

# Правила настольной игры "Агентство" (Rogue Agent)

**Автор игры: Дэвид Ауслоос (David Ausloos)**

**Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©**

*Игра для 2-4 участников от 12 лет*

Долгие годы коррумпированное правительство Рейн Сити, или Города Дождей, работало рука об руку с некой корпорацией, известной как Агентство. Эта организация служила орудием подавления преступных группировок, с которыми едва справлялись городские силы полиции. По мере роста своего влияния Агентство постепенно усиливало контроль над городом. Их оружием были сила и натиск – ради общего блага и желания положить конец эпохе мрака, окутавшего весь город. Однако правительство в попытке вернуть себе власть над городом предприняло решительные меры. Оно отправило неотличимых от людей Андроидов с целью внедрения в Агентство. В скором времени в запоминающих устройствах Андроидов стали возникать сбои, что привело к изменению в коде программы. В короткие сроки сформировались подпольные сети Андроидов под прикрытием. Готовилось не просто устранение Агентства... весь Рейн Сити должен был пасть на колени.

В настольной игре «Агентство» игрокам предстоит примерить на себя роль Агентов, задачей которых является борьба с преступностью в Рейн Сити. В качестве Агентов игроки будут призывать Преступников к правосудию, предотвращать убийства, обезвреживать Бомбы, угрожающие превращением целых районов в груды строительного мусора, разведывать ценные Ресурсы и нанимать Информаторов для помощи и защиты Агентов от смертельной угрозы, поджидающей их на каждом углу темных городских закоулков. Каждое успешно выполненное задание повышает Влияние Агента; ведь именно от Влияния будет зависеть, насколько успешным окажется продвижение Агента по иерархической лестнице.

## **Варианты игры**

В настольную игру «Агентство» можно играть в двух различных режимах. Перед началом игры выберите вариант, в который хотите сыграть:

Вариант **Агент** – это стандартный режим игры для 2-4 игроков. Данный вариант представляет собой состязание между игроками за получение Влияния.

Вариант **Андроид** – это расширенный режим игры для 3-4 игроков. В нем вводится дополнительная задача по разоблачению Андроидов,

проникнувших в Агентство в облике его сотрудников и преследующих корыстные цели по добыче Влияния.

В правилах игры, если не оговорено иное, описывается стандартный вариант игры *Агент*. Правила игры для варианта *Android* можно найти на стр. 21.

## Обзор игры

Каждый ход в настольной игре "Агентство" начинается с Фазы Времени, во время которой в городе появляются криминальные элементы. За ней следует Фаза Действий, в которой каждый игрок перемещается по Рейн Сити, совершая различные действия и приобретая Влияние. И, наконец, Фаза Города содержит все динамические аспекты игры, создающие эффект "живого города". Игрок, имеющий наибольшее Влияние в конце игры, побеждает.

## Состав игры



Примечание 1: перед самой первой игрой приклейте на жетоны наклейки. Каждый Преступник должен иметь одинаковые номера на обеих сторонах, но с разным фоном: буйный (серый фон) и усмирный (красный фон).

Примечание 2: в игре используются жетоны кредитов двух цветов: 20 синих достоинством 1 кредит и 10 красных достоинством 5 кредитов.

Примечание 3: специальное издание игры включает 10 дополнительных карт Преступников.

## Тайлы районов

Тайлы районов представляют различные уголки Рейн Сити. Они бывают двух типов: обычные места и криминальные кварталы (precinct).



- A. Название объекта в районе
- B. Символ поиска: количество и цвет кубиков, которые Агент бросает во время обыска района (см. стр. 13)
- C. Поля Информаторов: места, в которые могут быть размещены Информаторы для защиты и поддержки своего Агента
- D. Снаряжение: ресурсы или улучшения, которые Агент может купить в данном районе. Число указывает цену в кредитах



- E. Головорезы: количество Головорезов, которым Агенту предстоит противостоять при перемещении в данный район
- F. Номер района: идентификационный номер криминального квартала

Тайлы районов с полями для информаторов двусторонние. В варианте игры *Агент* используются только обычная сторона. В варианте *Андроид* районы во время игры могут переворачиваться на повреждённую сторону (красного цвета).

## Карты Преступников

Карты Преступников представляют членов преступных синдикатов Рейн Сити.



- A. Имя Преступника
- B. Эффект Разоблачения: может сработать, когда Агент при нападении на Преступника разоблачает его
- C. Символ синдиката: эмблема одного из шести различных преступных синдикатов
- D. Здоровье: количество успешных попаданий, необходимых для умирения Преступника
- E. Награда: количество кредитов, которые Агент получит при сдаче Преступника полиции
- F. Эффект Возмездия: срабатывает, когда Агент совершает неудачное нападение на Преступника

## Вариант игры Агент

### Подготовка города

Для игры в "Агентство" игроки должны сначала построить Рейн Сити. Все тайлы районов следует размещать обычной стороной вверх.

1) Поместите тайл с изображением Штаб-квартиры организации (*Headquarters*) в центр стола.

2) Перемешайте шесть тайлов криминальных кварталов (*Precinct*). Разместите четыре из них, присоединяя встык по одному к каждой стороне тайла Штаб-квартиры. Оставшиеся два тайла поместите таким образом, чтобы получилась форма треугольника, в центре которой располагается Штаб-квартира, как показано на рисунке ниже.

3) Перемешайте оставшиеся тайлы районов. Расположите каждый из них в незанятых местах города так, чтобы завершённый город содержал 3 тайла районов в верхнем ряду и по 5 тайлов районов в среднем и нижнем рядах, а Штаб-квартира располагалась в середине центрального ряда.



*Пример стартовой расстановки тайлов*

### Подготовка игроков

Каждый игрок получает набор следующих компонентов в начале игры:

- 1 поле Агента и 7 маркеров Агента. В трёх верхних рядах поля Агента положите по одному маркеру на позиции, отмеченные голубым кружком (индикаторы ресурсов), в нижних трёх рядах – на нулевые позиции (индикаторы улучшений). Последний маркер поместите на верхнюю позицию вертикальной шкалы справа (индикатор здоровья).
- 1 фигурку Агента, 7 Информаторов и 1 маркер влияния – всё выбранного игроком цвета
- 4 кредита

### Завершение подготовки

- Поместите маркеры влияния игроков и красный маркер хода на нулевую позицию поля подсчёта очков Влияния

- Поместите фигурки Агентов на тайл Штаб-квартиры
- Бросьте обычный кубик и поместите фигурку Отряда Полиции на тайл криминального квартала, совпадающего по номеру с выпавшим значением кубика
- Перемешайте карты Преступников и положите полученную колоду Преступников лицом вниз рядом с городом
- Все жетоны Бомб, Убийц и один набор из 6 жетонов Преступников (с номерами от 1 до 6) поместите в Поток Данных (в тканевый мешочек)
- Положите второй набор жетонов Преступников (с номерами от 1 до 6) рядом с колодой Преступников
- Положите поле Бомбы рядом с городом
- Из оставшихся кредитов сформируйте банк и поместите его рядом с городом. Кредиты в игре ограничены имеющимся количеством
- Назначьте Командующего оперативными действиями (т.е. первого игрока), используя любой выбранный способ. Назначенный игрок берёт Поток Данных в качестве указателя на первого игрока.

