число определённых знаков. Сбрасывать эти карты не нужно. Учитываются знаки с карт поддержки, союзов, а также полученные благодаря прикреплённым картам «Ближний круг» и эффектам союзов
	Для продвижения в проекте «Тайная власть» вы должны сбросить карты с указанным числом знаков особого интереса или более

Требования и преимущества стадии никогда не складываются с требованиями и преимуществами предыдущих или последующих стадий. Например, на 3-й стадии «Коминтерна» у вас будет 3 теневых агента (а не 6).

КОМИНТЕРН



Проект предусматривает использование революционных движений для низложения и замены традиционной иерархии власти.

Участие в этом проекте упрощает захват объектов посредством национализации, конфискации, террора и привлечения к агентурной работе членов массовых организаций левого толка

«Интернационал I»	У вас есть 1 теневым агент
«Интернационал II»	У вас есть 2 теневых агента
«Интернационал III» и далее	У вас есть 3 теневых агента

Благодаря участию в проекте «Коминтерн» вы получаете 1–3 теневых агентов, в зависимости от текущей стадии. Как и во всех проектах, преимущества стадий не суммируются, так что «Коминтерн» может принести вам максимум 3 теневых агентов.

Теневых агентов можно использовать только для внедрения на объекты и для проведения спецопераций.

См. описание теневых агентов на с. 10 правил игры.

ОБЪЕДИНЁННЫЕ НАЦИИ



Проект предусматривает создание международной организации для разрешения конфликтов между государствами с последующей передачей ей функций мирового судьи, а затем и мирового жандарма. Участие в проекте придаёт вашим агентам статус наблюдателей с дипломатической неприкосновенностью

«Мирные инициативы I» Отзовите ещё 1 агента

«Мирные инициативы II» Отзовите ещё 2 агентов

«Мирные инициативы III» и далее Отзовите ещё 3 агентов

Проект «Объединённые нации» позволяет вам отзывать больше агентов с карт объектов и жетонов спецопераций.

Отзав по 1 агенту с карт объектов и жетонов спецопераций в фазе захвата по обычным правилам, вы можете при желании воспользоваться преимуществом «Объединённых наций» и отзывать ещё 1–3 агентов (в зависимости от стадии проекта) с любых своих карт и/или жетонов.

Пример. Находясь на 2-й стадии «Объединённых наций», вы сможете дополнительно отзывать 2 агентов с 1 карты/жетона либо по 1 агенту с 2 карт/жетонов.

Таким способом вы можете сохранить больше агентов после проведения спецоперации.

Пример. Находясь на 2-й стадии «Объединённых наций» и проведя спецоперацию «Устранение препятствий», для которой требуется 5 агентов, вы сможете отзывать с этой карты до 3 агентов (1 по обычным правилам плюс 2 благодаря преимуществу 2-й стадии «Объединённых наций»), потеряв при этом всего 2 агентов, которые, как обычно, отправятся в резерв.

ШПИОНАЖ



Проект предусматривает предоставление особых полномочий секретным службам и последующую установку контроля над членами правительств, а затем и над населением.

Участие в проекте обеспечивает ваших агентов доступом к широкой сети информаторов, что позволяет опережать соперников

«Шпионское оборудование I» 1–4-я карты области внедрения считаются для вас доступными объектами

«Шпионское оборудование II» 1–5-я карты области внедрения считаются для вас доступными объектами

«Шпионское оборудование III» и далее 1–6-я карты области внедрения считаются для вас доступными объектами

Обычно вам доступны только первые 3 объекта в области внедрения. Однако благодаря участию в проекте «Шпионаж» вам могут также стать доступны 4, 5 и 6-я карты.

Пример. На 1-й стадии «Шпионажа» вы сможете внедрять агентов на одну из первых 4 карт объектов в области внедрения (вместо 3). Если вы решите внедрить агентов на 4-ю карту объекта, другие игроки не смогут помешать вам, перехватив её, пока сами не присоединятся к этому проекту.

Эффективность «Шпионажа» во многом зависит от того, окажутся ли нужные вам карты объектов на 4–6-й позиция в зоне внедрения в подходящий момент. Однако если вам удастся добраться до ценных карт раньше других участников, вы получите преимущество в игре.

ТАЙНАЯ ВЛАСТЬ

Проект «Тайная власть» олицетворяет верхушку самого «Комитета», в котором вы состоите. Это главный проект в игре, и для него действуют особые правила.

Присоединяясь к проекту «Тайная власть» и переходя между его стадиями, вы сначала берёте 1–2 карты союзов (зависит от стадии), а затем по желанию заключаете 1 союз, игнорируя его требования. Вы можете заключить любой из союзов в вашей руке, включая тот, карту которого вы только что взяли.

В отличие от других проектов преимущество каждой стадии «Тайной власти» используется немедленно и единожды. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом позже.

Цена участия в проекте «Тайная власть» высока! Для продвижения в нём необходимо сбрасывать карты объектов со знаками особого интереса. Число знаков, необходимое для присоединения к проекту или для перехода на следующую его стадию, указано в требованиях проекта. Для выполнения требования вы должны переместить в стопку сброса карты с достаточным количеством знаков особого интереса или более (сбрасывая больше знаков, чем требуется, вы не получаете «сдачу»). Агенты, находящиеся на сбрасываемых картах, отправляются в резерв.

Сброшенные карты могут стать целью для эффектов некоторых карт союзов и профессионалов.

Если колода союзов опустела, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.



Некоторые объекты «Комитет» считает особо приоритетными. Передавая их в полное ведение «Комитета», вы постепенно завоёвываете доверие его руководства и приближаете организацию к достижению её главной цели — управлению миром через марионеточные правительства, а также контролю ключевых общественных и политических структур. Однако ваши планы выходят далеко за рамки простого желания выслужиться и получить похвалу начальства. Настанет день, когда вы сами встанете во главе «Комитета»!

«Тайные общества I»,
«Тайные общества II»
и «Тайные общества III»

Возьмите 1 карту союза с верха колоды, затем заключите 1 союз, игнорируя его требования

«Марионеточные правительства»
и «Властили мира»

Возьмите 2 карты союзов с верха колоды, затем заключите 1 союз, игнорируя его требования

→ Некоторые союзы позволяют сразу заключить ещё один. В таком случае требования последующих союзов должны выполняться в обычном порядке. «Тайная власть» позволяет игнорировать требования только первого заключаемого союза.

СОЮЗЫ

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Вы начинаете партию с 4 картами союзов в руке и получаете новую карту каждый раз, когда ваш противник перехватывает объект, на который вы внедрили агентов. Карты союзов также можно получить благодаря продвижению в проекте «Тайная власть», другим союзам и карте профессионала «Осведомитель».

- ▶ Карты союзов в руке не дают никаких преимуществ и не учитываются при подсчёте очков.
- ▶ Требованиям союза необходимо соответствовать только на момент его заключения. Если впоследствии вы перестанете им соответствовать, союз не будет расторгнут.
- ▶ Союзы требуют только наличия (либо отсутствия) у вас определённых карт или жетонов, сбрасывать их не нужно.
- ▶ На картах союзов указаны минимальные требования. Например, если союз требует вашего присутствия на 2-й стадии какого-либо проекта, вы выполняете это требование, находясь на 2, 3, 4 или 5-й стадии.
- ▶ Для требований союзов учитываются все захваченные вами карты объектов (включая карты, на которых ещё находятся агенты).
- ▶ Эффект союза применяется только к вашим картам и агентам, но не к картам и агентам других игроков (если не сказано иное).
- ▶ Если эффекты союзов совпадают с преимуществами от проектов, они суммируются.

