



КОМИТЕТ

по аномальным явлениям в интересах
государственной безопасности СССР

ПРАВИЛА ИГРЫ

Отдел оперативный

Подразделение гражданское

Дата 06/1958 г.

Номер 001



2-4
игрока



от 12
лет



60-120
минут



Альтернативный СССР, 1960-е годы. Специальное государственное подразделение под названием Комитет работает втайне от общества вот уже сотню лет. Его задача — исследовать и сдерживать необъяснимые явления, Аномалии. К их полной разгадке не приблизился ещё никто. Удастся ли это группе новых подающих надежды сотрудников? Их ждёт тяжёлая работа над делами, которые могут перевернуть все представления о реальности...

«Комитет» — это кооперативная сюжетная игра. В ней вы станете агентами таинственной организации. На протяжении всей игры вас будет преследовать множество Аномалий разной классификации — от странных и невинных до смертельно опасных. Вы будете путешествовать по городам, искать союзников, допрашивать граждан и расследовать поступающие со всей страны тревожные сообщения.

В каждом раунде вас ждут главные и рядовые задания. Главные задания ведут вас по сюжету и приближают к победе, а рядовые являются рабочей текучкой. Общая цель всех игроков — выполнять задания обоих видов так, чтобы они не накапливались и не привели к поражению. Для этого необходимо выбирать из множества действий те, которые выгодны вам прямо сейчас.

Одна из особенностей игры — отсутствие порядка хода. Вы сами решаете, какую цель преследуете в текущем раунде, и выбираете последовательность выполнения действий разными игроками. Задания и условия постоянно меняются и требуют от игроков гибкости и умения правильно распределять ресурсы.

Кроме общего сюжета, раскрывающего мир игры, вас также будут сопровождать личные истории. В «Комитете» шесть персонажей со своими особенностями и тайнами. Выполняя личные задания своего персонажа, вы не только получите игровые бонусы, но и проникнетесь судьбой рядового агента Комитета.

Вас ждёт волнующее путешествие по местам и событиям, которые могут показаться знакомыми и в то же время совсем другими. Будьте сильны духом и помните: когда окружающий мир кишит Аномалиями, не стоит верить всему подряд. Все персонажи, имена и события вымышлены, все совпадения случайны.

Что?!

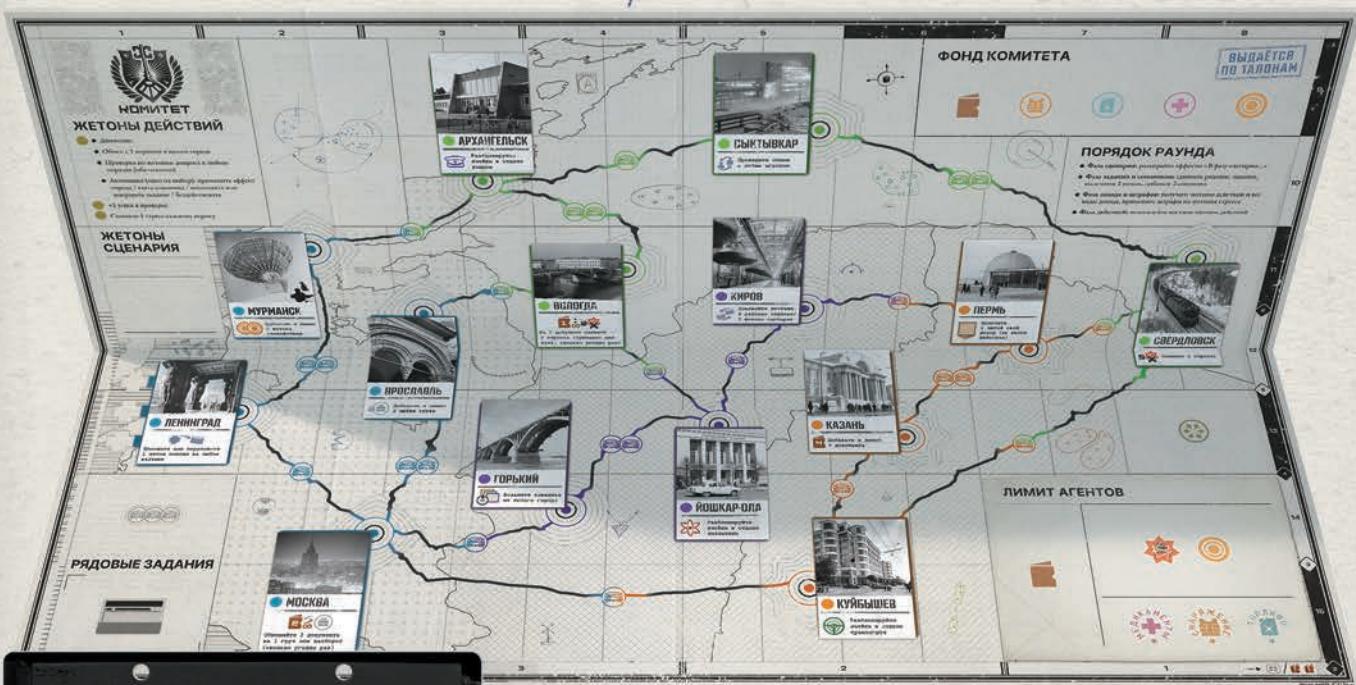
СОДЕРЖАНИЕ

Состав игры.....	3
Подготовка к игре	5
Инструктаж.....	10
• Игровое поле.....	10
• Выполнение/завершение заданий	11
• Грузы и документы.....	12
• Планшет персонажа	12
• Проверки.....	13
Ход игры.....	16
• Фаза сценария.....	16
• Фаза заданий и союзников	16
• Фаза дохода и штрафов	17
• Фаза действий	18
Конец игры.....	22
Эффекты ресурсов	22
Стресс и спокойствие	22
Эффекты городов	24
Условия рядовых заданий.....	27
Личные задания.....	29
Бонусы ячеек.....	31
Удостоверения и наклейки.....	32
Глоссарий.....	34

*

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



Сборный двухслойный планшет
и 8 заклёпок для него

42 жетона
заданий



6 фишек персонажей и 6 подставок для них



6 жетонов
снаряжения



20 жетонов
стресса



6 жетонов
медикаментов



3 жетона
помощи
Ленинграда



6 жетонов
топлива



16 жетонов
действия



5 жетонов
сценария



6 жетонов
спокойствия



30 жетонов документов
номиналом 1 и 2



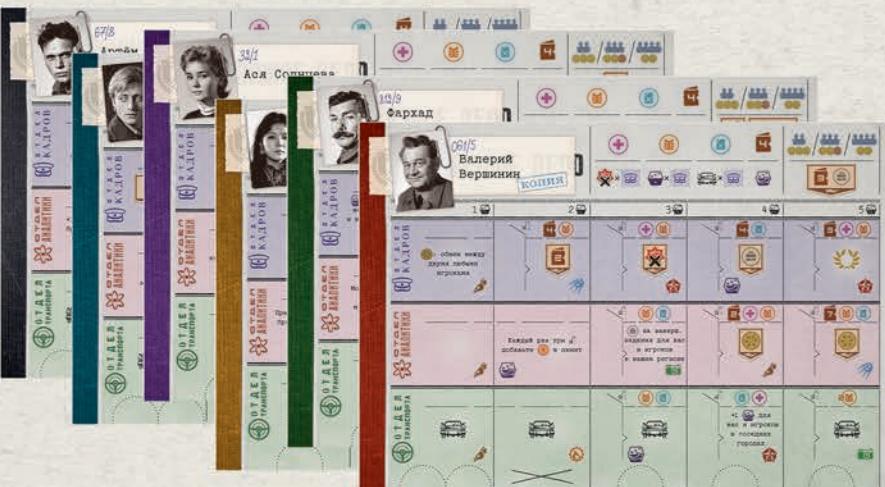
Жетон ключа



60 жетонов допуска
(по 10 жетонов для
каждого персонажа)



Финка Комитета
с подставкой



6 планшетов персонажей



54 карты личных заданий
(по 9 карт для каждого персонажа)



5 кубиков



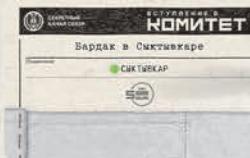
42 карты
рядовых заданий



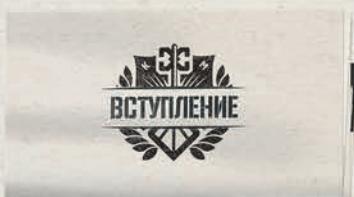
12 удостоверений



лист наклеек



8 карт
главных заданий



2 листовки базового
сценария: «Вступление»
и «Победа/Поражение»