## Механика компонентов

### Поле Агента



Поле Агента содержит индикаторы ресурсов, улучшений и здоровья игрока.

### Ресурсы



Когда Агент получает ресурс, он передвигает соответствующий маркер на одну позицию вправо. Расход ресурса обозначается смещением соответствующего маркера влево. Если маркер находится в крайнем правом положении, то любое дальнейшее получение ресурса не учитывается. Соответственно, нельзя и тратить ресурс, если маркер находится в крайнем левом положении.

## Улучшения



Улучшения представлены символами на треках индикаторов улучшений. Игрок может использовать улучшение, когда маркер проходит символ на треке (т.е., когда маркер находится справа от символа). Полученным однажды улучшением можно пользоваться до конца игры.

**Примечание: игрок получает 1 Влияние каждый раз, когда маркер улучшения достигает крайнего правого положения на треке индикаторов.**

## Здоровье



Шкала здоровья используется для отображения текущего состояния здоровья игрока. Когда игрок получает пункты здоровья, соответствующий маркер поднимается вверх. Когда здоровье теряется, маркер передвигается вниз. Если маркер находится в самом верхнем положении, дальнейшее получение здоровья не учитывается.

Если маркер здоровья игрока достигает символа черепа:

- ▲ Игрок теряет 1 Влияние.
- ▲ Все Преступники, взятые Агентом под стражу, возвращаются в Поток Данных.
- ▲ Агент игрока отправляется в Городскую Больницу (район *City Hospital*).
- ▲ Маркер здоровья игрока передвигается в положение, отмеченное символом сердца.
- ▲ Если игрок попадает в Больницу во время Фазы Действий своего хода, то его Фаза Действий на этом заканчивается и он не может выполнять больше никаких операций.

## Районы

Понятие соседних районов относится только к тайлам, имеющим общую сторону, и никогда к тайлам, касающимся по диагонали. Защищённые районы обозначаются следующим образом:



Район с **символом щита Человека** защищает Агентов.



Район с **символом щита Андроида** защищает Андроидов (используется только при игре в вариант *Android*).

### Правило кубиков

В случаях, когда игрок может обменять ресурсы на специальные кубики для последующего броска, он не может получить больше специальных кубиков, чем доступно в игре.

### Правило Влияния

Влияние никогда не может опуститься ниже 0.

## Последовательность игры

Игра "Агентство" длится 6 раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз, разыгрывающихся в следующем порядке:

**А. Фаза Времени:** новые Преступники, Убийцы и Бомбы появляются в Рейн Сити.

**Б. Фаза Действий:** все игроки выполняют свои действия.

**В. Фаза Города:** Преступники и Убийцы совершают свои злодеяния в городе на фоне раздающихся время от времени взрывов.

### А. Фаза Времени

В данной фазе Преступники, Убийцы и Бомбы появляются в Рейн Сити. Командующий выполняет следующие шаги:

- 1) продвигает маркер хода вперёд на одно деление поля подсчёта очков Влияния;
- 2) достаёт жетоны событий из Потока Данных. Количество жетонов зависит от числа игроков:

число игроков	2	3	4
количество жетонов	2	2	3

3) бросает столько обычных кубиков, сколько жетонов событий было вынуто из мешка;

4) распределяет по одному кубику на каждый вытащенный жетон событий.

#### Убийца



Положите жетон Убийцы на тайл криминального квартала с номером, соответствующим значению кубика.

#### Бомба



Положите жетон Бомбы на тайл криминального квартала с номером, соответствующим значению кубика. Бросьте обычный кубик и положите его на жетон Бомбы. Он будет служить Таймером Бомбы.







### Преступник

Положите жетон Преступника (серой стороной вверх) на тайл криминального квартала с номером, соответствующим значению кубика. Возьмите верхнюю карту из колоды Преступников и положите лицом вниз рядом с городом. Возьмите жетон Преступника из резерва рядом с колодой Преступников с таким же номером, как у вытащенного жетона, и положите на карту Преступника, устанавливая тем самым связь карты с жетоном в городе. Карта Преступника остаётся лежащей лицом вниз до тех пор, пока на него не будет совершено нападение. В этом случае карта переворачивается и остаётся открытой, пока не выйдет из игры.

### Б. Фаза Действий

В этой фазе все игроки выполняют действия. Как только один игрок выполнит все свои действия, его ход заканчивается и к своей фазе приступает следующий игрок. Начинает Командующий.

**Важно: любое действие должно быть завершено, прежде чем начнётся следующее (исключение: действие *Расследование*).**

Игрок может выполнять следующие действия в любом порядке:

#### *Передвижение*

Это действие позволяет Агенту переехать из района, в котором он находится, в любой другой на расстояние до двух районов.

**+1 Улучшение автомобиля – двигатель:** если у игрока есть такое улучшение, то он может перемещаться на расстояние до трёх районов.

Каждый шаг перемещения должен осуществляться в соседний район. В течение одного и того же действия игрок не может дважды заезжать в один и тот же район. Первое использование действия *Передвижение* ничего не стоит. За каждое дополнительное использование данного действия игрок тратит 1 единицу топлива.



#### *Посещение криминального района*

Если игрок приезжает в криминальный квартал с символом одного или более Головорезов **и в данном районе нет Отряда Полиции**, то игрок должен сразиться с Головорезами, прежде чем продолжить движение или выполнить иное действие в криминальном квартале. За каждый символ Головореза игрок теряет 1 здоровье. Избежать этого можно при выполнении следующих условий или действий:



**▲ Улучшение автомобиля – броня:** наличие у игрока данного улучшения уменьшает урон от Головорезов на 1 единицу.

- ▲ Информаторы: каждый Информатор игрока в данном районе спасает его от 1 Головореза.
- ▲ Патроны: каждый потраченный игроком патрон нейтрализует 1 Головореза.

### **Расследование**

Игрок может потратить 2 улики, чтобы подсмотреть одну лежащую лицом вниз карту Преступника.



Полученной информацией нельзя делиться с другими Агентами.

Игрок может подсмотреть только карту того Преступника, который находится либо в одном районе с его Агентом, либо в районе с хотя бы одним из его Информаторов. **Для обозначения своего расследования игрок кладёт жетон Расследования своего цвета на лежащую лицом вниз карту Преступника.**

Игрок может выполнять действие *Расследование* несколько раз во время своего хода. Разрешается прервать действие *Передвижение* для выполнения расследования (с последующим продолжением прерванного движения).

