



2-5 игроков



От 8 лет



Партия 20-40 минут



Объясняется за 5 минут

## Правила игры



# АГЕНТЫ



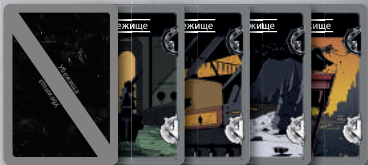
Про спецагентов  
и их весёлую работу

## Состав:

- Карты агентов — 36 штук.



- Карты убежищ — 5 штук.



- Карты миссий — 30 штук (по 2 штуки каждой).



- Карты очков — 40 штук.



- Правила игры (вы как раз их держите сейчас в руках).

Когда агентство закрылось, уволенные спецагенты по всему миру стали выяснять, что делать дальше. Оставшись без дела, они нашли отличное применение своим навыкам, и иногда получается так, что они объединяются друг против друга.

Вы возглавите свою собственную фракцию высококвалифицированных профессионалов. Готовьтесь к предательству и обману. Забудьте о милосердии и крепко храните свои секреты. Паранойя станет вашим лучшим другом.



Разработано Саар Шай / playtheagents@gmail.com  
© Саар Шай, 2013.

Все права защищены. Никакая часть настоящего издания не может быть воспроизведена или использована в любой форме и любыми средствами, электронными или механическими, включая фотокопирование и запись, или любыми средствами хранения информации и поисковой системы без предварительного письменного разрешения издателя. При всех мерах предосторожности, принятых в ходе подготовки этого издания, издатель не несёт ответственности за любые последствия, связанные с его использованием или с информацией, содержащейся в нём.

Пожалуйста, не нарушайте авторские права Саар Шай. Говорят, у него под командованием отряд отчаянных головорезов.

## Цель

«Агенты» — это игра о шпионах, тайнах, уловках и диверсиях. Вы используете агентов для реализации своих амбиций, создаёте фракции, выполняете миссии и в итоге получаете очки разведки. Задача — набрать как можно больше очков.

**Первый игрок, набравший 50 или более очков, побеждает!**

## Подготовка

В коробке вы найдёте три колоды: колоду агентов, колоду миссий и колоду очков. Колода агентов перемешивается и кладётся лицевой стороной вниз на стол, так же как и колода миссий. Колода очков помещается лицевой стороной вверх и может быть разделена на пять небольших колод для различных карт — 1, 2, 5, 10 и 20.

Каждый игрок берёт по 3 карты из колоды агентов и 1 карту из колоды миссий. Эти карты не показываются другим игрокам. Кроме того, первый игрок получает 1 очко, второй игрок получает 2 очка, третий игрок — 3 очка и так далее.

Игрок, который кажется владельцу коробки самым подозрительным, становится первым игроком, далее игра идёт по часовой стрелке.



Колода агентов



Колода миссий



Колода очков

Во время игры агенты могут быть сброшены в стопку сброса агентов (лицевой стороной вверх) и миссии могут быть сброшены в стопку сброса миссий (лицевой стороной вверх). Создавайте эти стопки сброса по мере необходимости. Когда колоды агентов или миссий заканчиваются, соответствующая стопка сброса переворачивается, перемешивается и из неё делается новая колода.

Между игроками-соседями помещается карта убежища, так что у каждого игрока есть убежище слева, с чёрной половиной жетона данных с его стороны, и убежище справа, с белой половиной жетона данных с его стороны.



**Убежище** — это первая карта во фракции между любыми двумя игроками. Почему это важно, читайте в разделе «Фракции» на странице 6.

Таким может быть начало игры на двоих



Игрок 1



Фракция А



Фракция Б



Игрок 2

В игре присутствует столько же фракций, сколько и игроков.



Таким может быть начало игры на четверых.

## Фракции

Играя в эту игру, вы будете создавать фракции из карт агентов — между собой и игроком слева и между собой и игроком справа (или две общие фракции при игре вдвоём). Эти две фракции считаются **вашими** фракциями, в отличие от фракций, которые являются общими для других игроков. Убежище — это первая карта во фракции, но она не считается агентом. Фракции строятся путём размещения агентов из вашей руки рядом с убежищем или другими агентами. Вы можете добавлять агентов только к **своим** фракциям, к одному из их концов (то есть, не между двумя другими картами), если на карте не указано иное.