СОЮЗЫ. МГНОВЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Эффекты этих союзов применяются единовременно, сразу после того, как вы заключите союз. Их применение нельзя отложить на потом.

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ РЕЗЕРВ 4



Вы можете немедленно заключить союз, если в правом верхнем углу его карты есть знак миротворцев или символ карты финансов. Вы можете не выполнять требования этого союза.

3 карты финансов + карта «Корпорации».

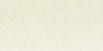
МЕЖДУНАРОДНОЕ БЮРО МИРА 4



Вы можете немедленно заключить союз, если в правом верхнем углу его карты есть знак агентами или символ карты науки. Вы можете не выполнять требования этого союза.

3 карты науки + карта «Информация».

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТРИБУНАЛ 4



Вы можете немедленно заключить союз, если в правом верхнем углу его карты есть знак агентами или символ карты контроля. Вы можете не выполнять требования этого союза.

3 карты контроля + карта «Корпорации».

КАБЬАЛИСТЫ 4



Откройте 7 верхних карт из колоды союзов. Возьмите в руку все союзы со знаком шпионов, а также с символом карты науки в правом верхнем углу. Замешайте остальные карты в колоду союзов.

2 карты науки или карта «Патенты».

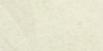
ГРУППА МИЛНЕРА 4



Откройте 7 верхних карт из колоды союзов. Возьмите в руку все союзы со знаком агентами, а также с символом карты финансов в правом верхнем углу. Замешайте остальные карты в колоду союзов.

2 карты контроля или карта «СМБ».

ТРЕХСТОРОННЯЯ КОМИССИЯ 4



Откройте 7 верхних карт из колоды союзов. Возьмите в руку все союзы со знаком миротворцев, а также с символом карты финансов в правом верхнем углу. Замешайте остальные карты в колоду союзов.

3 карты контроля или карта «Информация».

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ РЕЗЕРВ

ПОХОЖИЕ СОЮЗЫ	МЕЖДУНАРОДНОЕ БЮРО МИРА
	МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТРИБУНАЛ

Требования: у вас должны быть 3 карты финансов (учитывая карты второстепенных объектов) и карта «Корпорации».

Эффект: вы можете (но не обязаны) немедленно заключить союз, в верхнем правом углу которого есть знак миротворцев или символ карты второстепенного объекта группы финансов. Вы можете игнорировать требования этого союза.

Если второй союз тоже позволяет вам заключить союз, вы можете сделать это, **но только выполнив его требования** (если не сказано иное).

КАБЬАЛИСТЫ

ПОХОЖИЕ СОЮЗЫ	ГРУППА МИЛНЕРА
	ТРЕХСТОРОННЯЯ КОМИССИЯ

Требования: у вас должны быть 2 карты науки (учитывая карты второстепенных объектов) или карта «Патенты».

Эффект: откройте и выложите на стол 7 карт с верха колоды союзов (если колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую).

Возьмите в руку те из открытых карт, в верхнем правом углу которых есть знак шпионов или символ карты второстепенного объекта группы науки. Замешайте оставшиеся карты союзов назад в колоду.

ЧРЕЗВЫЧАЙНАЯ КОМИССИЯ **4**



Соперники без знаков агитаторов отдадут вам по 1 карте контроля. Если у игрока нет карт контроля, он должен отдать карту объекта по своему выбору.

2-я стадия в любом проекте + знак агитаторов.

Купол-2 **4** **Иллюминаты** **4**

Соперники без знаков агитаторов отдадут вам по 1 карте мажи. Если у игрока нет карт мажи, он должен отдать карту объекта по своему выбору.

Соперники без знаков агитаторов отдадут вам по 1 карте финансов. Если у игрока нет карт финансов, он должен отдать карту объекта по своему выбору.

2-я стадия в любом проекте + знак шпионов.

2-я стадия в любом проекте + знак индустриальцев.

ЧРЕЗВЫЧАЙНАЯ КОМИССИЯ

ПОХОЖИЕ СОЮЗЫ **Купол-2**
ИЛЛЮМИНАТЫ

Требования: ваш координатор должен находиться на 2-й стадии любого проекта, и у вас должен быть знак агитаторов.

Эффект: как только вы заключите союз «Чрезвычайная комиссия», все противники, у которых на картах в игровой зоне нет ни одного знака агитаторов, должны будут отдать вам по 1 карте контроля по своему выбору (это может быть как карта объекта, так и карта второстепенного объекта). Карта «Правительства» не относится к группе контроля, хотя и приносит очки за карты этой группы.

Если у игрока нет карт контроля, он должен отдать любую карту объекта по своему выбору.

Если на карте, которую отдаёт игрок, остались его агенты, они отправляются в его резерв. Если к отдаваемой карте присоединён «Ближний круг», он тоже отдаётся.

ЧЁРНАЯ ВОДА



Возьмите из сброса 1 карту «Правительства», «Преступные группировки» или «Профсоюзы».

Карта «Правящие партии» + карта «Недвижимость» + карта «Лаборатории».

МАДЖЕСТИК-12 **ВСЕМИРНАЯ ТОРГОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ**

Возьмите из сброса 1 карту «Университеты», «Преступные группировки» или «Разведслужбы».

Возьмите из сброса 1 карту «Бизнес», «Преступные группировки» или «Консулы».

Карта «СМБ» + карта «Бизнес» + карта «Империализм».

Карта «Бизнес» + карта «Империализм» + карта «Консулы».

ЧЁРНАЯ ВОДА

ПОХОЖИЕ СОЮЗЫ **МАДЖЕСТИК-12**
ВСЕМИРНАЯ ТОРГОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

Требования: у вас должны быть карты «Правящие партии», «Недвижимость» и «Лаборатории».

Эффект: возьмите из сброса и положите перед собой 1 карту «Правительства», «Преступные группировки» или «Профсоюзы».

Как правило, карты сбрасываются при продвижении в проекте «Тайная власть». Если в сбросе нет нужных карт, союз заключается без эффекта.

Уточнение. Сбросив карту для продвижения в проекте «Тайная власть», а затем заключив союз «Чёрная вода», вы можете взять только что сброшенную карту, если позволяет эффект союза.

СОЮЗЫ. ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ

Эффект этих союзов действует до конца игры. При итоговом подсчёте очков эти союзы продолжают действовать, порой принося дополнительные очки влияния.

МАРКСИСТСКАЯ ЛИГА **5**



Каждая карта «Разведслужбы» приносит 1 дополнительный знак агитаторов.

2 карты контроля + знак шпионов.

ФОНД ХРАМОВОЙ ГОРЫ **5** **МЕЖДУНАРОДНЫЙ СОВЕТ ПО НАУКЕ** **5**

Каждая карта «Профсоюз» приносит 1 дополнительный знак индустриальцев.

Каждая карта «Консулы» приносит 1 дополнительный знак шпионов.

2 карты финансов + знак индустриальцев.

2 карты мажи + знак индустриальцев.

МАРКСИСТСКАЯ ЛИГА

ПОХОЖИЕ СОЮЗЫ **Фонд Храмовой Горы**
МЕЖДУНАРОДНЫЙ СОВЕТ ПО НАУКЕ

Требования: у вас должны быть 2 карты контроля (учитывая карты второстепенных объектов) и знак шпионов.