Эти правила игры



Книга сценариев

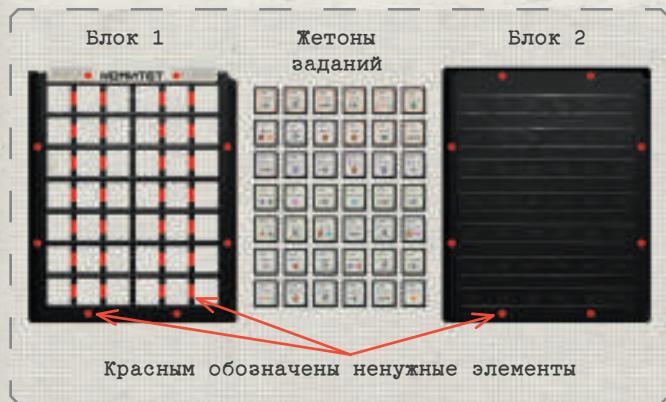


3 подставки для
фишек сценариев

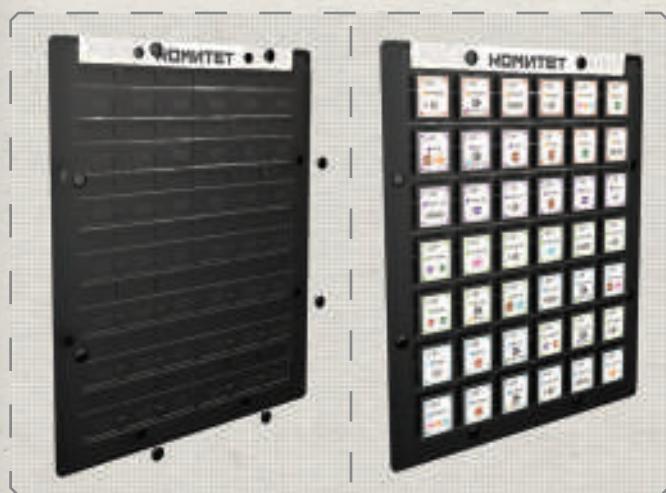


Конверты со сценариями спрятаны под ложементом.
Не доставайтесь их, пока не приступите к кампании.
Их состав указан в Книге сценариев.

[ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ]



Возьмите блок 1 и выдавите из него все жетоны заданий. Выдавите из обоих блоков ненужные элементы. Возьмите блок 1 и положите его на блок 2, чтобы круглые прорези совпадали, а в отверстиях были видны номера. Скрепите блоки заклёпками. У вас получится **каталог** — двухслойный планшет для хранения жетонов заданий.



Разложите жетоны заданий по ячейкам каталога в возрастающем порядке, от 001 до 042. Ориентируйтесь на фоновые порядковые номера в ячейках — они должны совпадать с номерами на жетонах. Каталог можно хранить в коробке вместе с жетонами и не раскладывать их каждый раз заново.



Вставьте в подставки фишки персонажей и фишку Комитета. Лишние подставки оставьте в коробке — они предназначены для некоторых компонентов в других сценариях.

*

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В «Комитете» вы можете отыграть базовый сценарий и кампанию из восьми сценариев разного уровня сложности. Мы рекомендуем приступать к ним после того, как вы отыграете базовый сценарий хотя бы один раз: пройдите испытательный срок в Комитете, прежде чем погружаться в тёмные глубины альтернативной реальности.

Далее описана подготовка и правила базового сценария. Если вы проходите другой сценарий, то подготовка должна включать в себя соответствующие ему изменения (см. Книгу сценариев).

1. Разложите игровое поле на столе.
2. Положите в фонд **Комитета** следующие компоненты отдельными друг от друга горстками:

- все жетоны спокойствия Ⓡ,
- все жетоны грузов Ⓛ ⓘ +,
- все жетоны документов Ⓣ.



3. Положите в **лимит агентов** все жетоны стресса стороной ⚡ вверх и перемешайте. Затем переложите из фонда **Комитета** в **лимит**:

- жетоны документов суммарным номиналом 16 (рекомендуем взять побольше жетонов номиналом 1),
- по 2 жетона грузов каждого вида: 2 медикамента +, 2 снаряжения Ⓛ, 2 топлива ⓘ.



- 4.** Положите в область над лимитом агентов все **жетоны действия** ⚡. Бронзовый жетон действия ⚡ нужен только для игры втроём, при другом составе игроков не используйте его в игре.



- 5.** Положите рядом с полем **5 кубиков**. Вы также можете держать их в области с жетонами действия для удобства.

- 6.** Положите **3 жетона помощи** на поле рядом с Ленинградом, в обозначенные контуром ячейки.



- 7.** Каждый игрок выбирает себе **одного из шести персонажей**:



Артём
Ветров



Вилли
Спarks



Ася
Солнцева



Ила
Нанукова



Валерий
Вершинин



Фархад
Абдуллин

Персонажи асимметричны, но не различаются по сложности, поэтому вы можете выбрать любого.

Затем каждый игрок берёт себе **набор компонентов персонажа**:

- планшет с портретом персонажа. Положите его перед собой;

- фишку персонажа.** Поставьте её рядом с планшетом;
- 9 карт личных заданий** с именем и фамилией персонажа. Не читая текст на картах и не перемешивая их, положите личные задания перед собой стопкой (именем вверх) так, чтобы карты в ней лежали по порядку сверху вниз — от задания 1 до задания 7. Вы можете слегка сдвинуть карты, чтобы увидеть надписи на их нижней части и проверить порядок. Откройте верхнюю карту стопки как книжку — переверните и положите слева от стопки. Вам будет видно личное дело вашего персонажа слева и задание 1 справа;
- 10 жетонов допуска** в цвет персонажа. Перемешайте их стороной с «Опечатано» вверх и положите случайным образом по одному жетону в каждую ячейку планшета, где для него есть место:



Компоненты персонажей, не участвующих в игре, уберите в коробку.

- 8.** Возьмите **каталог** с разложенными в нём **жетонами заданий** и положите рядом с полем.

- 9.** Перемешайте все карты рядовых заданий. Возьмите из них 18 случайных и отложите в сторону: они пригодятся далее. Колоду из оставшихся карт положите красной стороной вверх в область рядовых заданий на поле — это **колода рядовых заданий**.

- 10.** Над колодой рядовых заданий сложите стопку из перемешанных жетонов затора/допроса стороной с машинами вверх — это **запас жетонов затора/допроса**.



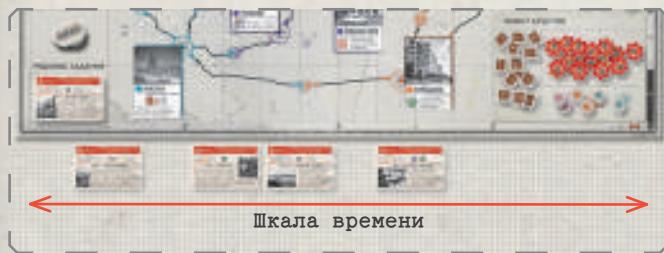
11. Возьмите одну любую фишку персонажа. Из отложенных 18 карт рядовых заданий возьмите случайную: в графе «Назначение» указан **город назначения** — поставьте фишку в этот город на поле. Таким же образом расставьте фишки всех участвующих персонажей. В этих городах вы начнёте игру.



Например, на этой карте городом назначения указан Куйбышев — значит фишку нужно поставить в Куйбышев.

Все фишки должны находиться в разных городах. Если вам попадается карта с городом, где уже стоит фишка, возьмите другую карту. После расстановки фишек уберите все отложенные карты в коробку: в игре они не появятся.

12. Снимите с верха колоды рядовых заданий 4 карты. Положите их красной стороной вверх вдоль **шкалы времени** внизу поля: одну карту на деление 4, две карты на деление 3, одну на деление 2. Деление 1 должно остаться пустым.



13. Затем возьмите из каталога 4 жетона рядовых заданий, **соответствующих картам на шкале времени** — то есть у карты и жетона **совпадают порядковые номера**. Положите каждый жетон в город назначения (он подчёркнут на жетоне). Эти жетоны должны лежать стороной с порядковым номером вверх. В одном городе может лежать несколько жетонов.



Например, карте с порядковым номером 002 соответствует жетон с тем же порядковым номером. Этот жетон нужно положить в Куйбышев.

Если на карте есть эти символы, выполните на поле дополнительные компоненты.



Выложите случайный **жетон затора** на дорогу, соединяющую указанные города, так, чтобы **жетон закрывал** символ машины на дороге.