Вот как может выглядеть игра втроем, в которой игрок 1 делит фракцию А с игроком 2 и фракцию Б с игроком 3. Игрок 1 может выкладывать фракционных агентов в концы фракций А и Б. Если вы игрок 1, то фракции А и Б — ваши фракции.

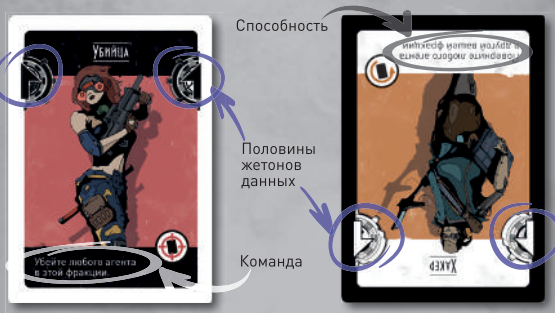


Фракция не может иметь более 7 агентов при игре для двоих или более 5 агентов при игре для 3–5 игроков. Это правило включает в себя также мёртвых агентов, но не убежища.

## Агенты фракций

Агенты фракций умеют выполнять команды. Каждая команда состоит из способности (например, **убить, повернуть, эвакуировать, переместить**) и инструкции по её выполнению.

Агенты выкладываются с руки в любой конец любой вашей фракции, и вы можете выбрать, какой стороной положить карту: командой к вам или командой к другому игроку. Игрок, с чьей стороны лежит команда, может активировать её сразу (то есть, выполнить способность и инструкции, описанные в команде), не тратя на это действие, либо активировать её позже (смотрите «Порядок хода» на странице 10), если захочет.



Другая сторона карты агента имеет половину жетона данных (чёрного или белого). Когда эти половинки соединяются вместе с половинами жетонов данных других карт, они дают игроку, на которого направлены стрелки, очки в конце его хода. При выкладывании агента во фракцию вы сами решаете, какой стороной его класть: следует ли сохранить команду для себя или же стоит получить очки, собрав целый жетон данных. Помните: что бы вы ни выбрали, это может быть использовано против вас, так что будьте осторожны, принимая то или иное решение!

## Свободные агенты

**Свободные агенты** — это карты агентов с полным жетоном данных, а также числом на нем. Они не выкладываются во фракции. Будучи сыгранными, свободные агенты помещаются на стол между игроком, сыгравшим их, и любым другим игроком, даже не сидящим рядом.

Число на жетоне данных



Как и с агентами фракций, когда вы играете свободного агента с руки, вы выбираете направление карты. Можно положить его командой к себе или жетоном данных к себе. Свободные агенты немедленно дают очки (в том количестве, какое число изображено на жетоне данных) тому игроку, со стороны которого лежит жетон данных. Игрок, к которому ближе команда, сам решает, активировать ли команду немедленно (без использования действия, даже если сейчас чужой ход). Если он решает использовать команду позже, свободный агент остаётся лежать на столе левой стороной вверх возле этого игрока и в дальнейшем может быть активирован за действие — в любой из ходов этого игрока. Как только команда активирована или повторно активирована, свободный агент сбрасывается в стопку сброса агентов.



Команда никогда не используется на самого агента, если другое не написано на карте.



## Миссии

Карты миссий могут быть добавлены к вашим фракциям. Вы можете добавить до двух карт миссий к каждой собственной фракции со своей стороны. Такие карты содержат специальные условия, которые, будучи выполненными, награждают вас очками (в количестве, указанном на карте миссии, на жетоне данных).



Игрок не может добавить к своим фракциям две одинаковых миссии (неважно, к одной и той же фракции или к разным).

Миссия остаётся добавленной к фракции даже после выполнения указанных на ней условий. Её владелец продолжает получать очки каждый ход, пока условия остаются выполненными или пока эта миссия не будет отсоединена от фракции.