Эффект: каждая карта «Разведслужбы» приносит вам ещё 1 знак агитаторов (в дополнение к изображённым на карте знакам). Если, заключив этот союз, вы присоедините к «Разведслужбам» карту «Ближний круг», они будут приносить вам 2 знака шпионов и 2 знака агитаторов.

ЦРУ



Получая карту науки, можете завербовать 1 агента.

Карта «Университеты» + знак шпионов.

КГБ **МОССАД**

Получая карту контроля, можете завербовать 1 агента.

Получая карту финансов, можете завербовать 1 агента.

Карта «Правящие партии» + знак индустриальцев.

Карта «Бизнес» + знак индустриальцев.

ЦРУ

ПОХОЖИЕ СОЮЗЫ **КГБ**
МОССАД

Требования: у вас должна быть карта «Университеты» и знак шпионов.

Эффект: каждый раз, когда вы получаете карту науки (учитывая карты второстепенных объектов), вы можете (но не обязаны) завербовать 1 агента.

Заключив союз «ЦРУ», вы сразу же применяете его эффект, поскольку он приносит вам второстепенный объект группы науки. Это позволяет вам тут же завербовать 1 агента.

Вы можете применить эффект «ЦРУ», даже если у вас находится фишка куратора.

При игре с мини-дополнением «Профессионалы» вы можете взять карту профессионала вместо фишки агента, когда применяете эффект «ЦРУ».

КОЗА НОСТРА



Возьмите жетон коза ностра. «Коза ностра» приносит вам 2 теневых агентов для внедрения на 1-ю карту объекта в области внедрения. Вы можете немедленно заключить ещё 1 союз (его требования должны быть выполнены).

Наибольшее число агентов в резерве.

ЯКУДЗА

Возьмите жетон якудза. «Якудза» приносит вам 2 теневых агента для внедрения на 2-ю карту объекта в области внедрения. Вы можете немедленно заключить ещё 1 союз (его требования должны быть выполнены).

Наибольшее число агентов на карты объектов.

ТРИАДЫ

Возьмите жетон триады. «Триады» приносит вам 2 теневых агента для внедрения на 3-ю карту объекта в области внедрения. Вы можете немедленно заключить ещё 1 союз (его требования должны быть выполнены).

Наибольшее число агентов в активной системе.

КОЗА НОСТРА

ПОХОЖИЕ
СОЮЗЫ

ЯКУДЗА
ТРИАДЫ

Требования «Коза ностра»: в вашем резерве должно быть больше агентов, чем у других игроков. При равенстве требования не выполняются.

Требования «Якудза»: на ваших захваченных объектах должно быть больше агентов, чем у других игроков. При равенстве требования не выполняются.

Требования «Триады»: в вашем активном составе должно быть больше фишек агентов, чем у других игроков (теневые агенты не входят в активный состав). При равенстве требования не выполняются.

Эффект: вы получаете жетон коза ностра, якудза или триады соответственно. Этот жетон приносит 2 теневых агентов, которые всегда используются при внедрении на 1, 2 или 3-ю карту объекта соответственно.

Заклучив один из этих союзов, вы можете (но не обязаны) немедленно заключить ещё один, выполнив его требования.

Теневые агенты, полученные благодаря союзам «Коза ностра», «Триады» и «Якудза», суммируются с теневыми агентами, которые приносит «Коминтерн».

«Триады» и «Якудза» не действуют, если в области внедрения остались 2 или 1 карта соответственно. Теневых агентов, приносимых «Коза ностра», «Триадами» и «Якудза», нельзя использовать для проведения спецопераций.

СОЮЗ ДЕВЯТИ



Помещая агентов на карту науки или поддержки, вы можете продвинуться в любом проекте в качестве **дополнительного действия** (требования проекта должны быть выполнены).

2 знака шпионов.

СОЮЗ ДЕВЯТИ

ПОХОЖИЕ
СОЮЗЫ

СОЦИАЛИСТЫ-РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ
МИРОВОЙ СУД

Требования: у вас должны быть 2 знака шпионов.

Эффект: каждый раз, когда вы внедряете агентов на карту науки или поддержки, вы можете (но не обязаны) немедленно продвинуться в любом проекте.

Это считается **дополнительным действием** (см. с. 13), и его можно выполнить, даже если у вас находится фишка куратора.

СОЦИАЛИСТЫ-РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ

Помещая агентов на карту контроля или поддержки, вы можете продвинуться в любом проекте в качестве **дополнительного действия** (требования проекта должны быть выполнены).

2 знака высланных.

МИРОВОЙ СУД

Помещая агентов на карту финансов или поддержки, вы можете продвинуться в любом проекте в качестве **дополнительного действия** (требования проекта должны быть выполнены).

2 знака высланных.

Продвигаясь в проекте, следуйте обычным правилам (вы должны выполнить требования продвижения).

В свой ход вы можете выполнить любое число дополнительных действий. Например, если ранее вы заключили союзы «Совет девяти» и «Мировой суд», то в свой ход сможете дважды продвинуться в проектах, внедрив агентов на карту поддержки.

РИМСКИЙ КЛУБ



Помещая на объект хотя бы 4 фишки агентов (не теневых агентов), берите карту **второстепенного** объекта группы науки или контроля.

Карта «Правительства» + карта «Университеты».

РИМСКИЙ КЛУБ

ПОХОЖИЕ
СОЮЗЫ

МЕЖДУНАРОДНЫЙ
ВАЛЮТНЫЙ ФОНД
ТЕОСОФСКОЕ ОБЩЕСТВО

Требования: у вас должны быть карты «Правительства» и «Университеты».

Эффект: каждый раз, когда вы внедряете на объект хотя бы 4 фишки агентов (не теневых агентов), вы можете (но не обязаны) немедленно взять карту второстепенного объекта группы контроля или науки (по своему выбору). Если в запасе не осталось таких карт, ничего не происходит.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ВАЛЮТНЫЙ ФОНД

Помещая на объект хотя бы 4 фишки агентов (не теневых агентов), берите карту второстепенного объекта группы контроля или финансов.

Карта «Правительства» + карта «Индустрия».

ТЕОСОФСКОЕ ОБЩЕСТВО

Помещая на объект хотя бы 4 фишки агентов (не теневых агентов), берите карту второстепенного объекта группы финансов или науки.

Карта «Индустрия» + карта «Университеты».

ОБЩЕСТВО СТАРШЕГО БРАТА



Переходя на 2, 3, 4 или 5-ю стадию любого проекта, берите карту **второстепенного** объекта группы контроля.

2 карты контроля или карта «Правящие партии».

ОБЩЕСТВО СТАРШЕГО БРАТА

ПОХОЖИЕ
СОЮЗЫ

ЗОЛОТАЯ ЗАРЯ
ОБЩЕСТВО ТУЛЕ

Требования: у вас должны быть 2 карты контроля (учитывая карты второстепенных объектов) или карта «Правящие партии».

Эффект: каждый раз, когда вы переходите на следующую стадию любого проекта (но не присоединяетесь к 1-й стадии), вы можете (но не обязаны) взять карту второстепенного объекта группы контроля. Если в запасе не осталось таких карт, ничего не происходит.

ЗОЛОТАЯ ЗАРЯ

Переходя на 2, 3, 4 или 5-ю стадию любого проекта, берите карту второстепенного объекта группы финансов.