### **Правосудие**

Игрок может выполнить до двух действий *Правосудие* в фазу действий. На выбор у игроков есть 7 различных типов действий *Правосудие*:

- А. Нападение на Преступника
- Б. Арест Преступника
- В. Перехват Преступника
- Г. Сдача Преступника полиции
- Д. Обыск района
- Е. Покупка снаряжения
- Ж. Обезвреживание Бомбы

**Важно:** действие *Правосудие* не может быть произведено в районе, в котором находится Отряд Полиции. Игрок не может выполнить дважды за свой ход одно и то же действие *Правосудие* в одном и том же районе.

**Важно:** после первого действия *Правосудие* можно осуществлять другие действия (такие, как *Передвижение*), но после совершения второго действия *Правосудие* игрок должен либо произвести действие *Вербовка*, либо закончить свой ход.

#### **А. Нападение**

Игрок может напасть либо на Преступника, либо на Убийцу, находящегося в одном с ним районе. Нападение состоит из 3 шагов:

### 1. Выбор цели

Выберите Преступника или Убийцу в своём районе.

### 2. Разоблачение Преступника

Если карта атакованного Преступника лежит лицом вниз, раскройте её. **Если на карте присутствует Эффект Разоблачения, выполните его.**



Красный символ Эффекта Разоблачения срабатывает только в случае, если игрок ранее **не проверял** этого Преступника: на карте отсутствует жетон Расследования цвета этого Агента.



Белый символ Эффекта Разоблачения срабатывает только в случае, если игрок ранее **проверял** этого Преступника: на карте лежит жетон Расследования цвета этого Агента.

Примечание: Эффект Разоблачения выполняется только один раз для каждого Преступника и только в момент раскрытия карты. Пропустите данный шаг, если карта уже была раскрыта.

### 3. Совершение атаки

Игрок берёт **три красных кубика** и может добавить к ним другие:



▲ **Улучшение оружия – Пистолет:** за каждый Пистолет в улучшениях возьмите один зелёный кубик.

▲ Патроны: за каждый потраченный патрон возьмите один чёрный кубик (но не больше трёх черных кубиков).



**ВЗРЫВ**



**УСИЛЕНИЕ**

Бросьте кубики и определите, сколько произошло попаданий. Каждый взрыв считается за одно попадание. Каждое усиление удваивает попадания одного взрыва. Только одно усиление может быть использовано для каждого взрыва. Усиление, которое не может быть применено ни к одному взрыву, само по себе эффекта не имеет.



*Примеры:*

*Бросок 3 взрыва и 0 усилений производит 3 попадания.*

*Бросок 4 взрыва и 2 усиления производит 6 попаданий.*

*Бросок 1 взрыва и 3 усиления производит 2 попадания.*

Последствия нападения определяются в зависимости от цели:

<p style="text-align: center;">Убийца</p> 	<p style="text-align: center;">Преступник</p> 
<p>Если бросок произвёл <b>2 и более попаданий</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Верните жетон Убийцы в Поток Данных.</li> <li>- Игрок получает 1 Влияние.</li> </ul> <p>В остальных случаях:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Если атака была произведена в защищённом районе, последствий нет.</li> <li>- Если атака была произведена в незащищённом районе, то Агент теряет 2 единицы здоровья (и минус 1 за каждого своего Информатора в этом районе).</li> </ul>	<p>Если количество <b>попаданий</b> броска кубиков <b>равно или больше</b> здоровья Преступника:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Преступник считается усмирённым. Переверните оба жетона Преступника – в районе и на карте Преступника – красной стороной вверх.</li> <li>- Игрок получает 1 Влияние.</li> </ul> <p>В остальных случаях:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Срабатывает Эффект Возмездия Преступника. Если в текущей игровой ситуации эффект не может быть выполнен или может быть применён только в другом игровом режиме, пропустите его.</li> </ul>



Некоторые Эффекты Возмездия помечены символом часов. Это постоянные эффекты, остающиеся активными до конца следующего хода Агента, на которого сработал эффект, или до того момента, как Преступник покинет город, в зависимости от того, что произойдёт раньше. Данный Агент берёт жетон времени в качестве напоминания о том, что он подвержен воздействию постоянного эффекта. Жетон сбрасывается, когда прекращается действие эффекта.

### ***Б. Арест Преступника***

Игрок может арестовать усмирённого Преступника, находящегося в одном с ним районе. Жетон Преступника помещается под фигурку его Агента как обозначение того, что Преступник взят им под стражу. В игре нет ограничения на количество усмирённых Преступников, которых Агент может взять под стражу.

### ***В. Перехват Преступника***

Игрок может попытаться перехватить своим Агентом Преступника, взятого под стражу другим Агентом, если фигурки обоих Агентов находятся в одном и том же **незащищённом** районе.

Перехват состоит из следующих шагов:

### *1. Выбор цели*

Агент-перехватчик выбирает Агента в качестве цели.

### *2. Получение кубиков*

Агент-перехватчик берёт до трёх зелёных кубиков: за каждую потраченную единицу топлива возьмите один зелёный кубик. Если взяты не все зелёные кубики, Агент, ставший целью перехвата, может взять по одному доступному зелёному кубику за каждую потраченную единицу топлива.

### *3. Выполнение перехвата*

Оба игрока бросают взятые кубики. Каждый автомобиль, выброшенный на кубиках Агента, уходящего от перехвата, отменяет автомобиль на кубиках Агента-перехватчика. За каждый неотменённый автомобиль, выпавший при броске кубиков Агентом-перехватчиком, он может выбрать одного Преступника, находящегося под стражей перехваченного Агента и переместить его к себе под стражу (т.е. поместить взятый из-под фигурки перехваченного Агента жетон Преступника под фигурку своего Агента). Все оставшиеся после этого автомобили не оказывают эффекта.

## ***Г. Сдача Преступника полиции***

Игрок может сдать всех арестованных им Преступников полиции за одно действие, если его Агент находится в Штаб-квартире:

- Верните жетоны Преступников в Поток Данных.
- Положите перед собой карты Преступников лицом вверх в ряд личного зачёта сданных полиции Преступников (для подсчёта победных очков в конце игры).
- Игрок берёт из банка количество кредитов, равное сумме наград, указанных на картах сданных Преступников. Если в банке недостаточно кредитов, возьмите все оставшиеся.

## ***Д. Обыск района***

Игрок может обыскать район на предмет ресурсов, улучшений, кредитов или медикаментов. Обыск состоит из следующих шагов:

### *1. Бросок кубиков:*

Бросьте кубики обыска, указанные на символе поиска района.

Примечание: белые кубики указывают количество кубиков одного любого цвета по выбору игрока.

### *2. Повторный бросок кубиков:*

Перебросьте заново любое количество кубиков, если хотите.



**Улучшение Агента – навык Разведки:** игрок с таким улучшением может перебросить любое количество кубиков второй раз.

### 3. Итоги бросков:

Примените эффекты бросков каждого кубика в любом порядке.

Обзор результатов бросков кубиков поиска:

#### Улучшения и ресурсы



За каждый символ улучшения или ресурса подвиньте соответствующий маркер на поле Агента на одну позицию вправо (и до двух позиций вправо в случае удвоенного символа).

#### Лечение



За каждый символ лечения игрок получает 1 единицу здоровья.