## Порядок хода

### 1. Фаза действий

В свой ход каждый игрок может совершить два действия. Игроки могут выбрать любые комбинации следующих действий (включая выполнение одного и того же действия дважды):

- **Сыграть агента.** Поместите агента фракции во фракцию или поместите свободного агента между собой и другим игроком.
- **Повторно активировать команду.** Используйте команду (то есть, используя способность, выполните инструкцию, описанную в команде) ранее выложенного агента, если карта лежит командой к вам.
- **Купить агента или миссию.** Возьмите до двух карт агентов (нужно заплатить 1 очко за каждого) и до двух карт миссий (по 2 очка за каждую) из соответствующих колод.
- **Обменять миссии и агентов.** Сбросьте любое количество миссий и агентов с руки в соответствующие стопки сброса и возьмите столько же карт из соответствующих колод.

### 2. Фаза миссий

После выполнения второго действия игрок может добавить миссии из руки к фракциям (до двух к одной фракции).

Игрок также может вернуть любое количество своих миссий (то есть, карточек миссий, добавленных им ранее) из фракций в руку и может также перемещать любые из добавленных им миссий между своими фракциями.

### 3. Фаза очков

В конце своего хода игрок берёт карты очков из колоды очков. Количество зависит от следующих факторов:

**A.** Собранные жетоны данных, чьи стрелки указывают на игрока.

- За собранные жетоны данных, совпадающие по цвету (чёрный **или** белый), то есть за совпадающие жетоны данных, игрок получает по 2 очка за каждый жетон.
- За собранные жетоны данных, не совпадающие по цвету (чёрный **и** белый), то есть за несовпадающие жетоны данных, игрок получает только по 1 очку за каждый жетон.

2 очка



Совпадающий  
жетон данных

2 очка



Совпадающий  
жетон данных

1 очко



Несовпадающий  
жетон данных

**B.** Миссии во фракциях, условия которых выполнены. Игрок получает столько очков, сколько написано на жетоне данных, на каждой из его прикрепленных к фракциям карт миссий с выполненными условиями (если на карте не указано другое).

Число на жетонах  
данных

Карта миссии



Условие



Очки также могут быть получены вне фазы очков. Например, когда сыгран свободный агент.



Количество очков любого игрока — открытая информация, то есть игрок не имеет права скрывать количество своих очков, если другой игрок хочет это знать.

## Пример фазы очков



В этом примере у игрока 1 один собранный совпадающий жетон данных (чёрный), со стрелкой, направленной на него, во фракции Б, один собранный совпадающий жетон данных (белый) и один собранный несовпадающий жетон данных (чёрный и белый), со стрелками, направленными на него, во фракции А. За них игрок получает 5 очков в конце своего хода. Кроме того, у игрока есть миссии 1, 2 и 3, добавленные к фракциям, но только у миссий 1 и 2 выполнены условия. Так что игрок 1 получает дополнительные очки — столько, сколько написано на жетонах данных на миссиях 1 и 2.

## Часто задаваемые вопросы

### Способности

**Способность** — это суть любой команды.

**Убить** — переверните агента лицевой стороной вниз, оставив его при этом на том же месте.

**Повернуть** — поверните карту агента на 180 градусов, оставив его при этом на том же месте.

**Переместить** — передвиньте карту агента в другое место, оставив его смотреть в том же направлении.

- Агент может быть перемещён в любой из концов фракции или помещён между двумя другими картами (агентами или убежищем) внутри фракции.
- Агенты не могут быть перемещены между фракциями, если другое не указано на карте.
- Когда агента перемещают между двумя фракциями определённого игрока, карта агента должна смотреть в ту же сторону по отношению к этому игроку до и после перемещения (например, если до перемещения агент лежал командой к игроку, то и после перемещения он должен остаться командой к игроку).

**Эвакуировать** — возьмите карту агента из фракции в руку.

**Реанимировать** — переверните мёртвого агента лицевой стороной вверх в любом направлении.

**Украсть** — возьмите себе в руку карту агента из руки другого игрока. Жертва должна показать свои карты агентов в руке.