2 карты финансов или карта «Индустрия».

ОБЩЕСТВО ТУЛЕ

Переходя на 2, 3, 4 или 5-ю стадию любого проекта, берите карту второстепенного объекта группы науки.

2 карты науки или карта «Образование».

Союзы. ИТОВОВЫЙ ЭФФЕКТ

Эффекты этих союзов применяются в конце игры при подсчёте очков влияния.

КАРТЕЛИ

По 2 очка влияния за каждый жетон спец-операции и за каждую карту «Преступные группировки».

Карта власти + карта «Преступные группировки».

КАРТЕЛИ

ПОХОЖИЕ
СОЮЗЫ

МАЛЬТИЙСКИЙ ОРДЕН

МАЛЬТИЙСКИЙ ОРДЕН

По 2 очка влияния за каждый жетон спец-операции и за каждую карту «Иностранцы».

Карта власти + карта «Иностранцы».

Требования: у вас должна быть карта «Преступные группировки» и карта власти (учитывая карты второстепенных объектов и ещё одну карту «Преступные группировки»). Присоединённые к картам

власти карты «Ближний круг» не меняют их количество.

Эффект: при итоговом подсчёте вы получаете по 2 дополнительных очка влияния за каждую проведённую вами спец-операцию и за каждую захваченную вами карту «Преступные группировки». Присоединённые карты «Ближний круг» на этот подсчёт не влияют.

Ясоны

Игрок с наибольшим числом карт науки получает 7 очков влияния. Вы можете немедленно заключить ещё 1 союз (его требования должны быть выполнены).

2 карты науки или карта «Лаборатории».

ЯСОНЫ

ПОХОЖИЕ
СОЮЗЫ

РОЗЕНКРЕЙЦЕРЫ

ТАМПЛИЕРЫ

СОЮЗ ТРИДЦАТИ ТРЁХ

СОЮЗ ТРИДЦАТИ ТРЁХ

Игрок с наибольшим числом карт влияния получает 7 очков влияния. Вы можете немедленно заключить ещё 1 союз (его требования должны быть выполнены).

2 карты влияния или карта «Иностранцы».

Требования: у вас должны быть 2 карты науки (учитывая карты второстепенных объектов) или карта «Лаборатории».

Примечание для союза «Розенкрейцеры»: присоединённые к картам власти карты «Ближний круг» не меняют их количество.

Эффект: при итоговом подсчёте игрок, у которого больше всего карт науки (включая карты второстепенных объектов), получит 7 очков влияния. Карта «Университеты» не относится к группе науки, хотя и приносит очки за карты этой группы. Семь очков может получить любой игрок, не только вы. Если у двух или более игроков равное максимальное количество захваченных карт науки, никто не получает эти 7 очков.

Помните, что вы **не обязаны** заключать тот или иной союз. Таким образом, если вы можете заключить союз «Ясоны», но не хотите, вы вольны не делать этого.

Заклучив союз «Ясоны», вы можете (но не обязаны) немедленно заключить ещё один, выполнив его требования.

БИЛЬДЕРБЕРГСКИЙ КЛУБ

По 1 очку влияния за каждую карту власти и дополнительно по 2 очка влияния за каждую карту «Биржи».

Карта «Банки» + карта «Ценности» + карта «Недвижимость».

БИЛЬДЕРБЕРГСКИЙ КЛУБ

ПОХОЖИЕ
СОЮЗЫ

Элайху

ЧЕРЕП И КОСТИ

Требования: у вас должны быть карты «Банки», «Ценности» и «Недвижимость».

Эффект: при итоговом подсчёте вы получаете 1 дополнительное очко влияния за каждую захваченную вами карту власти (учитывая карты второстепенных объектов). Затем вы получаете 2 дополнительных очка влияния за каждую захваченную вами карту «Биржи» (всего получая благодаря эффекту этого союза по 3 очка за «Биржи»). Присоединённые карты «Ближний круг» на этот подсчёт не влияют.

ЭЛАЙХУ

По 1 очку влияния за каждую карту власти и дополнительно по 2 очка влияния за каждую карту «Университеты».

Карта «Иностранцы» + карта «Иностранцы» + карта «Иностранцы».

ЧЕРЕП И КОСТИ

По 1 очку влияния за каждую карту власти и дополнительно по 2 очка влияния за каждую карту «Правительство».

Карта «Иностранцы» + карта «Иностранцы» + карта «Иностранцы».

ФЕДЕРАЦИЯ ПРОФСОЮЗОВ

По 3 очка влияния за каждый знак агитаторов и за каждую карту «Правительства».

Карта власти + карта «Правительства».

ФЕДЕРАЦИЯ ПРОФСОЮЗОВ

ПОХОЖИЕ
СОЮЗЫ

ТОРГОВАЯ ПАЛАТА

ВСЕМИРНАЯ ЛИГА КУЛЬТУРЫ

Требования: у вас должна быть карта «Правительства» и карта власти (учитывая карты второстепенных объектов и ещё одну карту «Правительства»). Присоединённые к картам власти карты «Ближний круг» не меняют их количество.

Эффект: при итоговом подсчёте вы получаете 3 дополнительных очка влияния за каждый знак агитаторов на захваченных вами объектах и заключённых союзах (включая знаки, полученные благодаря присоединённым картам «Ближний круг»).

Также вы получаете 3 дополнительных очка за каждую захваченную вами карту «Правительства». Присоединённые карты «Ближний круг» на этот подсчёт не влияют.

МАСОНЫ

3

+3

По 3 очка влияния за каждую карту поддержки.



3-я стадия в любом проекте.

МАСОНЫ

Требования: ваш координатор должен находиться на 3-й стадии любого проекта.

Эффект: при итоговом подсчёте вы получаете 3 очка влияния за каждую захваченную вами карту поддержки. Присоединённые карты «Ближний круг» на этот подсчёт не влияют.

Союзы. Постоянный и итоговый эффекты

Эффекты описанных ниже 3 союзов действуют до конца игры, а также приносят очки влияния при итоговом подсчёте.

АНАРХИСТЫ

Вы можете сбросить до 2 своих карт контроля в конце каждой фазы союзов.

Конец игры: по 3 очка влияния за каждую карту контроля в сбросе.

3 карты контроля + нет карт «Правительства».

ИЕЗУИТЫ

Вы можете сбросить до 2 своих карт контроля в конце каждой фазы союзов.

Конец игры: по 3 очка влияния за каждую карту контроля в сбросе.

2 карты контроля + нет карт «Министерств».

САЕНТОЛОГИ

Вы можете сбросить до 2 своих карт Финансов в конце каждой фазы союзов.

Конец игры: по 3 очка влияния за каждую карту Финансов в сбросе.

2 карты Финансов + нет карт «Бизнеса».

АНАРХИСТЫ

ПОХОЖИЕ СОЮЗЫ	ИЕЗУИТЫ САЕНТОЛОГИ
---------------	-----------------------

Требования: у вас должны быть 3 карты контроля (учитывая карты второстепенных объектов) и не должно быть карт «Правительства».

Постоянный эффект: в конце каждой фазы союзов вы можете (но не обязаны) сбросить 1–2 захваченные вами карты контроля (включая карты второстепенных объектов, хоть в этом и нет смысла, поскольку такие карты немедленно вернуться в запас). Если на сбрасываемой карте есть агенты, они отправляются в резерв.