#### Кредиты




За каждый символ кредита игрок берёт 2 кредита из банка. Если кредитов в банке недостаточно, возьмите все оставшиеся.

#### Взрыв



Символ взрыва означает опасное столкновение с Головорезом в процессе обыска и уменьшает здоровье Агента на 1 единицу за каждый символ взрыва. Частично или полностью потери здоровья помогают избежать:

- Информаторы: каждый свой Информатор в данном районе позволяет Агенту не учитывать 1 символ взрыва.
- Патроны: каждый потраченный патрон позволяет не учитывать 1 символ взрыва.
- Усиление: каждый символ усиления позволяет не учитывать 1 символ взрыва.

-  **Улучшение Агента – Бронежилет:** на игрока с таким улучшением не действует 1 символ взрыва.

- Защищённый район: все символы взрыва не оказывают эффекта, если игрок находится в защищённом районе.

### Усиление



Каждый символ усиления, не использованный игроком для защиты от эффекта символов взрыва, может быть вместо этого использован для удвоения эффекта одного другого выброшенного кубика. Для каждого кубика с эффектом может быть использовано только одно усиление.

### Е. Покупка снаряжения

Игрок может приобрести снаряжение, указанное на тайле района, в котором он находится. Он может купить снаряжение данного типа в таком количестве, за какое сможет заплатить. Если игрок покупает:

- ♣ **ресурс:** за каждый уплаченный в банк кредит подвиньте маркер по треку индикатора соответствующего ресурса поля Агента на одну позицию вправо (и до двух позиций вправо, если символ данного ресурса встречается дважды на символе снаряжения).
- ♣ **улучшение:** за каждые два уплаченных в банк кредита подвиньте маркер по треку индикатора соответствующего улучшения поля Агента на одну позицию вправо.
- ♣ **Влияние:** за каждые 6 потраченных улик игрок получает 1 Влияние.



*В Штаб-квартире (Headquarters) Агенты могут получить 1 Влияние за 6 улик.*



*В Магазине боеприпасов (Ammo supply) Агенты могут купить 2 патрона за 1 кредит.*

### **Ж. Обезвреживание Бомбы**

Игрок может попытаться обезвредить Бомбу, находящуюся в одном с ним районе. Для этого ему предстоит произвести серию операций по отсоединению проводов (бросками кубиков).

После каждого отсоединения провода все кубики со значением креста и взрыва должны быть размещены на поле Бомбы. Бомба обезвреживается при составлении прямой линии из 3 крестов. Эта линия может быть вертикальной, горизонтальной или диагональной.

Игрок может продолжать выполнять операции по отсоединению проводов, пока не обезвредит Бомбу, пока она не взорвётся или пока не примет решение прекратить обезвреживание. Агент может принять решение остановиться после каждого броска, однако должен будет произвести проверку Стабильности до окончания действия *Обезвреживание Бомбы*. Игрок должен остановиться, когда больше не остаётся кубиков для броска.

Перед началом отсоединения проводов поместите Таймер Бомбы на красный кружок поля Бомбы, не меняя его значения.

#### *Отсоединение проводов*

Бросьте все специальные кубики, ещё не размещённые на поле Бомбы. Затем разместите все кубики с выпавшими значениями креста и взрыва по следующим правилам:

- Каждая позиция поля Бомбы может вмещать только один кубик.
- Кубик должен быть помещён на самое верхнее свободное место в колонке.
- Новую колонку можно начать, только если во всех колонках, содержащих один или более кубиков, самым нижним является кубик с крестом (исключение: когда в колонке 4 взрыва). Всегда разрешается добавлять кубики в другие колонки, если есть свободные места.
- Как только в колонке размещается крест, только кубики с крестами можно будет добавлять в эту колонку.
- Все кубики должны быть размещены, даже если линия из 3 крестов уже сложилась.

Каждая новая колонка, начатая после первой, понижает значение Таймера Бомбы на 1 (возьмите кубик, назначенный Таймером Бомбы, и выставите на нем значение, на 1 меньше, чем текущее). Когда значение таймера достигнет 0, Бомба взрывается: разыграйте *Эффект взрыва Бомбы* и завершите действие обезвреживания.

В приложении А на стр. 27 показан подробный пример обезвреживания Бомбы.

#### *Проверка Стабильности*

Если Бомба ещё не взорвалась и прямая линия из 3 крестов образована, то Бомба обезврежена. Отсоединять провода больше нельзя. Теперь должна



быть выполнена проверка Стабильности, прежде чем действие *Обезвреживание Бомбы* может быть завершено.

Эта проверка должна быть также произведена, если игрок решил или был вынужден прекратить обезвреживание Бомбы. Если колонок со взрывом на самом нижнем кубике нет, то проверка Стабильности автоматически проходит успешно. В противном случае возьмите все кубики из колонок, самый нижний кубик которых показывает взрыв. Эти кубики образуют электрическую цепь.

Бросайте кубики электрической цепи, пока не взорвётся Бомба, либо пока цепь не пройдёт проверку. После каждого броска проверяются следующие условия:

- Если был выброшен хотя бы один крест и **ни одного** взрыва, цепь проходит проверку Стабильности.
- Если выпал хотя бы один взрыв, Бомба взрывается: разыграйте *Эффект взрыва Бомбы*, после чего действие *Обезвреживание Бомбы* завершается.

Примечание: в официальном приложении часто задаваемых вопросов и ответов к правилам игры приводится облегчённый вариант прохождения проверки Стабильности: каждый кубик электрической цепи бросается по очереди один раз: выпадение креста означает немедленный успех проверки, выпадение взрыва означает немедленный провал проверки и детонацию Бомбы. Если после бросков всех кубиков ни один из этих символов не был выброшен, проверка считается пройденной успешно.

#### *Завершение процесса обезвреживания Бомбы*

Если Бомба была обезврежена и не взорвалась при проверке Стабильности:

- Верните жетон Бомбы в Поток Данных.
- Верните Таймер Бомбы и все прочие кубики с поля Бомбы в резерв.
- Игрок получает 1 Влияние.

#### *Розыгрыш Эффекта взрыва Бомбы*

Если значение Таймера Бомбы достигло 0 или проверка Стабильности провалилась, Бомба взрывается:

- Все Информаторы, находящиеся в одном районе с Бомбой, удаляются из игры (положите их обратно в коробку).
- Жетоны Убийц и Преступников, находящиеся в одном районе с Бомбой, возвращаются в Поток Данных.
- Каждый игрок в районе с Бомбой теряет 4 единицы здоровья.
- Каждый игрок в районе, соседнем к району с Бомбой, теряет 2 единицы здоровья при отсутствии защиты района.
- Агенты, потерявшие здоровье из-за взрыва Бомбы, возвращают всех Преступников, находящихся у них под стражей, в Поток Данных.
- Верните жетон Бомбы в Поток Данных.
- Верните Таймер Бомбы и все прочие кубики с поля Бомбы в резерв.

