



## Дополнение "Спецагенты"

(Special Agents)

### FAQ

- **Фальсификатор:** приказ на этой карте позволяет вам получить РО за любую порученную миссию (как вашу, так и другого игрока), если в ваших фракциях выполняются условия этой миссии.
- **Фантом:** обе стороны этой карты обозначают мертвого агента. Играя эту карту с руки, вы можете положить ее в конец любой вашей фракции или между двумя агентами. Все правила, распространяющиеся на мертвых агентов распространяются и на Фантома (т. е. его нельзя убить снова и т. д.)
- **Универсал:** эта карта как джокер - вы можете использовать ее, как будто бы это карта с другим приказом. Этот приказ должен находиться в вашей фракции, у агента, который работает на вас.
- **Спец по маскировке:** не может копировать приказы спецагентов. Чтобы выполнить приказ Спеца по маскировке, вам придется показать руку. После этого, если у вас на руке есть обычный агент (с половиной значка данных - стрелкой), вы можете использовать Спеца по маскировке так, как будто у него есть приказ этого агента.
- **Мошенник:** если у вас есть порученная вашей фракции миссия, условия которой не выполняются, самое время использовать Мошенника. Вы получаете столько РО, сколько указано в значке данных миссии (включая миссии, в условиях которых написано "КАЖДЫЙ РАЗ"). Но если получить РО таким способом не представляется возможным, Мошенника играть нельзя.
- **Крот:** эту сильную карту можно играть в любое время (даже не в свой ход), и это не считается действием. Если вы играете ее приказом к себе, вы можете в любое время в течение этого хода (будь то ваш ход или ход другого игрока) произнести название другой карты агента, тем самым запрещая игроку напротив использовать ее в тече-

ние этого хода. Если игрок напротив уже начал ее использовать, то действие отменяется (но не теряется).

- **Разведчик:** выполнение приказа - вы можете просмотреть всю колоду агентов и выбрать себе из нее любую карту. Не забудьте после этого перемешать колоду.



## Дополнение "Миссии особой важности"

(Mission: Critical)

### FAQ

- **Подполье:** у этой миссии нет условий! Если она будет поручена одной из ваших фракций, то в конце игры вы получите 6 РО. Все просто.

- **Дезинформация:** когда игрок выполняет действие, затрагивающее фракцию, которой поручена эта миссия и после этого действия в этой фракции число собранных стрелок становится меньше, вы получаете столько РО, на сколько сократилось число стрелок (т.е. по 1 РО за каждое "сокращение").

- **Обмен:** вы получаете РО, если у вас есть пара агентов, направленных в разные стороны (т. е. один работает на вас, а второй - нет) в обеих ваших фракциях.

- **Захват:** вы получаете РО, если все направленные на вас собранные стрелки (в обеих ваших фракциях) одного цвета (т. е. все черные ИЛИ все белые). Если же ваши собранные стрелки разных цветов (или у вас есть стрелки, собранные из разноцветных половин), то РО вы не получаете. Также вы не получаете РО, если у вас нет собранных стрелок, направленных на вас.

- **Свидетель:** когда в любой из ваших фракций вы или другой игрок повторно выполняет приказ, вы получаете 1 РО (даже не в ваш ход).



## Дополнение “Секретные агенты” (Secret Agents)

В состав дополнения “Секретные агенты” входят:

1. Дополнительные карты “Дознаватель” и “Вербовщик” из базового набора.

2. Новый спецагент - **Игрок**. Его приказ заставляет игрока напротив показать руку (всем игрокам!) и выбрать карту агента, у которой внутри значка данных есть число, после чего вы сразу получаете это количество РО. Если же карты с числом внутри значка нет, то РО вы не получаете (игрок напротив получает РО, обозначенные на карте Игрока в любом случае). После выполнения этого приказа и получения РО Игрок сбрасывается, а карты игрока напротив вновь становятся скрытыми от других игроков.

3. **Секретные агенты** – это карты агентов с камуфляжной рамкой. Их нельзя играть, их нужно просто держать в руке, и в конце игры они принесут вам РО в соответствии с условиями, описанными на картах (текст на этих картах не является приказом, это - условия получения очков в конце игры). Единственное исключение из этого правила - **Закрывающий** (см. FAQ).

### FAQ

- **Биохимик** и **Налетчик**: если обе ваши фракции одинакового размера, то любая может рассматриваться как “наибольшая” или “наименьшая”.