Итоговый эффект: при итоговом подсчёте вы получаете 3 очка влияния за каждую карту контроля в сбросе (включая карты, сброшенные другими игроками).

КАРТЫ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Мы рекомендуем использовать это мини-дополнение, только если все участники хорошо знакомы с игрой. См. правила мини-дополнения «Профессионалы» на с. 22–23 основных правил «Тайной власти».

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Согласно правилам, вы можете выполнить не более 1 действия в ход. Однако карты профессионалов «Серый кардинал» и «Эмиссар», а также некоторые союзы позволяют выполнить **дополнительное действие**.

- Разыграв «Серого кардинала» или «Эмиссара» и применив их эффект, вы должны выполнить одно из доступных вам действий по обычным правилам.
- Вы можете разыграть карту профессионала, даже если у вас находится фишка куратора.

ВЕРЬОВЩИК

Найдёт лучших среди лучших и переманит к вам на службу.

Завербуйте до 3 агентов.

- Вы можете завербовать меньше 3 агентов, даже если в резерве достаточно агентов.
- Вы можете взять карту профессионала вместо вербовки.

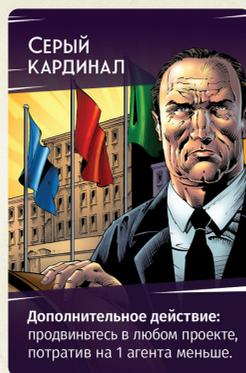


СЕРЫЙ КАРДИНАЛ

Войдёт в высшие круги и в нужный момент обеспечит их лояльность.

Дополнительное действие: продвигаться в любом проекте, отправив в резерв на 1 агента меньше (вы всё равно должны выполнить остальные требования).

- Первые стадии проектов «Объединённые нации» и «Тайная власть» требуют 1 агента. Если вы разыгрываете «Серого кардинала», когда у вас в резерве нет ни одного агента, то вашим координатором в проекте становится агент из активного состава.



- Эффекты «Серого кардинала» и 1 карты мировой войны нивелируют друг друга в отношении количества агентов.

ЭМИССАР

Окажется там, где нужно, и оптимальным образом организует процесс.

Дополнительное действие: проведите спецоперацию, отправив на неё на 1 агента меньше.

- Это считается обычным проведением спецоперации: все ваши теневые агенты в ней участвуют, в фазе захвата вы отзываете 1 фишку агента с этой карты, и преимущество проекта «Объединённые нации» по-прежнему действует.
- Если вы проводите спецоперацию, разыграв карту «Эмиссар», вы не можете использовать теневых агентов для внедрения на объект или для проведения ещё одной спецоперации на этом ходу.



УБИЙЦА

Имени и фотографии обычно доста-точно.

Отправьте 1 фишку агента любого игрока с карты объекта (в области захвата либо с уже захваченной) в его резерв.

- Эффект «Убийцы» не применяется к теневым агентам.
- Вы можете применять эффект «Убийцы» к своим агентам.
- Если после применения эффекта «Убийцы» на карте объекта в области внедрения не осталось фишек агентов игрока, внедрение считается проваленным (игрок не захватывает эту карту). Теневые агенты не могут захватывать объект без фишек агентов. Это не считается перехватом (игрок не получает карту союза).
- Применив эффект «Убийцы», вы можете (но не обязаны) немедленно разыграть ещё одного профессионала. Вы можете разыграть 2 карты «Убийца» подряд, а затем ещё одного профессионала.



ПОСРЕДНИК

Помогает прийти к соглашениям, к которым другие прийти не способны.

Выберите любую карту объекта в сбросе и отправьте указанное на ней количество агентов из своего активного состава в резерв. Положите выбранную карту перед собой — она считается захваченной.

- Вы не можете забрать карту объекта, если у вас недостаточно агентов в активном составе.
- Вы не можете использовать теневых агентов.



ОСВЕДОМИТЕЛЬ

Внедрится и соберёт компромат, не оставляющий выбора.

Возьмите 4 карты с верха колоды союзов. Выберите и добавьте в руку 1 из этих карт, а остальные 3 положите на верх колоды в любом порядке.

Если колода союзов закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Автор игры: Константин Селезнёв

Художник: Александр Хромов

Продюсирование и разработка: Денис Давыдов

Курирование проекта: Евгений Масловский и Максим Истомирин

Графический дизайн: Андрей Шестаков, Игорь Пехтерев

Выпускающие редакторы: Катерина Шевчук (1-е изд.),
Алёна Миронова (2-е изд.)

Редакторы: Филипп Кан и Александр Петрунин (1-е изд.),
Лора Пикенс (1-е и 2-е изд.)

Корректоры: Анна Полянская и Алина Кривошлыкова (1-е изд.),
Екатерина Ливанова (2-е изд.)

Вёрстка: Мира Оретова (1-е изд.), Алина Клеймёнова (2-е изд.)

Выражаем особую благодарность Льву Емельянову.

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, Дмитрий, Людмила, Андрей и Дарья Бушмановы, участники сообщества «ГраНИ» и клуба Moroz Testing Ground, а также многие другие.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Вашим оппонентом в одиночном режиме выступает руководитель особого подразделения «Комитета», которое строго засекречено, — даже вы мало что о нём знаете. Ещё меньше вам известно о вашем оппоненте, которого вы полусерьёзно называете СОКОЛ (специально отобранное «Комитетом» ответственное лицо, далее — просто Сокол).

«Комитет» не полностью доверяет руководителям своих подразделений. Но, в отличие от вас и других, Сокол пользуется абсолютным доверием высшего руководства «Комитета»... и располагает неограниченным доступом к ресурсам организации.

Вы слышали, что Сокол неукоснительно следует директивам, поступающим из «Комитета». Ему позволено свободно присоединяться к проектам мирового господства и заключать любые союзы — однако последние он сразу передаёт в ведение «Комитета». Ещё, как вам известно, в его распоряжении — лучшие специалисты организации.

Ваша цель — возглавить мировое правительство. Если на этом пути требуется сокрушить любимчика «Комитета»... так тому и быть!

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Одиночный режим играется по обычным правилам. Все изменения касаются только вашего оппонента — Сокола. Вы же как игрок действуете точно так же, как в обычной партии с 2–5 игроками.

Сокол, в свою очередь, также действует как обычный игрок, но часто руководствуется другими принципами и правилами, нежели вы. Во всех случаях, которые не описаны далее, Сокол поступает как обычный игрок.

Основные правила одиночного режима соответствуют *среднему* уровню сложности. Другие уровни сложности приведены ближе к концу правил одиночного режима. Если это одна из ваших первых партий в «Тайную власть», рекомендуем выбрать *начальный* уровень сложности (подготовка к игре в таком случае упрощается).

- Вы можете уменьшить количество манипуляций с компонентами. Например, если Сокол захватывает карту, а вы собираетесь перехватить её с помощью 5 агентов и затем отозвать 1 из них в фазу захвата — просто возьмите карту себе и поставьте на неё 4 агентов (и не забудьте вручить Соколу карту союза с верха колоды, так как произошёл перехват).

СОКОЛ. КЛЮЧЕВЫЕ ДИРЕКТИВЫ

Проекты мирового господства. Захватив карту поддержки или заключив союз со знаком агитаторов, миротворцев или шпионов в правом верхнем углу, **Сокол продвигается в проекте, который соответствует знаку на карте.** Если у Сокола нет координатора в этом проекте — он присоединяется к нему.