- Все Бомбы, находящиеся в данном районе, также взрываются. Выполните все вышеперечисленные шаги для каждой Бомбы.

### **Вербовка**

Игрок может заплатить 2 кредита, чтобы разместить одного из своих Информаторов на самом верхнем свободном поле Информаторов того района, в котором находится его Агент. Если свободных полей Информаторов нет, то и разместить Информаторов нельзя.



**Важно:** после совершения действия *Вербовка* никаких других действий больше производить нельзя. Игрок обязан закончить свой ход.

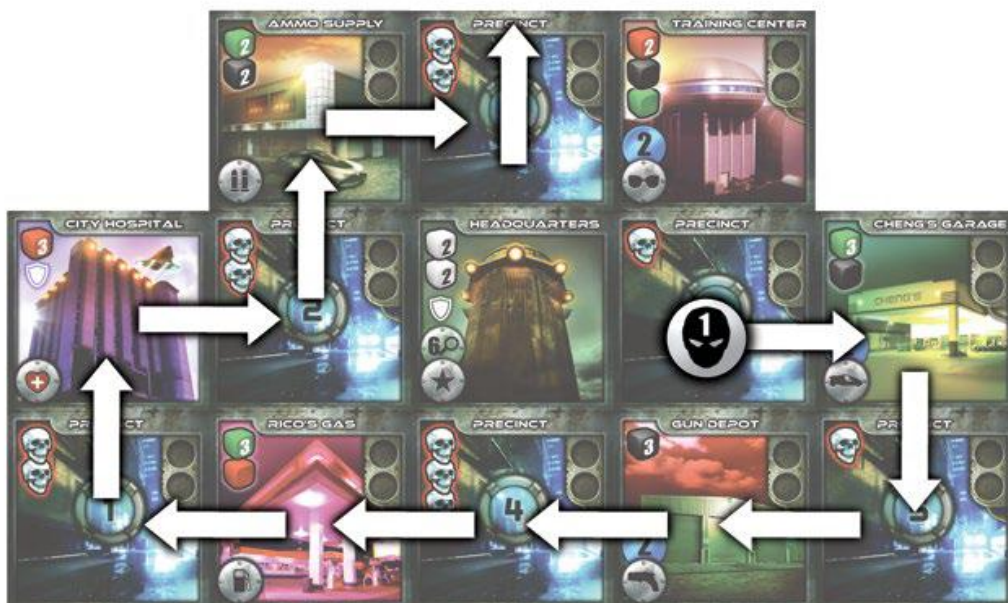
## **В. Фаза Города**

В данной фазе Преступники и Убийцы воплощают свои мрачные замыслы. Эта фаза состоит из 5 шагов. Если на одном из шагов невозможно ничего разыграть, пропустите его и переходите к следующему шагу.

### **1. Активация Преступников**

Начиная с Преступника с наименьшим в городе номером и продолжая в порядке увеличения номеров, каждый буйный Преступник перемещается в следующий район по Тропе Событий, как показано на рисунке:

Если Преступник уходит из последнего по Тропе Событий района, он покидает город. Если Преступник появился в городе в Фазу Времени этого раунда в самом верхнем криминальном районе, то он не уходит из города, а начинает новый полноценный забег по городу по Тропе Событий.



Когда Преступник покидает город, верните соответствующий жетон на карте Преступника в стопку рядом с колодой Преступников и удалите карту этого Преступника из игры (если не оговорено иное).

Если Преступник заходит в новый район и в нем нет Отряда Полиции, выполните следующие две проверки в таком порядке:

#### *Проверка 1: Убийцы*

Каждый Убийца, находящийся в одном районе с Преступником, перемещается по Тропе Событий в следующий район, пока не выполнится одно из следующих условий:

- Он уходит с Тропы Событий: верните его жетон в Поток Данных.
- Он приходит в район, в котором нет жетона буйного Преступника.

#### *Проверка 2: Бомбы*

Значение Таймера каждой Бомбы в районе с Преступником уменьшается на 1. Если оно при этом достигает 0, Бомба взрывается (разыграйте *Эффект взрыва Бомбы* на стр. 17).

**Важно: только буйные Преступники перемещаются во время этой фазы. Все усмиренные Преступники остаются в своих районах.**

## **2. Активация Убийц**

Каждый Убийца в городе активируется в выбранном Командующим порядке, пока все они не будут задействованы по одному разу. Активация Убийцы состоит из следующих шагов:

1. Разыграйте *Действие Убийцы* (см. ниже) в том районе, где он находится.
2. Переместите Убийцу: Убийца переходит в следующий район по Тропе Событий и совершает *Действие Убийцы*. Если Убийца покидает Тропу Событий, верните его жетон в Поток Данных.
3. Нападение на соседний район: если есть хотя бы один Агент в соседнем районе по Тропе Событий, Убийца перемещается туда и совершает *Действие Убийцы*.

Примечание: если хотя бы один Агент потерял здоровье во время активации Убийцы, то активация прекращается. Пропустите все оставшиеся шаги для этого Убийцы и переходите к следующему Убийце.

#### *Действие Убийцы*

Если в районе с Убийцей нет ни Отряда Полиции, ни буйных Преступников, то Убийца нападает на Агентов и Информаторов в данном районе в следующем порядке:

- Каждый Агент теряет 2 единицы здоровья (и минус 1 единицу за каждого своего Информатора в этом районе), если находится в незащищённом районе.

- Если в верхнем поле Информаторов данного района находится Информатор, уберите его из игры и, если на нижнем поле есть Информатор, передвиньте его на верхнее поле.

### 3. Активация Отряда Полиции

Переместите фигурку Отряда Полиции в криминальный квартал с номером, на 1 большим, чем номер района, в котором он только что находился (или в криминальный квартал №1, если Отряд Полиции находился в районе №6).

**Все жетоны событий района, в который прибыл Отряд Полиции, возвращаются в Поток Данных.**

### 4. Активация Бомб

В выбранном Командующим порядке активируется каждая Бомба в городе. Значение Таймера каждой Бомбы уменьшается на 1. Если значение таймера достигает 0, разыграйте *Эффект взрыва Бомбы*.

### 5. Объявление нового Командующего

Игрок слева от текущего Командующего оперативными действиями становится новым Командующим. Этот игрок получает Поток Данных.

## Конец игры

Игра заканчивается после Фазы Города в шестом раунде. Каждый игрок подсчитывает своё суммарное Влияние. Оно складывается из:

- ▲ Влияния: полученное во время игры Влияние (по показаниям маркера Влияния);
- ▲ Информаторов: одно Влияние за каждого своего Информатора в городе;
- ▲ Бонусы за синдикаты: каждый игрок сортирует Преступников, сданных им полиции, по символу синдиката. Преступники с белым символом синдиката считаются джокерами. Они добавляются к группе, в которой у игрока больше всего Преступников. Каждый синдикат приносит бонус в соответствии со следующей таблицей:

Количество Преступников в Синдикате	1	2	3	4	5+
Бонус за Синдикат	1	3	6	10	10 + 5 за каждого следующего Преступника после четвёртого

Игрок, набравший больше всего Влияния, побеждает. При ничьей выигрывает игрок, у которого больше здоровья. Если по-прежнему ничья, то все игроки с наибольшим количеством Влияния и здоровья выигрывают.