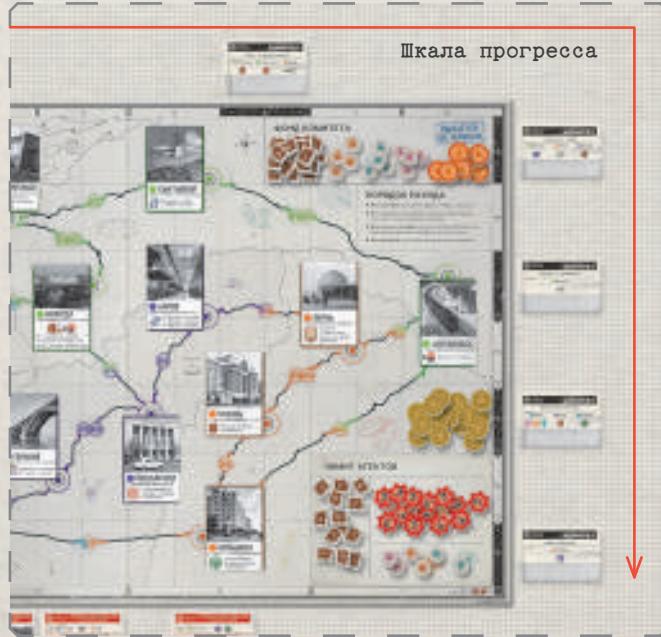
Выложите в указанные два города по одному случайному **жетону допроса** (это обратные стороны жетонов затора).

14. Снимите с верха колоды рядовых заданий 4 карты и возьмите соответствующие им жетоны рядовых заданий. Карты уберите в коробку, не читая, а жетоны разложите по городам назначения перевёрнутыми — теперь это не жетоны рядовых заданий, а **союзники**.



Например, этот жетон надо положить в Киров и перевернуть — теперь в Кирове есть союзник.

15. Возьмите **8 карт главных заданий** и перемешайте их стороной с названиями вверх. Положите, не переворачивая, 5 случайных карт вдоль **шкалы прогресса** на чёрные деления в верхней и правой частях поля: 6, 9, 11, 13 и 15. Оставшиеся 3 карты уберите в коробку.



16. Перемешайте **5 жетонов сценария** и положите по одному случайному жетону на нижнюю часть каждой карты главного задания: жетоны на картах на делениях 6, 9, 11, 13 должны лежать лицевой стороной вверх (с текстом эффекта), а жетон на делении 15 — лицевой стороной вниз.



Нижняя часть каждой карты главного задания отведена под жетон сценария

17. Положите **жетон ключа** рядом с первой картой главного задания (деление 6). Жетон ключа помогает отслеживать прогресс выполнения главного задания.

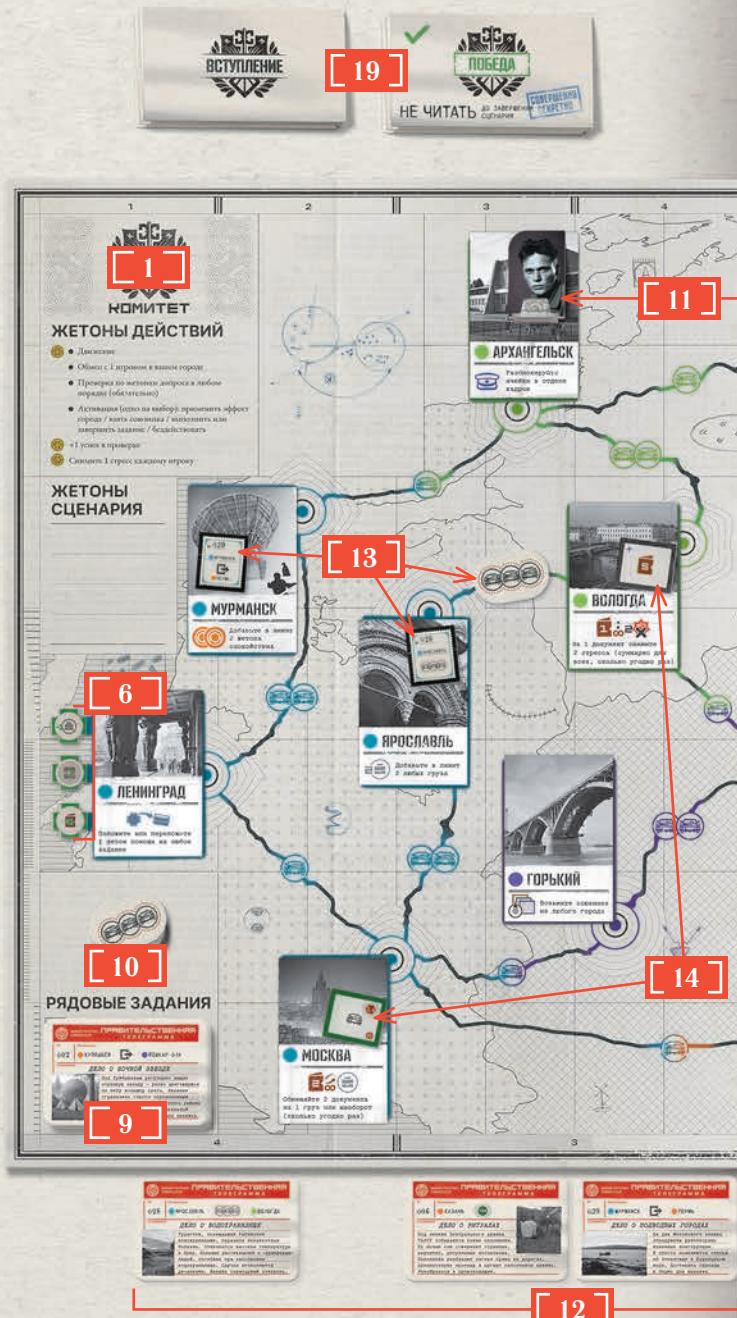
18. Поставьте фишку Комитета в первый город, указанный на карте главного задания на делении 6: это **город с Аномалией**. Если на карте несколько городов, то в первый указанный. Фишка Комитета подсказывает, в каком городе нужно выполнить текущее условие главного задания.



Например, на карте главного задания «Побег в Архангельске» указаны друг за другом три города — многие Аномалии, исчезая в одних городах, тут же появляются в других. Фишку Комитета надо поставить в первый город по порядку — Свердловск. Когда вы выполните условие в Свердловске, переместите фишку в Архангельск и положите жетон ключа так, чтобы он указывал на условие в Архангельске.

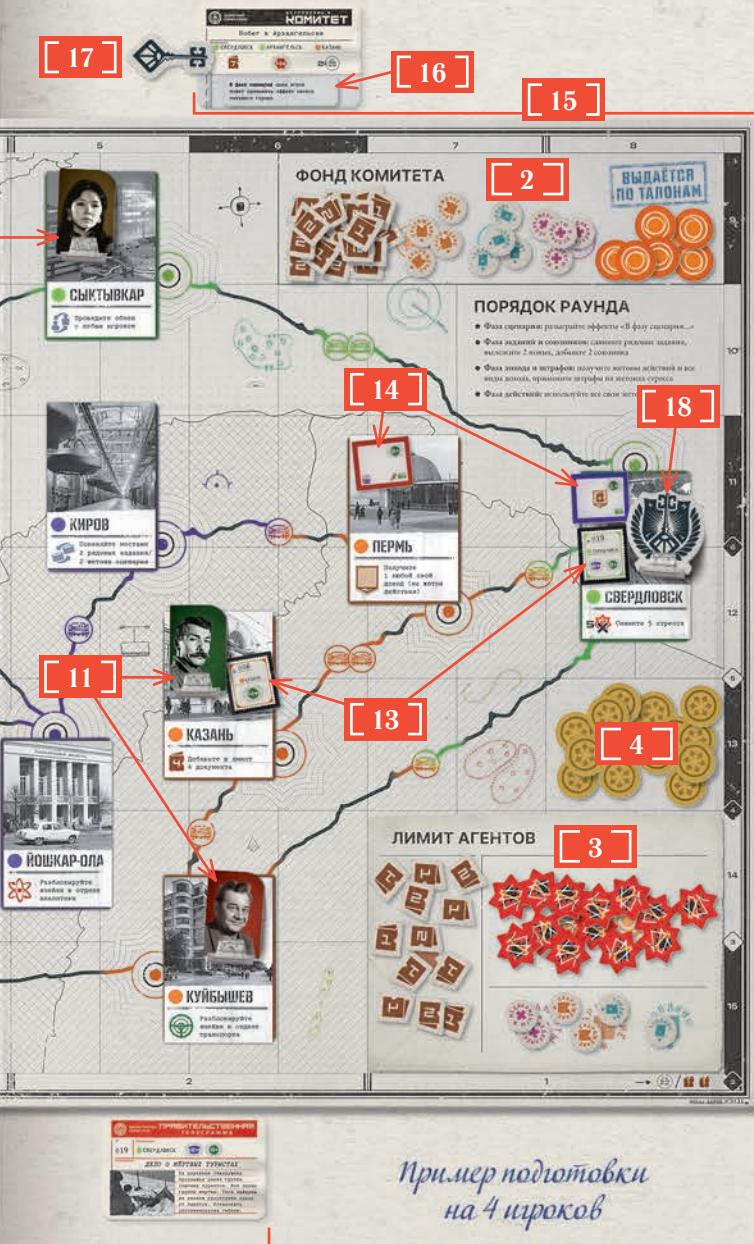


19. Положите рядом с полем две сложенные листовки, не разворачивая их, — «Вступление» и «Победа/Поражение».