**Сбросить** — сбросьте карту в соответствующую колоду сброса. Карты могут быть сброшены с руки или со стола.

**Взять** — возьмите карту из колоды.

## Часто задаваемые вопросы

### О мёртвых агентах

**Мёртвые агенты** — это агенты, перевёрнутые лицевой стороной вниз с помощью способности **убить**.

- Мёртвые агенты не могут быть убиты во второй раз, но ими можно всячески манипулировать: поворачивать, перемещать, реанимировать или эвакуировать. После эвакуации мёртвый агент чудесным образом возвращается к жизни (современная медицина творит чудеса, вы наверняка видели это в кино).
- Любой игрок всегда может посмотреть лицевую сторону мёртвого агента.

### Общие

- Если во фракции образуется брешь, например, при эвакуации или перемещении агента, другие карты смыкаются, чтобы заполнить её.
- Игрокам не обязательно выполнять оба действия в свой ход. Они могут решить выполнять одно или два действия или вообще решить не выполнять никаких действий.
- Когда агент сыгран с руки, только в этом случае игрок, в чью сторону лежит команда, может активировать её немедленно, не используя действие (даже в чужой ход). Когда же агент подвергается любой манипуляции, такой как поворот, реанимирование или перемещение, его команда не может быть активирована немедленно, без использования действия. Такая команда может быть только повторно активирована (смотрите «Фазу действий» в разделе «Порядок хода» на странице 10) с использованием действия в ход игрока, в чью сторону лежит команда. Запомнить просто: новый агент делает что-то сразу. Уже известный агент требует действия.
- Команда может быть повторно активирована за использование действия в ход игрока, пока лежит в его сторону, даже если раньше она уже была активирована или повторно активирована.

## Часто получаемые ответы

### В целом

- Убежища не могут быть убиты, повернуты, эвакуированы или перемещены: они не являются агентами.
- Агент не может быть помещён или перемещён во фракцию, уже содержащую 5 агентов (при игре для 3–5 игроков) или 7 агентов (при игре вдвоём). Как бы то ни было, игроки всё ещё могут манипулировать агентами в таких фракциях: убивать, поворачивать, эвакуировать или перемещать их внутри фракции и вне её.
- Если условия карты миссии выполнены, то она приносит очки в конце хода тому игроку, которому принадлежит. Очки даются единожды, то есть одна карта миссии приносит очки один раз за ход, даже если условие выполнено несколько раз (если другое не написано на карте). При этом в следующий ход она снова принесёт очки, если её условия будут выполнены.
- Если возникает конфликт между правилами и текстом на карте, предпочтение отдаётся тексту карты.
- Агенты считаются соседствующими, если они находятся в одной фракции вплотную друг к другу, не будучи разделёнными другой картой (даже убежищем).
- Если возникает спор по поводу правил, предпочтение (преимущество или наибольшее количество очков) отдаётся тому игроку, в процессе хода которого начался спор. Ну или тому, у которого нет красной точки прицела на лбу.
- Если по какой-либо причине возникает спор о том, кто победил, победа присуждается игроку с наименее запоминающимся лицом. Ведь незапоминающееся лицо может сделать из вас отличного агента.

Для получения новостей, улучшений, правил и ответов на вопросы, пожалуйста, посетите сайт автора **playtheagents.com**, или заглядывайте на **mglan.ru**, если вы не хотите читать на языке предполагаемого противника.

По всем вопросам и комментариям пишите автору на **playtheagents@gmail.com**. Можно писать на **info@mglan.ru**. Мы подвергнем ваше письмо тщательной цензуре и перешлём автору.



mglan.ru



mosigra.ru

**Автор игры** Саар Шай.

**Художник** Дэнни Моррисон.

**Локализация:** Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский,  
А. Стекольников, Е. Дубосарская, Е. Кутепова, М. Половцев, В. Скипа.  
playtheagents.com

© Саар Шай, 2013.

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2014.

125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.