### Вариант игры Андроид

Вариант игры Андроид возможен в партии с 3-4 игроками и предлагает дополнительные игровые элементы, которые делают путешествие по Рейн Сити ещё более увлекательным. Данный режим вводит в игру возможность перевоплощения некоторых Агентов в Андроидов в облике человека, использующих в связи с этим своё Влияние в Рейн Сити иными способами.

В начале игры никто не знает, Андроид он или нет. Некоторые игроки имеют более высокие шансы стать одним из них.

Как только Агента разоблачат в качестве Андроида, его роль в Рейн Сити изменится: он начнёт разрушать районы и нападать на других Агентов с целью получения очков Влияния, в то время как оставшиеся Агенты будут пытаться остановить его...

Игра проходит по тем же правилам, что и в варианте *Агент*, но со следующими изменениями и дополнениями:

#### Жетоны Идентификации

Во время подготовки к игре каждый игрок получает также жетоны Идентификации:

- При игре с 3 игроками сначала удалите из игры один жетон Идентификации Андроида и два жетона Идентификации Человека.
- Перемешайте жетоны Идентификации и раздайте по три жетона каждому игроку лицом вниз. Каждый игрок может подсмотреть свои жетоны Идентификации, но должен хранить эту информацию в тайне от других игроков.



Если у игрока есть 2 и более жетона Идентификации Андроида, то есть вероятность, что он будет раскрыт в качестве Андроида во время игры. Тем не менее, нет никакой гарантии, что игрок будет разоблачён в роли Андроида, поэтому все игроки должны действовать в игровых ситуациях как человеческие персонажи, пока не выяснится их истинная Идентификация. Пока игрока не признали Андроидом, он считается человеком и его действия и цели остаются такими же, как и в варианте игры *Агент*.

### *Раскрытие жетона Идентификации*

В процессе игры может возникать ситуация, когда игроки будут вынуждены раскрывать свои жетоны Идентификации. Игрок может всегда выбрать, какой из жетонов раскрыть. Все раскрытые жетоны Идентификации помещаются перед игроком. Когда игрок раскрывает свой второй жетон Андроида, его роль в качестве Андроида разоблачается и он остаётся в этой роли до конца игры.

В игре есть 4 события, которые заставляют Агентов раскрывать один из своих жетонов Идентификации:

1. Игрок теряет последнюю единицу здоровья (Фаза Действий или Города):

Если маркер здоровья Агента достигает позиции с символом черепа, Агент должен раскрыть один жетон Идентификации.

2. Во время розыгрыша Эффекта Возмездия Преступника (Фаза Действий):

После неудачного нападения на Преступника Эффект Возмездия может вынудить игрока раскрыть один жетон Идентификации, если это возможно.

3. Игрок становится целью действия *Сканирование* (Фаза Действий):

Пока не достигнут предел максимального количества Андроидов, Агент в качестве дополнительного действия в Фазу Действий может потратить 4 улики, чтобы вынудить другого игрока перевернуть один нераскрытый жетон Идентификации. Игрок, на которого направлено действие, должен находиться либо в том же районе, что и Агент, проводящий расследование, либо в районе с хотя бы одним Информатором этого Агента. Игроки могут сканировать нескольких игроков в одном и том же районе, расходуя 4 улики на каждое сканирование. Если просканированный Агент разоблачается в качестве Андроида (т.е. открывает второй жетон Идентификации Андроида):

- Агент, проводивший проверку, получает 1 Влияние.

- Просканированный игрок теряет 1 Влияние.

4. Отряд Полиции приходит в соседний район (Фаза Города):

Если предел максимального количества Андроидов ещё не достигнут, каждый Агент, находящийся в одном районе с Отрядом Полиции или в соседнем с ним районе, начиная с Командующего и далее по часовой стрелке, должен перевернуть один из своих нераскрытых жетонов Идентификации, если это возможно.

**Важно: каждый раунд игрок может раскрыть только один жетон Идентификации. Если событие вынуждает игрока раскрыть другой жетон Идентификации в этот же раунд, то пропустите это событие.**

### *Разоблачение Андроида*

Игрок, разоблачённый в качестве Андроида, больше не считается Агентом. Когда игрок разоблачён:

- Он возвращает все жетоны Преступников, находящихся у него под стражей, в Поток Данных.

- Он удаляет всех своих Информаторов из игры. Если в результате в каких-либо районах освободились верхние поля Информаторов, передвиньте на них Информаторов с нижнего поля этих же районов.

На Поле Агента никаких изменений не происходит. Если Андроид теряет последнюю единицу здоровья, на него оказывают эффект те же последствия, что и на Агента.

Андроид сохраняет все карты сданных полиции Преступников и будет учитывать их при подсчёте очков в конце игры.



Андроиды становятся защищёнными только в районах с таким символом:

#### *Ограничение количества Андроидов*

Существует ограничение в одного Андроида при игре втроём и в двух Андроидов при игре вчетвером. Как только этот предел будет достигнут, удалите все жетоны Идентификации из игры. События, заставляющие игроков раскрывать один из жетонов Идентификации, больше не имеют эффекта и сразу же пропускаются.

#### **Разрушенные районы**

В варианте игры Андроид районы с Информаторами могут разрушаться. Когда район разрушается, тайл района переворачивается на разрушенную сторону и остаётся в таком положении до конца игры.

К разрушенным районам применяются следующие правила:

- ▲ Если жетон Преступника или Убийцы перемещается в разрушенный район или должен быть размещён в нем, он немедленно возвращается в Поток Данных. На замену ничего не достаётся.
- ▲ В Фазу Действий игроки не могут обыскивать разрушенные районы или покупать снаряжение в них.
- ▲ Агент теряет 1 единицу здоровья каждый раз, когда попадает в разрушенный район (избежать такой потери нельзя). Андроид может посещать разрушенный район без потери здоровья.

#### **Действия Андроида**

В Фазу Действий игрок, разоблачённый в качестве Андроида, может выполнять следующие действия:

#### ***Передвижение***

Для Андроида применяются те же правила, что и для Агента (см. стр. 9)

#### ***Подпольные действия***

Игрок может выполнить до двух подпольных действий за одну Фазу Действий. У Андроида есть 4 различных типа подпольных действий:

- А. Обыск района
- Б. Покупка снаряжения
- В. Нападение на Агента
- Г. Нападение на район

**Важно: Подпольное действие можно совершать в районе с находящимся в нем Отрядом Полиции. Однако запрещается выполнять одно и то же подпольное действие дважды в одном районе в течение одного хода.**

#### *А. Обыск района*

Для Андроида применяются те же правила, что и для Агента (см. стр. 13).

#### *Б. Покупка снаряжения*

Для Андроида применяются те же правила, что и для Агента (см. стр. 15).