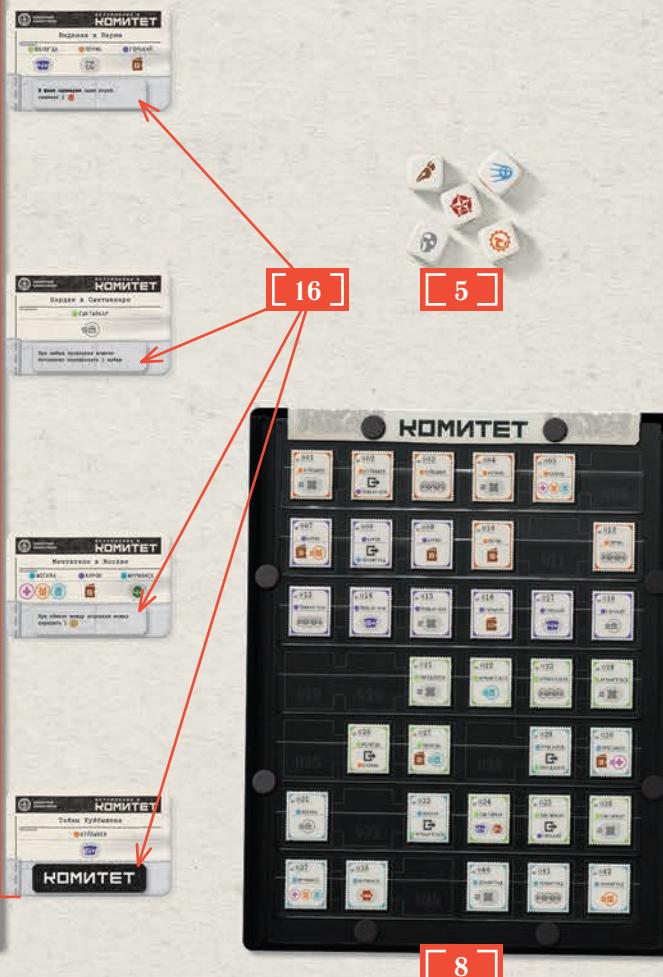


Если у вас остались лишние компоненты, уберите их в коробку. Вы готовы начать игру. Если это ваша первая партия, перед её началом пройдите инструктаж далее.

*



«Комитет» – сюжетная игра. Чтобы проникнуться атмосферой альтернативного мира, мы рекомендуем читать тексты вслух для всех игроков, но только тогда, когда компонент с текстом вступает в игру (открывается или переворачивается новая карта задания) или об этом прямо говорят правила. Не читайте сюжетные тексты заранее и наслаждайтесь постепенным погружением в историю без спойлеров.



ИНСТРУКТАЖ

В этом разделе объясняются главные компоненты и понятия, лежащие в основе игры.

[ИГРОВОЕ ПОЛЕ]

1. **Памятка по использованию жетонов действий.**
2. **Область сценария.** Не используется в базовом сценарии, нужна только для уникальных компонентов из конвертов сценариев.
3. **Города и дороги.** На поле 14 городов: у каждого есть **эффект**. Города, соединённые одной дорогой, считаются **соседними**. У каждой дороги есть **стоимость проезда** — по умолчанию 1 или 2 машины, однако в ходе игры стоимость может меняться. У городов также есть цветная кодировка: города одного цвета образуют **регион**.

Фиолетовый регион

- ГОРЬКИЙ
- ЙОШКАР-ОЛА
- КИРОВ

Синий регион

- ЛЕНИНГРАД
- МОСКВА
- МУРМАНСК
- ЯРОСЛАВЛЬ

Оранжевый регион

- КАЗАНЬ
- КУЙБЫШЕВ
- ПЕРМЬ

Зелёный регион

- АРХАНГЕЛЬСК
- ВОЛОГДА
- СВЕРДЛОВСК
- СЫКТЫВКАР

4. **Фонд Комитета.** Отсюда пополняется лимит агентов.

5. **Памятка по фазам раунда.**

6. **Запас жетонов действий.**

7. **Лимит агентов.** Это запас жетонов, доступный игрокам до конца партии. В ходе игры этот запас может пополняться из фонда Комитета или, наоборот, возвращаться в фонд.

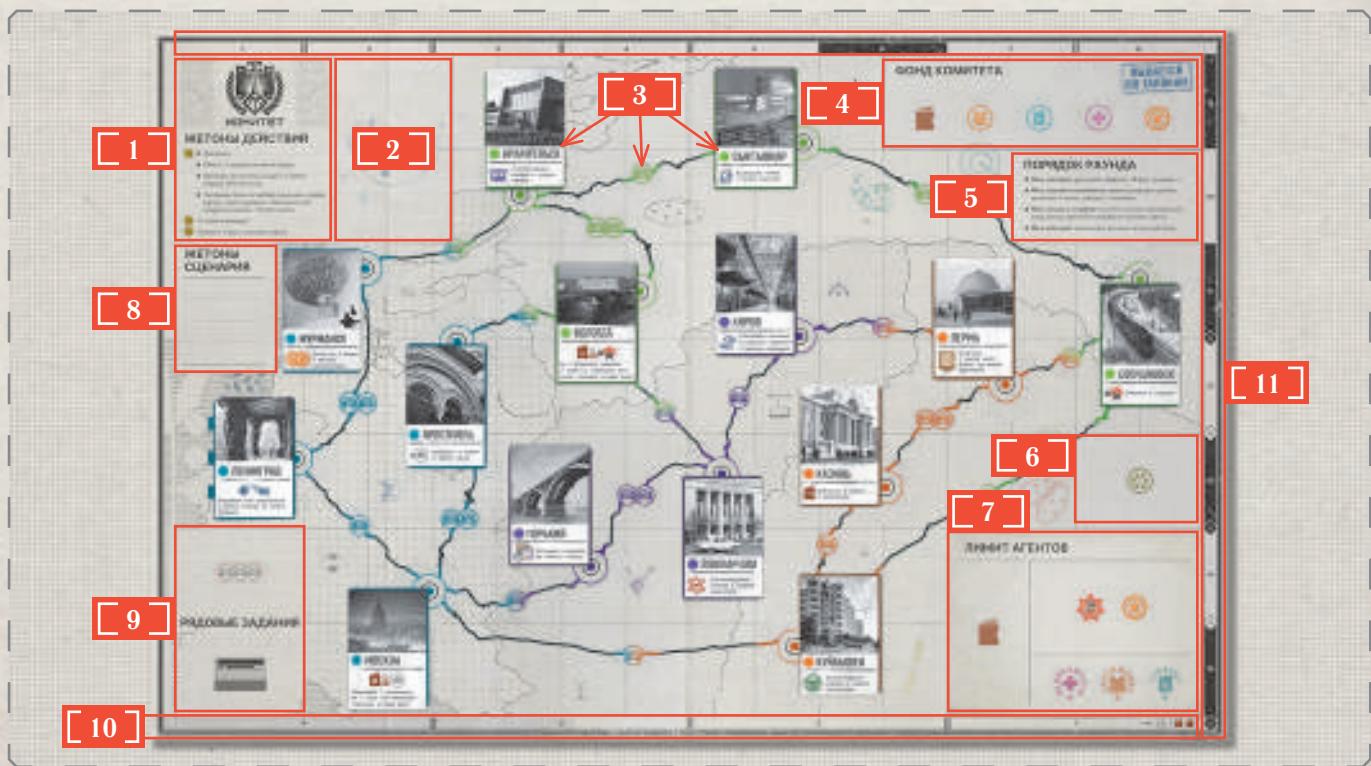
8. **Область жетонов сценария.** Сюда выкладываются жетоны с карт завершённых главных заданий. Как только жетон сценария оказывается в этой области, начинает действовать его эффект.

9. **Область рядовых заданий.** Здесь лежит колода рядовых заданий и запас жетонов затора/допроса.

10. **На шкале времени** находятся карты рядовых заданий. Одно деление может быть занято несколькими картами. В каждом раунде карты двигаются по шкале времени вправо, от деления 4 к делению 1. Если задание оказывается за пределами поля (то есть двигается с деления 1 вправо), то считается **проваленным из-за времени**.