Сокол игнорирует ВСЕ требования проектов при продвижении, но получает все их преимущества. Присоединяясь к проекту, в качестве координатора Сокол берёт фишку агента из своего активного состава, а если там фишек нет, из резерва.

Сокол никогда присоединяется к проекту «Тайная власть». Другие три проекта доступны Соколу в обычном порядке.

Колода действий Сокола. В одиночном режиме, исключая *начальный* уровень сложности, используется особая колода карт профессионалов, предназначенная только для Сокола. Далее мы будем называть её колодой действий.

Сокол всегда берёт 1 карту из колоды действий, если должен завербовать 1 или 2 агентов, но не может, так как у него в резерве нет ни одного агента. Взяв карту действия, Сокол сразу применяет её эффект (и сбрасывает). Если не может применить — сбрасывает без эффекта.

Применение эффекта карты действий не считается для Сокола действием: сыграв её, он выполняет своё основное действие. Все карты действий подробно объяснены в конце правил одиночного режима.

Равнозначность. В редком случае, когда у Сокола присутствует 2 варианта на выбор — вы осуществляете выбор за него. Действуйте так, как поступили бы сами, играя за Сокола.

Далее описываются только отличия одиночного режима от обычной игры — по большей части они касаются того, как поступает Сокол.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Шаг 1. Сокол берёт 6 карт союзов **1** и все оставляет у себя (кладите в открытую). Вы берёте себе союзы в соответствии с одним из первых двух вариантов, изложенных на с. 4 базовых правил.

Шаг 2. Подготовьте колоду объектов, как в партии с участием 3 игроков. Область внедрения будет состоять из 8 карт.

Шаг 7. В начале игры вы получаете фишку куратора. В процессе игры она передаётся от вас к Соколу и обратно в обычном порядке (в начале каждой фазы действий).

Сокол • Шаг 8. Возьмите памятку для одиночного режима и карту личности Сокола. Она олицетворяет вашего оппонента, а также исполняет роль памятки по приоритетам Сокола. Выберите одну из двух сторон карты и положите её выбранной стороной вверх **2**.

Сокол • Шаг 9. Возьмите колоду действий Сокола (14 карт). Найдите **4 персональные карты действий** Сокола — на них те же иллюстрации, что и на его карте личности. Оставьте одну из них, которая соответствует выбранной вами личности Сокола (по иллюстрации) и не имеет пометки «Высокая сложность». Оставшиеся 3 карты уберите в коробку с игрой. Замешайте персональную карту в колоду действий.

Поместите колоду рядом с картой личности Сокола **3**.

Сокол • Шаг 10. Возьмите 3 жетона проектов со знаками агитаторов, миротворцев и шпионов. Не глядя, перемешайте их и выложите в ряд под картой личности Сокола в открытую **4**. Это — проектный порядок, согласно которому Сокол определяет, в каком проекте продвигаться, когда у него есть выбор.

Выбирая между двумя или тремя проектами для продвижения, Сокол выбирает тот, жетон которого находится первым слева в ряду проектного порядка (учитывайте, что иногда это может оказаться второй по счёту жетон в ряду, а не самый первый). Затем Сокол переносит этот жетон направо, в конец ряда.

Достигнув 5-й стадии проекта, Сокол немедленно удаляет жетон этого проекта из игры, так как он больше не потребуется.

Пора начинать!

➔ Кроме самой первой партии, мы рекомендуем всегда добавлять мини-дополнение «Профессионалы». В одиночном режиме партия с ним проходит по обычным правилам. Сокол никогда не берёт карты профессионалов — у него своя колода действий.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

ДЕЙСТВИЕ: ВНЕДРЕНИЕ НА ОБЪЕКТ

В свой ход Сокол выполняет действие «Внедрение на объект». Для этого он **слева направо** выбирает одну из первых трёх карт объектов в области внедрения (или из большего их числа, если у него координатор в «Шпионаже»), следуя приоритетам:



Карта поддержки (фиолетовая) ▶ карта ближнего круга (серая) ▶ карта власти (зелёная) ▶ карта контроля, финансов или науки (красная, жёлтая или синяя)



Готовая к игре колода действий Сокола состоит из 11 карт. Одна из них соответствует его карте личности.

Таким образом, следуя приоритетам, Сокол сначала слева направо проверяет, есть ли в зоне внедрения карта поддержки, и, если есть, внедряет на неё агентов. Если карты поддержки нет среди доступных ему карт или у него недостаточно агентов, Сокол проверяет, есть ли в зоне внедрения карта ближнего круга. И так далее.

Если дело дошло до карт контроля, финансов и науки – Сокол внедряет агентов на первую же (слева направо) карту контроля, финансов или науки, для которой у него соответственно есть «Правительства», «Биржи» или «Университеты». Если таких карт у Сокола нет – он просто выбирает первую же карту контроля, финансов или науки.



Если у Сокола нет куратора, он направляет на карту столько агентов, сколько необходимо для её захвата (с учётом теневых агентов).

Если куратор у Сокола, он направляет на карту **на 1 фишку агента больше**, чем указано в нижней части карты (независимо от наличия у него теневых агентов), чтобы помешать игроку выполнить перехват.

ПЕРЕХВАТ

Если на выбранной Соколом карте объекта находятся ваши агенты – Сокол проверяет, способен ли он выполнить перехват. В случае, если у него больше агентов (включая теневых), чем у вас, – он выполняет перехват, но по особым правилам.

Сначала уберите своих агентов с карты (и возьмите карту союза). С этого момента не имеет значения, сколько их там было. Сокол ставит на карту своих агентов, как если бы у него был куратор – то есть, если возможно, на 1 фишку агента больше, чем требуется для внедрения.

ПРИМЕРЫ. СОКОЛ ПОДЧИНЯЕТ СЕБЕ ПРОФСОЮЗЫ



- А** У Сокола нет куратора. Благодаря 2 теневым агентам ему достаточно 1 фишки агента для внедрения в «Профсоюзы».



- Б** Куратор у Сокола. Сокол направляет на карту «Профсоюзы» на 1 фишку агента больше, чем требуется. Это 4 агента. С учётом теневых агентов на «Профсоюзах» сейчас 6 агентов Сокола.



- В** Куратор у Сокола. Но в его активном составе – только 2 фишки агентов. Сокол хотел бы направить 4 фишки агентов, но столько у него нет. Поэтому он направляет в «Профсоюзы» всех имеющихся у него агентов. С учётом теневых агентов на «Профсоюзах» сейчас 4 агента Сокола.

ПРИМЕР. ПЕРСПЕКТИВНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ



Дмитрий (Красный игрок) направил 4 агентов на карту «Исследования». У Сокола достаточно агентов в активном составе, чтобы выполнить перехват, что он и делает.



Сначала Дмитрий возвращает всех своих агентов в активный запас (и берёт 1 карту союза). Затем Сокол ставит 2 агентов на карту, как если бы у него был куратор.

- Результат был бы таким же, направь Дмитрий всего 1 агента. Зачем было направлять 4? Возможно, у Дмитрия заключён союз «Римский клуб», который приносит карту второстепенного объекта, если на карту объекта поставлено 4 фишки агентов!