#### *В. Нападение на Агента*

Игрок может напасть на Агента, находящегося в одном районе с его Андройдом, если район не защищает данного Агента. Нападение состоит из следующих шагов:

##### 1. Выбор цели

Нападающий Андроид выбирает Агента для нападения.

##### 2. Выбор кубиков

Нападающий Андроид берёт три красных кубика и может добавить другие:

-  **Улучшение оружия – пистолет:** за каждый пистолет добавьте 1 зелёный кубик.

- Патроны: за каждый потраченный патрон добавьте 1 чёрный кубик (но не больше трёх чёрных кубиков).

Если взяты не все зелёные кубики, Агент, ставший объектом нападения, может взять **один свободный зелёный кубик за каждую потраченную единицу топлива.**

##### 3. Совершение нападения

Оба игрока одновременно бросают свои кубики. Определите, сколько было выброшено попаданий. Каждый взрыв считается за 1 попадание. Каждое усиление удваивает количество попаданий одного взрыва. Для каждого взрыва можно использовать только 1 усиление. Усиление, которое нельзя применить ни к одному взрыву, само по себе никакого эффекта не имеет. Каждый автомобиль, выброшенный на кубиках Агентом, на которого совершается нападение, отменяет 1 попадание. Все лишние автомобили не учитываются.



Агент теряет 1 единицу здоровья за каждое неотменённое попадание. Если Агент теряет свою последнюю единицу здоровья, то в дополнение к обычным последствиям этого Андроид получает 1 Влияние.

За попадания, выброшенные Агентом, Андроид здоровья не теряет. Только автомобили на кубиках Агента учитываются при защите от нападения Андроида.

### *Г. Нападение на район*

Игрок может совершить нападение на район, в котором он находится, если район ещё не разрушен и в нем есть поля Информаторов (занятые или свободные).

Нападение состоит из следующих шагов:

#### 1. Выбор кубиков

Нападающий Андроид берёт три красных кубика и может добавить другие:

-  **Улучшение оружия – пистолет:** за каждый пистолет добавьте 1 зелёный кубик.

- Патроны: за каждый потраченный патрон добавьте 1 чёрный кубик (но не больше трёх черных кубиков).

#### 2. Бросок кубиков

Бросьте все кубики одновременно.

#### 3. Результаты броска

Каждый взрыв считается за 1 попадание. Каждое усиление удваивает количество попаданий одного взрыва. Для каждого взрыва можно использовать только 1 усиление. Усиление, которое нельзя применить ни к одному взрыву, само по себе никакого эффекта не имеет.

▲ Любой Информатор в верхнем поле Информаторов отменяет 1 попадание и удаляется из игры. Если Информатор есть также и в нижнем поле, то он перемещается в верхнее.

▲ Любой Информатор, находящийся теперь в верхнем поле, отменяет 1 попадание и также удаляется из игры.

Если осталось хотя бы 2 неотменённых попадания:

- Все Бомбы в районе взрываются: разыграйте *Эффект взрыва Бомбы* (см. стр. 17).

- Все жетоны Преступников и Убийц в данном районе возвращаются в Поток Данных.

- Район разрушается – переверните тайл района на разрушенную сторону.

- Игрок получает 1 Влияние.

### **Действия Агента**

Агенты получают возможность выполнения нового действия *Правосудие – Нападение на Андроида*. Оно попадает под те же ограничения, что и другие действия *Правосудие* (см. стр. 10).

#### *Нападение на Андроида*

Игрок может напасть на Андроида, находящегося с ним в одном районе, при условии, что район не является защищенным для Андроида.

Атака состоит из тех же шагов, что описаны в действии *Нападение на Агента*, но с тем отличием, что роли игроков в нападении меняются местами.

Если Андроид теряет последнюю единицу здоровья, то в дополнение к обычным последствиям этого Агент получает 1 Влияние.

**Важно: пока в игре нет ни одного разоблаченного Андроида (т.е. ни один игрок не раскрыл двух жетонов Андроида), выполнять данное действие нельзя.**

### **Конец игры**

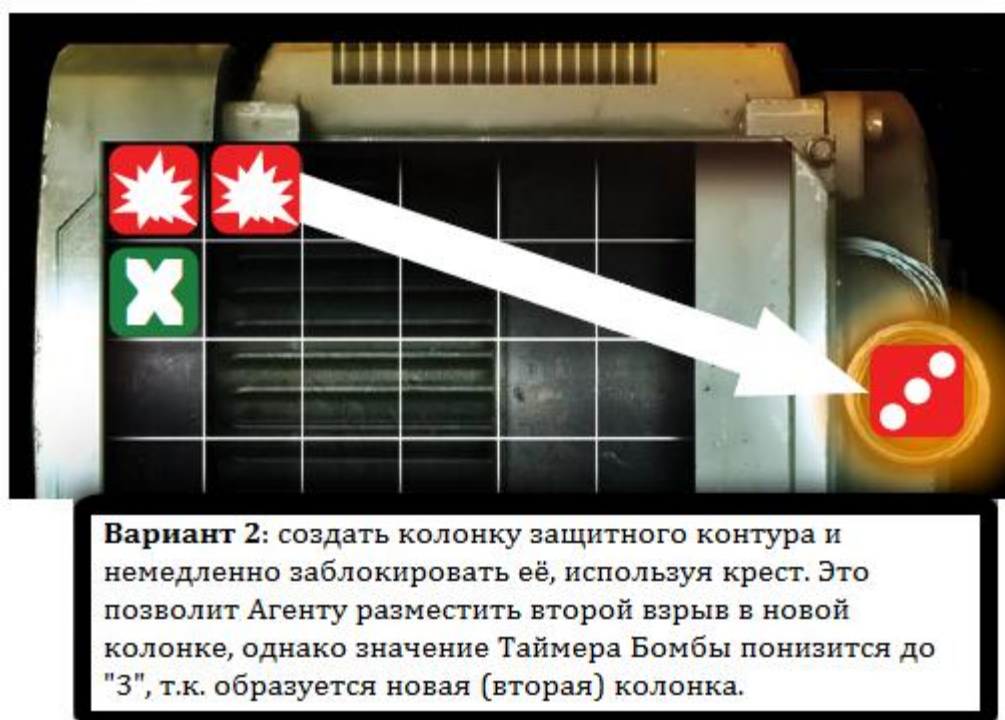
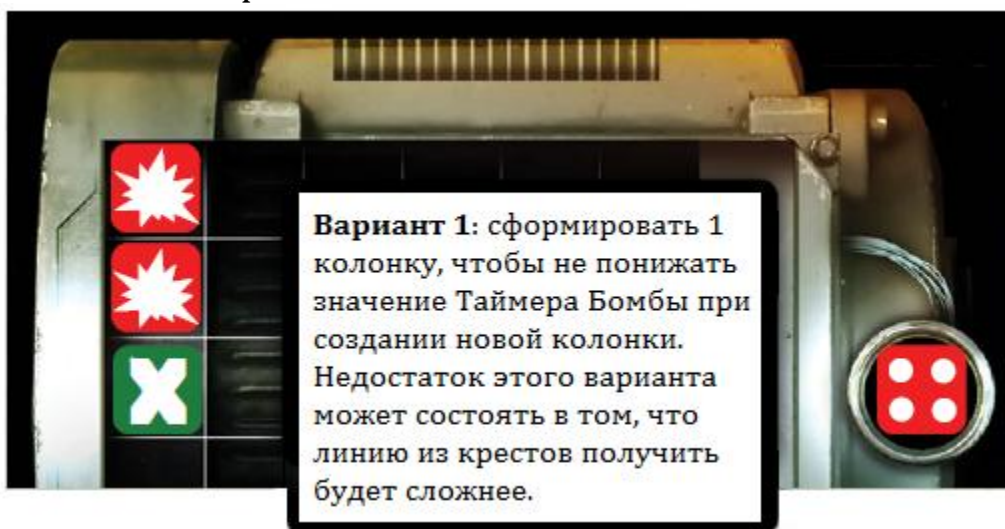
Игра заканчивается после Фазы Города 8-го раунда. Очки подсчитываются так же, как и в варианте игры *Агент*. У Андроидов по обычным правилам учитываются очки за Преступников, сданных ими полиции до того, как их разоблачили.