11. **На шкале прогресса** в начале игры лежат 5 карт главных заданий. Здесь одно деление может быть занято **только одной картой**. Когда завершено пятое главное задание, игра немедленно заканчивается победой агентов.



ВЫПОЛНЕНИЕ/ЗАВЕРШЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Выполнить задание — значит выполнить одно из указанных на нём условий.

Завершить задание — значит выполнить единственное или последнее его условие. Когда задание **завершено**, оно перемещается на шкалу прогресса.



На главных заданиях, как правило, несколько условий по числу указанных на нём городов. Например, задание «Мечтатели в Москве» содержит три условия — каждое нужно выполнить в указанном городе по порядку: сначала в Москве, затем в Кирове, затем в Мурманске. Как только будет выполнено условие в Мурманске, задание будет завершено. На рядо-

вых заданиях, как правило, одно условие. Например, чтобы завершить задание 042, нужно выполнить условие в Ленинграде.



Каждое проваленное рядовое задание, а также каждое завершённое рядовое и главное задание немедленно перемещается на шкалу прогресса на свободное деление с наименьшим числом, но не дальше ближайшего незавершённого главного задания. Игра немедленно заканчивается поражением агентов, если:

- на шкале прогресса лежат **3 проваленных рядовых задания**;
- карта задания должна лежать на шкалу прогресса на деление с картой **незавершённого главного задания** (то есть до неё не осталось свободных делений).



Например, в этой ситуации деления 1–4 заняты проваленными (красными) и завершёнными (синими) рядовыми заданиями, деление 5 — завершённым главным заданием, деления 6 и 7 — завершёнными рядовыми. Ближайшее

незавершённое главное задание — на делении 9. Значит, у игроков есть только одно свободное деление для новой завершённой карты. Кроме того, если игроки провалят ещё одно рядовое задание, то проиграют.

[ГРУЗЫ И ДОКУМЕНТЫ]

Грузами в игре считаются **медикаменты**  , **снаряжение**  и **топливо**  . Когда вы должны потратить или получить любой груз  , вы выбираете между медикаментами, снаряжением и топливом. Символ груза со знаком равно означает грузы одного типа: например,  — это 2 медикамента, либо 2 снаряжения, либо 2 топлива.

Жетоны грузов следует держать **только в багажнике** в нижней части вашего планшета (подробнее о планшете в следующем разделе). **Документы**  не считаются грузами и хранятся в любом месте рядом с планшетом в неограниченном количестве. Если правила ссылаются на **ресурсы**, то имеются в виду как грузы, так и документы.

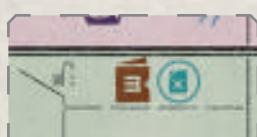
Получение ресурсов обозначается в игре плюсом  или символом дохода  . Другие обозначения ресурсов требуют их потратить.



Получите 2 снаряжения



Получите 2 документа
в фазе дохода



Потратьте 3 документа
и 1 топливо для разблокировки ячейки

Получая ресурсы, вы берёте их **исключительно из лимита агентов**. Если нужно их потратить — возвращаете в лимит. Если в лимите ресурсов нет, то и взять ничего нельзя. **В любой момент фазы действий** вы можете вернуть свои ресурсы в лимит добровольно, просто так — например чтобы их оттуда мог взять ваш напарник.

Иногда игра требует, чтобы вы **потеряли** груз  или документ  . **Потеря** означает, что нужно переложить ресурсы из личного запаса в фонд Комитета, а если в запасе не хватает, то из лимита.



[ПЛАНШЕТ ПЕРСОНАЖА]

Планшет отображает доступ агента к возможностям организации и помогает проходить проверки (о них расскажем далее). Структура всех планшетов персонажей одинакова.

1. Отделы. Основную часть планшета занимают три отдела Комитета, у каждого свой цвет и символ:



Отдел
кадров



Отдел
аналитики

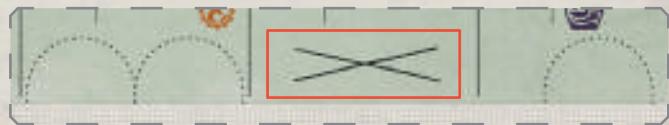


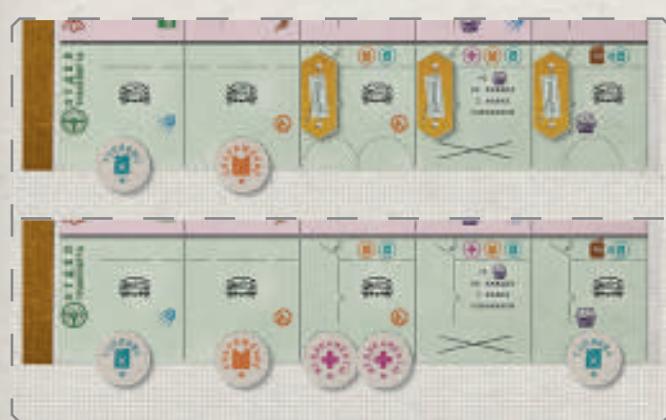
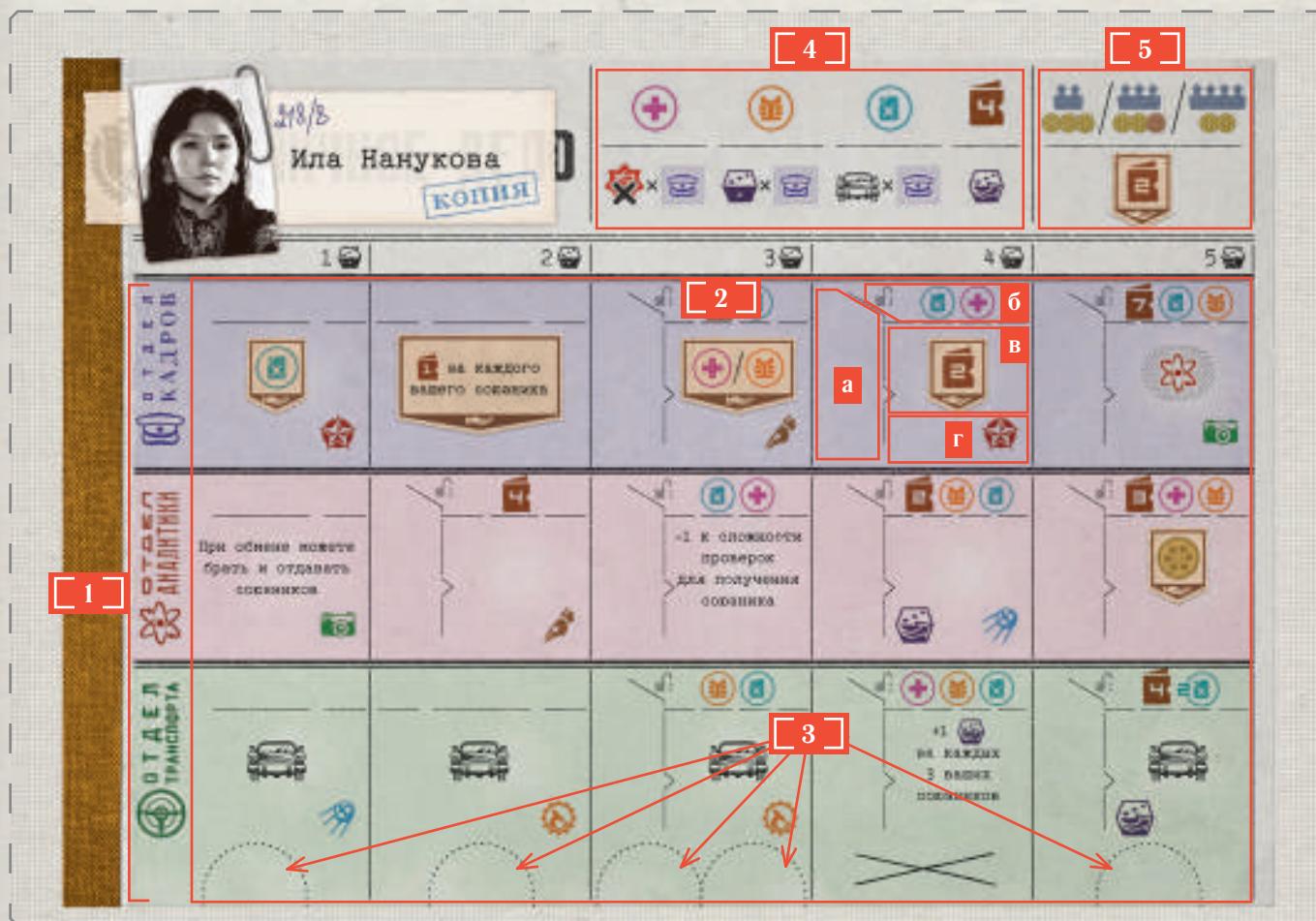
Отдел
транспорта

2. Ячейки. Каждый отдел состоит из 5 ячеек, которые могут включать в себя:

- **(а) Место для жетона допуска.** Если здесь лежит жетон допуска, значит ячейка **заблокирована** и использовать её нельзя. У некоторых ячеек нет места для жетона допуска — они разблокированы с самого начала игры.
- **(б) Разблокировка ячейки.** Чтобы разблокировать ячейку и снять жетон допуска, вам нужно по эффекту определённого города заплатить указанную вверху ячейки **стоимость** — потратить эти ресурсы. Например, для разблокировки ячейки на иллюстрации справа нужно потратить 1 медикамент и 1 топливо. Некоторые игровые бонусы позволяют разблокировать ячейку бесплатно.
- **(в) Бонус ячейки.** Большинство ячеек содержат различные бонусы, которые можно получать в разные моменты партии, но только если ячейка разблокирована. Расшифровать бонусы вам поможет раздел «Бонусы ячеек» на стр. 31 и памятка по символам в конце правил.
- **(г) Успехи и перебросы.** В нижней части ячейки могут быть указаны символы для проверок: перебросы  и от 0 до 2 символов с граней кубиков — успехов.