ДЕЙСТВИЕ: ПРОВЕДЕНИЕ СПЕЦОПЕРАЦИИ



В мирное время Сокол не проводит спецоперации, кроме как по эффекту карты «Эмиссар». Ситуация меняется, когда наступает война. Приоритеты Сокола становятся следующими:



Карта поддержки (фиолетовая) ▶ карта ближнего круга (серая) ▶ карта власти (зелёная) ▶ проведение спецоперации ▶ карта контроля, финансов или науки (красная, жёлтая или синяя)

➔ Мировые войны не влияют на продвижение Сокола в проектах.

ДЕЙСТВИЕ: ПОДГОТОВКА АГЕНТА

Если Сокол не может внедриться ни на один объект или (в военное время) провести спецоперацию, он вербует 1 агента. Если агентов в резерве нет — Сокол берёт карту действия и немедленно её разыгрывает.

ФАЗА ЗАХВАТА

Сокол отзывает агентов с карт по обычным правилам. Если у Сокола есть координатор в проекте «Объединённые нации», он сначала отзывает агентов с той карты, где у него больше агентов, или со спецоперации, если провёл её в этот ход (спецоперация приоритетна). *Затем:*

- если в этот ход Сокол захватил карту поддержки, он присоединяется к соответствующему ей проекту или продвигается в нём на следующую стадию (см. «Сокол. Ключевые директивы» на с. 15);
- если в этот ход Сокол захватил карту ближнего круга, он продвигается на следующую стадию в проекте, где у него есть координатор. Если таких проектов несколько — он выбирает проект согласно проектному порядку (см. «Подготовку к игре» на с. 16).

В случае, когда Сокол захватил карту ближнего круга, но ещё не присоединился ни к одному проекту, он присоединяется к 1 проекту согласно проектному порядку.

➔ Не забудьте переместить жетон проекта, который был использован для осуществления выбора, в конец ряда.

ФАЗА СОЮЗОВ

Сокол заключает ВСЕ союзы, которые может, по обычным правилам. Бывает, что после заключения одного союза он уже может выполнить требования другого союза, который ранее не мог заключить, — тогда он сразу заключает и его.

Если в правом верхнем углу карты заключённого союза изображена карта второстепенного объекта — Сокол её получает. Если изображён знак агитаторов, миротворцев или шпионов, Сокол продвигается в соответствующем проекте.

Эффекты союзов Сокол не применяет. Просто складывайте карты союзов, которые Сокол заключил, в стопку. Кладите карты союзов со знаками отдельно рядом, чтобы их было хорошо видно: они учитываются для заключения других союзов Сокола.

В конце фазы союзов Сокол не сбрасывает карты союзов в руку, если у него их свыше 6.

МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО

Сокол считает очки влияния согласно обычным правилам, но с некоторыми особенностями.

- Сокол получает очки влияния, указанные в правом верхнем углу заключённых им союзов. Эффекты союзов он не применяет (они переданы им в ведение «Комитета»).
- Карты ближнего круга приносят Соколу по 4 очка каждая. Сокол не присоединяет их к другим картам.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ

- ✦ Не используйте колоду действий Сокола. Если Сокол должен завербовать агента, когда в резерве нет агентов, ничего не происходит.
- ✦ Оставьте жетоны проектов в коробке с игрой — они не понадобятся.
- ✦ При подготовке к игре Сокол получает 2 карты союзов вместо 6.
- ✦ Получив карту ближнего круга, Сокол не присоединяется к проекту и не продвигается в нём (но при получении карты поддержки или заключении союза с соответствующим знаком вверху справа — продвигается).

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

Соответствует обычным правилам одиночного режима.

ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ

Рекомендуется, как только начнёте побеждать на среднем.

- ✦ Добавьте в колоду действий персональную карту Сокола с пометкой «Высокая сложность» (ту, которая соответствует его карте личности). У вас получится 12 карт в колоде действий Сокола.
- ✦ Захватив карту ближнего круга, Сокол продвигается на 1 стадию ВО ВСЕХ проектах, где есть его координаторы. В случае, если Сокол ещё не вступил ни в один проект, он присоединяется к 1 проекту согласно проектному порядку.

- ✦ Если Сокол получает куратора и вербует только 1 агента, так как в резерве нет второго, он берёт карту действия и разыгрывает её.
- ✦ В конце игры Сокол дополнительно получает 1 очко влияния за каждую карту заключённого им союза.

МАКСИМАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ

Высокий уровень сложности плюс следующее:

- ✦ Соколу требуется на 1 агента меньше для проведения спецопераций.
- ✦ После захвата карт «Правительства», «Биржи», «Университеты» или «Корпорации» Сокол дополнительно берёт соответствующую им карту второстепенного объекта (контроля при захвате «Правительств», власти при захвате «Корпораций» и так далее). «Преступные группировки» приносят Соколу 3 карты второстепенных объектов (по одной карте контроля, финансов и науки).
- ✦ В конце партии Сокол присоединяет каждую свою карту ближнего круга к одной из своих карт власти по обычным правилам, если может (4 очка влияния она в таком случае уже не приносит). Выбирайте из расчёта максимального количества очков для Сокола. Если присоединение карты ближнего круга принесёт 4 очка влияния или меньше, Сокол её не присоединяет и получает 4 очка влияния.
- ✦ В конце игры Сокол дополнительно получает по 2 очка влияния (вместо 1) за каждую карту заключённого им союза.

ИГРА ВЛИЯНИЯ

Независимо от исхода партии, вы можете оценить степень своей эффективности по набранным очкам влияния и стремиться улучшить свой результат от партии к партии. Учтите, что чем выше сложность игры — тем труднее набрать много очков!

Вчера назначен: 59 очков влияния или менее.

Перспективный: 60–99 очков влияния.

На хорошем счету: 100–149 очков влияния.

Первый среди лучших: 150–189 очков влияния.

Макиавелли XX века: свыше 190 очков влияния.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ СОКОЛА

Розыгрыш карты действия не заменяет основное действие, которое Сокол выполняет в свой ход.

«Сокол тратит X агентов» означает, что Сокол отправляет указанное число агентов из своего активного состава в резерв. Если Сокол не располагает нужным числом агентов, он сбрасывает карту действий без применения эффекта.

Если Сокол не может применить эффект карты — он сбрасывает её без эффекта (и не тратит агентов). Если у карты 2 эффекта (например, «Убийца») и Сокол может применить только один из них, он так и делает.



СЕРЫЙ КАРДИНАЛ

Все двери открыты перед тем, кто облечён полным доверием «Комитета».

Сокол тратит 2 агентов. Затем он присоединяется к 1 проекту (но не к «Тайной власти»), следуя **проектному порядку** (см. «Подготовка к игре» на с. 16).

Если Сокол уже присутствует во всех 3 проектах («Коминтерн», «Объединённые нации» и «Шпионаж»), он продвигается на одну стадию в 1 проекте согласно **проектному порядку**.

- › Как обычно, при присоединении к проекту Сокол берёт фишку агента из активного состава, а если там нет агентов — из резерва.



ЭМИССАР

«Комитет» одобряет радикальные методы, но на фоне мирового конфликта, когда легче замести следы. Впрочем, исключительные ситуации тоже случаются.

Сокол проводит спецоперацию согласно обычным правилам.

- › Как и в случае с любой картой действия — это не считается основным действием.
- › На максимальной сложности Соколу нужно на 1 агента меньше, чтобы провести спецоперацию по эффекту «Эмиссара».

- › Может случиться, что Сокол взял карту «Эмиссар» в результате действия вербовки, не имея агентов в резерве. В таком случае Сокол также применяет эффект «Эмиссара», если может.