## Приложение А: Пример обезвреживания Бомбы

Таймер Бомбы показывает "4". Агент бросает 9 специальных кубиков.



В первом броске выпало 3 результата, которые должны быть использованы. Теперь у него есть 3 варианта:





Агент выбирает третий вариант. Затем он выполняет новую операцию по отсоединению проводов и бросает оставшиеся 6 кубиков. На этот раз должны быть размещены два результата броска кубиков:





Он выбирает второй вариант. Теперь Агенту, чтобы не вызвать детонацию Бомбы, можно только начать новую колонку. Он бросает 4 оставшихся специальных кубика и получает два креста в качестве результата.



У него есть 2 варианта:



Агент выбирает второй вариант и получает 1 Влияние. Жетон Бомбы возвращается в Поток Данных.

## Приложение Б. Пример Фаз Города, Времени и Действий

Данный пример демонстрирует типовую ситуацию в середине игры во время розыгрыша Фазы Города. На поле города уже размещено несколько элементов, включая двух Преступников, одного Убийцу, а также Бомбу, угрожающую второму криминальному кварталу.



### Фаза Города

#### Шаг 1: активация Преступников

Сначала активируйте Преступников: первым активируется Преступник №3 (Преступник с наименьшим номером в городе). Он перемещается в следующий район по Тропе Событий, где притаился Убийца.

В качестве результата проверки Убийцы, последний сбегает от Преступника, двигаясь по Тропе Событий до тех пор, пока не окажется в районе без буйного Преступника. В данном примере Убийца остановится в криминальном квартале №2.



Затем активируется следующий по возрастанию порядкового номера Преступник: номер шестой. Он переходит в следующий по Тропе Событий район. И снова проверка Убийцы приводит к бегству Убийцы.

После этого наступает очередь проверки Бомбы. Значение Таймера Бомбы опускается до «1». К несчастью для Агентов: последний шаг Фазы Города понизит это значение до «0» и приведёт к срабатыванию детонатора. Фиолетовый Агент, однако, может выдохнуть спокойно: он находится под защитой района.



### Шаг 2: активация Убийцы

В следующем шаге фазы Города активируются Убийцы. Сперва Убийца проверяет, нет ли Агентов в его районе. Если таковых нет, то он перемещается и ищет Агентов в следующем районе – он всегда находится в поиске потенциальных жертв.

В следующем районе он находит жёлтого Агента. В результате выполняется *Действие Убийцы*, и жёлтый Агент теряет 2 единицы здоровья. Серый Информатор в верхнем поле Информаторов также становится жертвой Убийцы. Он удаляется из игры. Фиолетовый Информатор передвигается на верхнее поле.



### Шаг 3: активация Отряда Полиции

Переместите фигурку Отряда Полиции из криминального квартала №4 в криминальный квартал №5 и уберите все жетоны событий из этого района.

**Шаг 4: активация Бомб**

Значение Таймера Бомбы в криминальном квартале №2 понижается на 1 и вызывает детонацию Бомбы. В результате Преступник №6 возвращается в Поток Данных, а жёлтый Информатор удаляется из игры. В зоне действия взрыва находится только фиолетовый Агент, но, поскольку Штаб-квартира предоставляет ему защиту, он не получает урон.

**Шаг 5: объявление нового Командующего**

Фаза Города разыграна. Следующий по часовой стрелке игрок получает Поток Данных, и начинается новый раунд.

**Фаза Времени**

У жёлтого игрока находится Поток Данных – он является Командующим на данный момент. Он достаёт 2 жетона из мешка: это Бомба и Преступник №2. Затем она бросает 2 обычных кубика. Выпадает 3 и 5. Он решает поместить Преступника в криминальный квартал №5, а Бомбу – в криминальный квартал №3. Чтобы установить Таймер для Бомбы, он бросает один кубик. В результате выпадает 4, и этот кубик кладётся на жетон Бомбы.

**Фаза Действий**

Жёлтый игрок в качестве Командующего первым начинает выполнять свои действия. В условиях острой нехватки патронов он решает переместиться в Штаб-квартиру, используя действие *Передвижение*. Здесь он может выбрать две пары кубиков для действия *Обыск*. На этом заканчивается его бесплатное *Передвижение*. В Штаб-квартире на кубиках ему выпадает:





Он перемещает соответствующие маркеры по трекам индикаторов на своём Поле. С заряженным оружием он мог бы вернуться к Убийце, однако игрок выбирает неразоблачённого Преступника в качестве цели. Он тратит 1 единицу топлива на действие *Передвижение* для перемещения в криминальный квартал №2 и тратит 2 патрона, чтобы избежать двух Головорезов в этом районе.

Затем он тратит 1 единицу топлива на ещё одно действие *Передвижение*, чтобы добраться до криминального района №1. Он получает 1 единицу урона от местных Головорезов. Чтобы не рисковать, он сперва использует действие *Расследование*, расходуя 2 улики для проверки Идентификации Преступника. В качестве своего последнего действия *Правосудие* игрок решает совершить *Нападение на Преступника*. Карта Преступника открывается для всех игроков: это Террорист Джек (Bomber Jack). Его Эффект Разоблачения не срабатывает, т.к. игрок использовал на нем действие *Расследование*.



Игрок получает и бросает свои Кубики Атаки. Он тратит один патрон, чтобы добавить чёрный кубик:



Бросок даёт 2 попадания. Этого оказывается недостаточно, и нападение, к сожалению, не удаётся. Теперь игрок должен разыграть Эффект Возмездия, описанный на карте: значение Таймера Бомбы криминального квартала №3 понижается на 1. В качестве своего последнего действия игрок вербует Информатора, потратив 2 кредита. На этом заканчивается его Фаза Действий.