3. Багажник. В отделе транспорта находится багажник — он отражает грузовместимость вашего транспортного средства. Количество полукруглых **мест** в разблокированной ячейке равно количеству **грузов**, которые вы можете в ней перевозить. Обратите внимание на прочерки в некоторых ячейках — они означают, что **места для грузов здесь нет**, даже если ячейка разблокирована.





Например, Ила Нанукова может перевозить суммарно 2 груза в начале игры и 5 грузов, если разблокирует все ячейки в отделе транспорта.

4. Эффекты ресурсов. Каждый ресурс можно потратить, чтобы получить указанный эффект. Подробнее о них в разделе «Эффекты ресурсов» на стр. 22.

5. Базовый доход. В каждой фазе дохода вы получаете указанное количество жетонов действий (оно зависит от количества игроков) и указанный доход (у каждого персонажа свой). В игре можно получать и другие виды дохода, но базовый доступен всегда.

[ПРОВЕРКИ]

В игре вы часто будете сталкиваться с **проверками**. Когда вы должны пройти проверку определённого цвета, то вы проходите её по отделу такого же цвета:

проверка по отделу кадров,

проверка по отделу аналитики,

проверка по отделу транспорта,

проверка по любому отделу на ваш выбор.

Число на проверке означает минимальное количество **успехов**, необходимых для успешного прохождения. Например, чтобы успешно пройти проверку 3+ по отделу транспорта , нужно набрать хотя бы 3 успеха.

Как проходить проверку

1. Бросьте кубики. Бросьте столько кубиков, сколько разблокировано ячеек в нужном отделе. Считаются **все разблокированные ячейки на планшете**, даже те, которые закрыты жетонами стресса. Максимум можно бросить 5 кубиков, включая дополнительные.



Ряд с кубиками над отделами подсказывает, сколько кубиков нужно взять в зависимости от количества разблокированных ячеек.



Пример броска. Артёму нужно пройти проверку 2+ по отделу транспорта. На планшете Артёма в отделе транспорта разблокированы три ячейки из пяти. Артём берёт три кубика и бросает их.

2. Посчитайте успехи. Сверьте символы на выпавших гранях кубиков с символами в разблокированных ячейках **без жетонов стресса** нужного отдела. Каждое совпадение считается одним успехом. Если в отделе несколько одинаковых символов, то одна грань с ним считается несколькими успехами (по количеству символов). **Символы в заблокированных ячейках не учитываются в проверках.**



Пример подсчёта успехов. На кубиках Артёма выпадают такие грани: , , . С успехами в ячейках совпадает лишь одна из них — . Но поскольку у Артёма в отделе транспорта два таких символа, то он получает 2 успеха. Обратите внимание, что в отделе транспорта есть символ переброса, но Артём не может им воспользоваться, потому что ячейка недоступна — закрыта жетоном стресса.

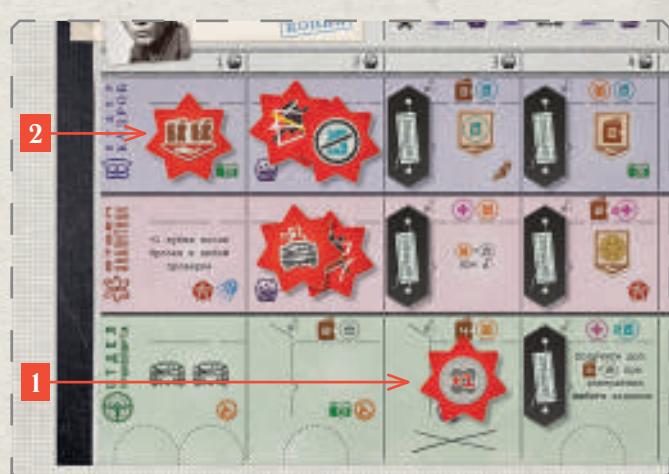
3. Посчитайте неуспехи. Посчитайте количество неуспехов:

- каждая грань равна 2 неуспехам;
- каждая другая грань, не приносящая успех, равна 1 неуспеху.

Пример подсчёта неуспехов. Артём успешно прошёл проверку, теперь ему нужно посчитать неуспехи: приносит 1 неуспех, приносит 2. Итого у Артёма 3 неуспеха.



4. Получите стресс. За каждый неуспех откройте любой закрытый жетон стресса на вашем планшете. Если закрытых нет, то возмите новый из лимита и сразу положите его в закрытом виде на любую разблокированную ячейку без жетона стресса (можно класть на постоянных союзников). После этого, если у вас остались неуспехи, вы должны открыть этот жетон — и далее цикл повторяется. Подробнее о получении и снятии стресса в разделе «Стресс и спокойствие» на стр. 22. Если невозможно открыть жетон стресса, ни получить его, то оставшиеся неуспехи сгорают.



Пример получения стресса. На планшете Артёма лежит закрытый жетон стресса в отделе транспорта: за первый неуспех Артём открывает его (1) — на нём постоянный штраф. С этого момента сложность всех проверок для Артёма увеличивается на 1. За второй неуспех Артём получает жетон стресса из лимита и кладёт его в ячейку в отделе кадров (2) — теперь Артём не может пользоваться символами успехов в этой ячейке. За третий неуспех Артём сразу открывает этот жетон стресса. На нём штраф, который применится в фазе дохода.

5. Определите исход проверки. Если количество успехов равно числу на проверке или превышает его, то проверка **пройдена успешно**: вы можете сделать то, для чего требовалась проверка (например, взять союзника). Если успехов не хватает, то **проверка провалена**: компонент, требовавший проверку, остаётся на месте, а если проверка требовалась для какого-то действия, то выполнить его нельзя.

Как облегчить прохождение проверки?

- Некоторые игровые эффекты снижают сложность проверки. Сложность может быть снижена до 0+, но не меньше, и в этом случае кубики всё равно надо бросить и пройти проверку по обычным правилам (с подсчётом успехов, неуспехов и получением стресса).
 - После броска вы можете воспользоваться **перебросами** 🎲, если они указаны в разблокированных ячейках без жетонов стресса отдела, **по которому проходит проверку**. За один 🎲 вы можете перебросить любое количество кубиков.
 - Пользуйтесь эффектами ресурсов, чтобы получить дополнительные кубики и перебросы (подробнее об этих эффектах на стр. 22).
 - **Автоуспех** 💫 в разблокированной ячейке считается +1 успехом в **любой** проверке, даже если это проверка не по тому отделу, в котором находится автоуспех.
 - Вы можете использовать сколько угодно жетонов действий, чтобы получить +1 успех к проверке за каждый жетон.

•

606/78.

ЛИСТОК ПРОВЕДЕНИЯ ВВОДНОГО ИНСТРУКТАЖА

агентов гражданского подразделения

Специальный Отдел при Комитете
г. Москва «_» 19__ г

Мы, нижеподписавшиеся, настоящим подтверждаем, что в полном объеме прошли вводный инструктаж, в ходе которого нам были разъяснены и доведены до сведения следующие положения, регламентирующие дальнейшую службу:

1. Порядок и условия несения службы:

- Классификация оперативных заданий на «Главные задания» и «Рядовые задания».
 - Установленные нормативные сроки выполнения для каждого класса заданий.
 - Форма и порядок предоставления итоговой отчетности по результатам выполненных операций.