- **Игрок**: выполняя его приказ, вы заставляете показать другого игрока (любого игрока на ваш выбор). После чего, если у этого игрока есть любой агент (из любого дополнения) с целым значком данных, в котором изображено число РО, вы получаете это количество РО. Если такого агента нет - вы ничего не получаете.

- **Замыкающий:** это обычный агент, которого можно играть во фракцию. Игрок, в сторону которого направлена его черно-белая стрелка, каждый ход будет получать 1 РД до тех пор, пока стрелка направлена на него (как если бы это была обычная двуцветная стрелка). Текст на карте Замыкающего не является приказом (т.е. этот текст нельзя выполнить или выполнить повторно), это просто условие, которое принесет игроку, на которого этот агент работает, 4 РД в конце игры.



## Дополнение “Секретные операции” (Black Ops)

“Секретные операции” это дополнение, включающее в себя новые миссии. Условия этих миссий относятся к другим игрокам.

### FAQ

- **Под дулом пистолета:** вы получаете РД, когда вы делаете что-то, что заставляет игрока напротив сделать что-то с другой своей фракцией.

- **Наблюдение:** сосчитайте число миссий, которые игрок напротив поручил своим фракциям. Вы получаете это число РД.



## Дополнение “Напарники” (Partners)

Напарники - это карты с зеленым фоном и без значков данных. Их способности (описанные в нижней части карты) активируются после того, как они будут назначены в напарники к обычным, сыгранным во фракцию агентам. Назначение агенту напарника похоже на поручение фракции миссии - вы просто кладете напарника рядом с агентом со своей стороны фракции. Теперь этот агент считается “агентом-напарником” и к нему применяются условия, изложенные

на картах напарников.

1. Назначать напарников можно только в конце своего хода. Как и миссию, вы можете просто забрать напарника обратно в руку. И это тоже не считается действием.
2. Вы не можете назначить одному своему агенту больше одного напарника (но игрок напротив может назначить своего напарника этому же агенту).
3. Напарников нельзя убить, завербовать, обменять, отозвать или воздействовать на них каким-то другим способом так же, как на обычных агентов. Они не учитываются при подсчете числа агентов во фракции.
4. "Агент-напарник" (т. е. обычный агент, которому назначили напарника) можно убить, завербовать, отозвать или обменять (если его напарником не является Телохранитель). Если агента-напарника отозвали, его напарник возвращается в руку к владельцу. Если агента-напарника обменяли, то напарник становится напарником агента, на которого был произведен обмен.



## Дополнение "Офицеры" (Commanders)

Карты офицеров выдаются игрокам перед началом игры. Каждая такая карта дает ее владельцу определенный бонус, который действует на протяжении всей игры.

1. В первом варианте игры игрок, который будет ходить последним, первым выбирает себе любую карту офицера, а игрок, который будет ходить первым выбирает себе офицера в последнюю очередь. У каждого игрока может быть только один офицер.
2. Во втором варианте игры карты офицеров перемешиваются и каждому игроку раздается по одной карте.

## FAQ

- **Офицер Свайп:** если вы хотите приобрести карту агента, то вы можете отдать 1 РД в банк (как если бы вы приобретали его по обычным правилам) и украсть карту агента из руки другого игрока (вместо того, чтобы брать верхнюю карту из колоды агентов).
- **Офицер Меттл:** вы получаете 1 дополнительное действие каждый ход, но только до тех пор, пока не наберете 20 или больше РД, после чего бонус этого офицера прекращает действовать.



## Дополнение "Пародии" (Spoof)

### FAQ

- **Остин Пауэрс:** если вы решили сыграть этого международного человека-загадку, то имейте в виду, что его карту нужно положить под карту женщины-агента. Остин будет тихо и незаметно лежать там до тех пор, пока карта женщины-агента куда-нибудь не денется (например, ее отзовут или переместят). Только после этого с картой Остина Пауэрса можно будет взаимодействовать (например, повторно выполнить его приказ). Обратите внимание, что пока Остин Пауэрс лежит под картой женщины-агента, он не учитывается при подсчете числа агентов во фракции.
- **Агент 86 и агент 99:** эта парочка агентов взаимно дополняют друг друга. Обратите внимание, что если приказ агента 86 нельзя выполнить (например, потому что в колоде нет агента 99), то и сыграть агента 86 тоже нельзя. И наоборот, если приказ агента 99 нельзя выполнить (или выполнить повторно), потому что в колоде нет агента 89, то... ну вы поняли принцип.