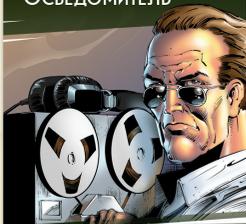
УБИЙЦА

Каждый, кто стоит на пути Сокола, становится мишенью.

Выберите 1 своего агента на карте объекта, если таковые есть, и отправьте его в резерв.

Затем, вне зависимости от результата, Сокол разыгрывает следующую карту действия.

ОСВЕДОМИТЕЛЬ



Сокол берёт 1 карту союза. Затем, если у него меньше 6 карт союзов, он тратит 2 агентов и берёт ещё 1 карту союза.

1 карта

ОСВЕДОМИТЕЛЬ

Комитет знает про всех, кто может представлять для него ценность. Однако такое знание иногда дорого обходится.

Сокол берёт 1 карту из колоды союзов «в руку».

Затем посчитайте, сколько союзов у Сокола «в руке». Если менее 6, Сокол тратит 2 агентов и берёт ещё 1 карту союза из колоды.

ПОСРЕДНИК



Сокол тратит 2 агентов и получает 1 теневого агента. В начале фазы союзов Сокол возвращает его в запас.

1 карта

ПОСРЕДНИК

Сокол легко разменивает людей как на постоянные преимущества... так и на временные.

Сокол тратит 2 агентов и получает 1 теневого агента. Верните его в общий запас в начале фазы союзов.

ВЕРЬОВЩИК



Сокол отзывает до 2 агентов. Если никого отзывать, он играет следующую карту действия.

2 карты

ВЕРЬОВЩИК

Для Сокола проще запросить новых агентов из «Комитета», чем ждать, пока его агенты вернутся с заданий.

Сокол возвращает до 2 агентов с карт объектов в активный состав. Если у него нет агентов на объектах, он разыгрывает следующую карту действия.

➤ Если у Сокола есть агенты на нескольких картах, он отзывает их по тому же принципу, что и при использовании преимущества проекта «Объединённые нации» (приоритет за картой, где у Сокола больше агентов).

ПЕРЕГОВОРЩИК / ДОВЕРЕННОЕ ЛИЦО

Он умеет достичь выгодного соглашения даже при продаже льда эскимосам.



Сокол берёт по 1 карте союза за каждую свою карту «Ближний круг». Затем перемешайте колоду действий.

1 карта



Сокол берёт по 1 карте союза за каждую свою карту поддержки. Затем играет следующую карту действия.

1 карта

Переговорщик, персональная карта:

Сокол берёт столько союзов «в руку», сколько у него есть карт ближнего круга.

Затем Сокол перемешивает колоду действий вместе с картами сброса, включая эту карту.

Доверенное лицо, персональная карта «высокой сложности»:

Сокол берёт столько союзов «в руку», сколько у него есть карт поддержки.

Затем, вне зависимости от результата, разыгрывает следующую карту действия.

УПРАВЛЕНЕЦ / ПРЕЗИДЕНТ

Она не только выжимает до последней капли каждую компанию, попавшую под контроль «Комитета», но и захватывает все связанные с ней структуры.



Сокол берёт по 1 карте второстепенного объекта за каждые свои «Правительства», «Биржи» и «Университеты». Затем перемешайте колоду действий.

1 карта

Управленец, персональная карта: Сокол берёт по 1 соответствующей карте второстепенного объекта за каждые свои «Правительства», «Биржи» и «Университеты».

Пример. Если у Сокола 2 карты «Правительства» и 1 карта «Биржи», он берёт 3 карты второстепенных объектов: 2 карты контроля и 1 карту финансов.

Затем Сокол перемешивает колоду действий вместе с картами сброса, включая эту карту.



Сокол берёт по 1 карте второстепенного объекта власти за каждые свои «Корпорации» и по 3 второстепенных объекта за каждые свои «Преступные группировки». Затем играет следующую карту действия.

1 карта

Президент, персональная карта «высокой сложности»: Сокол берёт второстепенный объект группы власти за каждую свою карту «Корпорации» и берёт по 3 карты второстепенных объектов (по одной карте групп контроля, финансов и науки) за каждую свою карту «Преступные группировки».

Затем, вне зависимости от результата, разыгрывает следующую карту действия.

ДЕЙСТВИЯ СОКОЛА, КОГДА У НЕГО КУРАТОР

Куратор не препятствует совершать Соколу какие бы то ни было действия, так как Сокол пользуется абсолютным доверием высшего руководства «Комитета». Например, Сокол может вербовать агента в присутствии куратора, если ему недоступны другие действия.

СОЮЗЫ В ПАРТИИ ПРОТИВ СОКОЛА

- › Когда вы заключаете союз **«Чрезвычайная комиссия», «Купол-2»** или **«Иллюминаты»** и Сокол не может отдать вам соответствующую карту – возьмите у него ту карту, которую отдали бы сами, будь вы на его месте. Учитывайте, что карты поддержки нужны Соколу для заключения выгодных союзов.
- › Эффекты союзов **«Ясоны», «Розенкрейцеры», «Тамплиеры»** и **«Союз тридцати трёх»**, заключённых вами, распространяются на Сокола и могут принести ему 7 очков влияния в конце партии.



Издатель игры – Crowd Games. © Crowd Games, 2019–2021 гг.
© Денис Давыдов, 2019–2021 гг. Все права защищены.
О приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.



ОБЪЕКТЫ

Группы карт

	Контроль	Правящие партии • Силовые ведомства • СМИ
	Финансы	Банки • Недвижимость • Ценности
	Наука	Лаборатории • Исследования • Патенты
	Поддержка	Профсоюзы • Консульства • Разведслужбы
	Власть	Правительства • Биржи • Университеты • Преступные группировки • Корпорации
	Ближний круг	Ближний круг

Карты власти

	Правительства	1 очко влияния за каждую карту контроля	
	Биржи	1 очко влияния за каждую карту финансов	
	Университеты	1 очко влияния за каждую карту науки	
	Преступные группировки	3 очка влияния за каждый набор из 1 карты контроля, 1 карты финансов и 1 карты науки	
	Корпорации	3 очка влияния за каждую другую карту власти	

Карты ближнего круга

	«Ближний круг» не присоединён	4 очка влияния
	«Ближний круг» + карта поддержки	+1 / /
	«Ближний круг» + карта власти	+1 очко влияния

ПРОЕКТЫ

	НАЗВАНИЕ	ПРЕИМУЩЕСТВО
	Коминтерн	У вас есть 1–3 теневых агента
	Объединённые нации	Вы можете отзываться на 1–3 агентов больше
	Шпионаж	Вы можете внедряться на 4–6-ю карту объекта
	Тайная власть	Вы берёте 1–2 карты союзов, а затем можете заключить 1 союз, проигнорировав его требования

ЗНАКИ

	НАЗВАНИЕ	КАРТЫ
	Агитаторы	«Профсоюзы» и некоторые союзы
	Миротворцы	«Консульства» и некоторые союзы
	Шпионы	«Разведслужбы» и некоторые союзы
	Особый интерес	Многие карты объектов

СОЮЗЫ

	ТИП ЭФФЕКТА	ПРИМЕНЕНИЕ
	Мгновенный эффект	Эффект союза применяется единожды, сразу после того, как вы заключите союз
	Постоянный эффект	Эффект союза действует до конца игры
	Итоговый эффект	Эффект союза применяется в конце игры