2. Права и ресурсы, предоставляемые агенту:

- Право на беспрепятственное взаимодействие со следующими структурными подразделениями Комитета: отделом кадров, отделом аналитики, отделом транспорта.
 - Право на получение казенного автотранспорта и его снабжение горючесмазочными материалами по установленным нормам.
 - Право на получение за счет средств Комитета следующих ресурсов:
 - Снаряжение для работы с Аномалиями по табелю № 4-Б.
 - Медикаменты для поддержания ментального и физического здоровья, а также профилактики профессиональных вредностей.
 - Все виды служебной документации (бланки, журналы, формы донесений).

3. Обязанности агента:

- Строгое соблюдение конспирации и поддержание режима секретности.
 - Бережное отношение к закрепленному за агентом имуществу и транспорту.
 - Немедленное докладное информирование непосредственного начальника о всех отклонениях от нормативного хода операции.

С содержанием настоящего листка ознакомлены, все пункты инструктажа понятны. Претензий и вопросов не имеем.

Инструктаж прошли:

Фамилия И.О. агентов



ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из четырёх фаз по порядку:

- фаза сценария,
- фаза заданий и союзников,
- фаза дохода и штрафов,
- фаза действий.

В первом раунде сразу переходит к фазе дохода и штрафов, так как предыдущие фазы были автоматически пройдены в ходе подготовки.

Перед началом игры разверните листовку «Вступление» и зачитайте вслух.

[ФАЗА СЦЕНАРИЯ]

Проверьте **область жетонов сценария на поле**. Разыграйте в любом порядке те эффекты на жетонах сценария, которые лежат в этой области и начинаются со слов «В фазе сценария...». Если таких эффектов нет или если область жетонов сценария пуста, переходите к фазе заданий и союзников. **Жетоны сценариев, лежащие на картах, не разыгрываются.**

Обратите внимание: остальные эффекты на жетонах сценария могут разыгрываться в другие моменты игры или действовать в течение всего раунда. Вы можете зачитать их вслух в этой фазе, чтобы напомнить игрокам о возможностях и ограничениях.



Например, на поле лежат два жетона сценария. Один из них разыгрывается в **фазе сценария**: кто-то из игроков может применить эффект своего текущего города. Игроки оценивают ситуацию: в ближайшем главном задании им нужно потратить 16 докумен-

тов в Ярославле, а в лимите лежит всего 12. Игрокам явно понадобится больше, поэтому они решают, что Артём, который находится в Казани, должен применить эффект жетона сценария. Он так и делает и добавляет в лимит 4 документа из фонда Комитета. Другой жетон сценария позволяет перебросить 1 кубик при любых проверках. Этот эффект действует постоянно и на всех игроков, им важно лишь помнить об этой возможности.

[ФАЗА ЗАДАНИЙ И СОЮЗНИКОВ]

Фаза заданий и союзников делится на два последовательных этапа:

1. Движение заданий,
2. Добавление заданий и союзников.

1. Движение заданий

Сдвиньте по шкале времени каждое **рядовое задание** на одно деление вправо, начиная с самого правого задания и далее по очереди.

Если рядовое задание должно сдвинуться с деления 1 за пределы поля, то оно **провалено из-за времени** — положите его красной стороной вверх на **шкалу прогресса** на свободное деление с наименьшим числом (но не дальше ближайшего незавершённого задания) и сразу **потеряйте** суммарно из личных запасов 1 груз или 2 документа . В случае нехватки ресурсов в личных запасах потеряйте их из лимита, а если и там недостаточно, потеряйте сколько возможно. Жетон проваленного задания верните в каталог.

Если это третье проваленное задание на шкале прогресса или если оно должно лечь на деление с текущим незавершённым главным заданием, игра немедленно заканчивается **поражением агентов**.



Например, две карты на делении 2 сдвигаются вместе на деление 1. Одна карта на делении 3 сдвигается на деление 2. Карта на делении 4 сдвигается на деление 3. Игроки понимают — если в этом раунде они не выполнят два задания на делении 1, то в следующем раунде они будут провалены из-за времени.

2. Добавление заданий и союзников

Возьмите 2 карты с верха колоды рядовых заданий и соответствующие им жетоны заданий из каталога. Зачитайте вслух текст на красной стороне карт — это новые рядовые задания. Обратную сторону пока не смотрите. Положите обе карты на деление 4 шкалы времени. Жетоны положите в города назначения.



Если на карте есть эти символы, выложите на поле дополнительные компоненты:

- выложите **жетон затора** на дорогу, соединяющую указанные города, так, чтобы жетон закрывал символ машины на дороге;
- выложите в указанные рядом с символом два города по одному случайному **жетону допроса** (это обратные стороны жетонов затора).

Возьмите с верха колоды ещё 2 карты рядовых заданий и соответствующие им жетоны заданий из каталога. Взятые карты уберите в коробку, не читая, а жетоны положите в указанные на них города назначения перевёрнутыми — это **союзники**. Союзники приносят одноразовые или постоянные бонусы тем игрокам, которые их возьмут (подробнее в фазе действий на стр. 20).

Если колода карт закончилась, то новые задания и союзники не появляются до конца игры.

[ФАЗА ДОХОДА И ШТРАФОВ]

Фаза дохода делится на три последовательных этапа:

1. Распределение жетонов действий,
2. Получение дохода,
3. Штрафование.

На каждом этапе игроки могут действовать одновременно или в том порядке, о котором договорятся. Игроки переходят к следующему этапу, только когда все закончат предыдущий. После этапа 3 игроки переходят к фазе действий.

1. Распределение жетонов действий

Раздайте из запаса жетоны действий в зависимости от количества игроков (ориентируйтесь на памятку вверху планшета):



2 игрока — по 3 жетона каждому игроку,



3 игрока — по 2 жетона двум игрокам и **дополнительный жетон** третьему игроку.



4 игрока — по 2 жетона каждому игроку.

Дополнительный жетон при игре втроём

В первом раунде договоритесь или выберите случайным образом игрока, который получит дополнительный жетон. В следующих раундах в каждой фазе дохода этот жетон должен передаваться игроку слева. Чтобы не забыть, у кого в последний раз был дополнительный жетон, не сбрасывайте его при использовании, а кладите неподалёку от себя.

2. Получение дохода

Все игроки в любой очерёдности получают **все доступные** им виды дохода:

- **базовый доход**, указанный в правом верхнем углу планшета,
- **доход с доступных ячеек планшета и постоянных союзников** (без жетонов стресса),
- **доход по бонусу удостоверения**,
- **доход с бонусов завершённых личных заданий**.

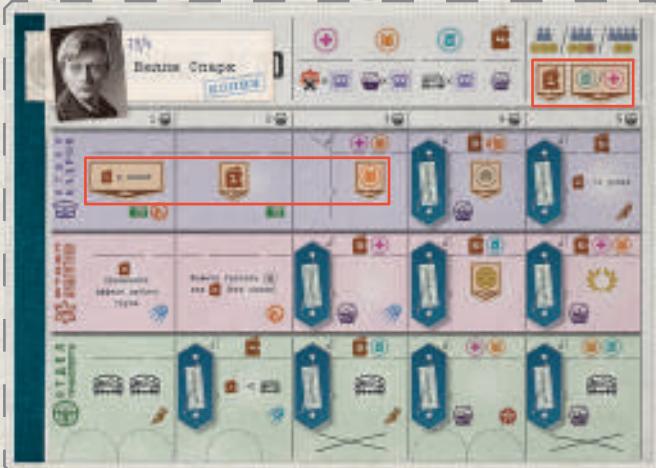
Доход на игровых компонентах обозначается прямоугольником с ладонью. Как правило, доход приносит ресурсы, дополнительные жетоны действий или позволяет пополнить лимит. Если ресурсы в доходе указаны через косую черту, то выберите, какой из них получить.



Обратите внимание:

- Каждый игрок сам решает, в каком порядке получать разные виды доступного ему дохода, это может быть важно.
- Запас ресурсов ограничен жетонами **в лимите агентов**. Если игроку не хватает ресурсов в лимите, то он не может их получить.
- От любого дохода можно отказаться полностью или частично. Решайте, кому какие ресурсы нужнее в этом раунде.

[ФАЗА ДЕЙСТВИЙ]



Например, Вилли может получить базовый доход и доход с трёх доступных ячеек в отделе кадров. Остальные ячейки заблокированы, а личных заданий Вилли ещё не выполнял. Вилли видит, что он может получить в сумме 2 документа с двух доходов, но в лимите только 1 документ. Поэтому сначала Вилли применяет доход «1 документ в лимит» – перекладывает жетон из фонда Комитета в лимит агентов. Теперь он получает оба документа, 1 снаряжение, а также 1 топливо или 1 медикамент на выбор – он выбирает топливо.

3. Штрафование

Штрафы встречаются на **открытых** (лежащих на планшете лицевой стороной вверх) жетонах стресса. На этом этапе применяются только **штрафы дохода**. Остальные действуют всё время, пока открытый жетон стресса лежит на планшете: помните о них в ходе партии (расшифровку этих штрафов см. в разделе «Стресс и спокойствие» на стр. 22).

Если на вашем планшете лежат открытые жетоны стресса, примените каждый штраф дохода в любом порядке. Помните, что потеря означает сброс в фонд Комитета (см. Глоссарий на стр. 34).

Штрафы дохода:



Потеряйте 1 груз.



Потеряйте 2 документа.



Уберите в запас на поле 1 жетон действия.

В этой фазе принимаются главные решения, влияющие на исход раунда и всей партии. В ней нет этапов и строгой последовательности: все игроки в **абсолютно любом удобном для них порядке** используют свои жетоны действий, чтобы максимально эффективно выполнить стоящие перед ними задачи.

Вы можете заранее договориться, кто в каком порядке будет использовать жетоны действий, а можете решать это на ходу. В каждом раунде вы должны сообща находить тот порядок использования жетонов, который приведёт вас к победе.

Общие правила фазы действий:

- **Один жетон действия можно использовать одним из способов.** Список этих способов приведён ниже и продублирован в упрощённом виде в памятке на поле.
- Игроки используют жетоны действий, пока они у них не закончатся.
- **Выполненное действие нельзя отменить**, поэтому рекомендуем в начале фазы спланировать свои действия и смоделировать ситуацию, не сбрасывая жетоны.
- Можно сбросить жетон без использования.

Способы использовать жетоны действий

- **Нести службу.** Это основное действие, которое включает в себя следующие шаги в строгом порядке (они подробно расписаны далее):

1. Движение в другой город. Вы можете отказаться от движения и остаться в текущем городе (это не считается движением на 0).

2. Обмен с одним игроком на выбор в вашем городе, если он там есть. Это необязательный шаг.

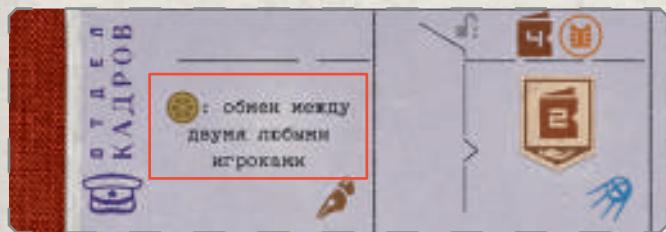
3. Обязательная проверка по жетонам допроса в вашем городе в любом порядке, если они там есть.

4. Один из четырёх видов активации на выбор: применить эффект города, взять союзника, выполнить/завершить задание, бездействовать (отказаться от активации).

Это действие нужно выполнить целиком, его нельзя прерывать другим действием «Нести службу».

- Добавить +1 успех в проверке.** Когда проходите проверку, используйте жетон действия, чтобы засчитать себе на 1 успех больше. Подробнее о правилах прохождения проверки см. на стр. 13.
- Снять 1 стресс каждому игроку.** Снять 1 стресс означает, что вы либо закрываете открытый жетон стресса, либо сбрасываете с планшета закрытый. Можно выбрать, на какой из своих жетонов стресса применить это действие. Подробнее о стрессе в разделе «Стресс и спокойствие» на стр. 22.

Кроме того, некоторые игровые эффекты предлагают другие способы использовать жетон действий.



Например, у Валерия Вершинина в отделе кадров есть бонус, позволяющий использовать жетон действия, чтобы запустить обмен между двумя любыми игроками вне зависимости от их местонахождения на поле.

Действие «Нести службу»

Шаг 1. Движение

Вы можете переместиться в выбранный город при соблюдении **обоих условий**:

- вам хватает машин на оплату стоимости проезда,
- в вашем маршруте вы не проезжаете одну и ту же дорогу или один и тот же город дважды.

Стоимость проезда — это суммарное количество машин 🚗 на всех дорогах между вашим текущим городом (в котором стоит ваша фишка) и выбранным. Если на дороге лежит жетон затора 🚫, то количество машин на нём считается стоимостью проезда по этой дороге.

*Чисто на выезд:
запасы топлива, ситуация на дорогах
ст. 4.1 под вопросом, узнать у Чеканова (?)
Нак и не ясно с суточными.*



Например, Валерий находится в Мурманске, ему нужно попасть в Вологду. Проезд из Мурманска в Архангельск стоит 3 машины (там лежит жетон затора), а из Архангельска в Вологду 2 машины. Итого Валерию нужно 5 машин на проезд до Вологды.

Проверьте, сколько машин у вас есть:

- в отделе транспорта на доступных ячейках и постоянных союзниках (не закрытых жетонами стресса),
- по бонусам завершённых личных заданий,
- по бонусу удостоверения.

Помните, что по эффекту топлива вы можете получить дополнительные машины. Если суммарное количество ваших машин равно или больше стоимости проезда, то вам **хватает машин** для движения: переместите свою фишку в выбранный город и продолжайте действие «Нести службу».

Другие города на вашем маршруте вы проезжаете без остановки и активации. Все непотраченные машины сгорают.



Например, у Валерия в отделе транспорта 2 машины, остальные ячейки заблокированы. Ему нужно ещё 3 машины для движения в Вологду. Бонус одного из выполненных личных заданий усиливает эффект топлива: даёт одну дополнительную машину. Валерий тратит топливо, получает по его эффекту 2 машины (в отделе кадров разблокированы 2 ячейки) и дополнительную машину по бонусу личного задания. Итого у него 5 машин, их хватает на движение в Вологду.

Шаг 2. Обмен с одним игроком

Если в вашем городе есть фишки других игроков, вы можете выбрать любого из них и отдать ему/получить от него любое количество грузов, документов и/или жетонов заданий (которые нужно везти с собой по условиям рядовых заданий). **Союзниками и жетонами действий обмениваться нельзя.** Помните, что грузы хранятся только в багажнике. Вы можете в любой момент фазы действий перераспределить грузы в багажнике или сбросить их в лимит.

Шаг 3. Проверка по жетонам допроса

Пройдите проверку по жетону допроса по общим правилам проверок (см. Проверки на стр. 13). Если в городе несколько жетонов допроса, то пройдите проверку по каждому из них в любом порядке.

- **Проверка прошла успешно:** положите этот жетон на любое рядовое задание, требующее пройти допрос (см. на стр. 27 «Условия рядовых заданий»).
- **Проверка провалена:** жетон допроса остаётся на месте, проверка по нему может быть пройдена повторно при следующем действии «Нести службу».

Шаг 4. Активация (одно на выбор)

- **Применить эффект города**

Примените эффект вашего города. Пояснения к эффектам смотрите в разделе на стр. 24.

- **Взять союзника в вашем городе**

Союзники могут быть разовые и постоянные.



Разовый союзник обозначен чёрной рамкой и символом получения + вверху. Возьмите его и сразу получите из лимита в личный запас указанные на нём ресурсы. После этого верните жетон в каталог.

Постоянный союзник обозначен цветной рамкой — синей, красной или зелёной. Чтобы его взять, требуется успешно пройти проверку (см. стр. 13), указанную в правом верхнем углу. Если проверка провалена, оставьте союзника на месте. Если проверка пройдена успешно, возьмите союзника и положите его справа от своего планшета в отдел, совпадаю-

щий по цвету с его рамкой. Теперь вы можете пользоваться бонусом, успехами и переборами постоянного союзника, а также класть на него жетоны стресса. Его нельзя сбросить, он остаётся до конца игры.



Например, Ася решила взять постоянного союзника. Она успешно прошла проверку по отделу кадров, набрав 2 успеха. Поскольку у союзника красная рамка, Ася кладёт его в отдел аналитики справа от планшета. Теперь у неё новый доход, снимающий 1 ⚡ и добавляющий жетон спокойствия в лимит, а также новый символ успеха 💪 для проверок по отделу аналитики.

- **Выполнить/завершить задание**

Если это город с Аномалией — вы можете выполнить/завершить **главное задание** (см. «Главное задание» ниже).

Если в городе лежит жетон рядового задания — вы можете выполнить/завершить соответствующее ему **рядовое задание**. (см. «Рядовое задание» ниже).

Выполнить задание — значит, выполнить одно из указанных на нём условий. Если вы выполняете единственное или последнее условие, то **задание завершено**. Об условиях выполнения и завершения заданий подробнее читайте далее. В рамках одной активации можно выполнить и/или завершить только одно из заданий в городе: главное, рядовое или личное.

Личное задание всегда содержит только одно условие — выполнив его, вы завершаете и личное задание. Некоторые условия выполняются автоматически в ходе игры (это не считается активацией). Подробнее о личных заданиях читайте на стр. 29.

Главное задание

Условия главных заданий требуют потратить в указанном городе ресурсы или пройти проверку (в некоторых сценариях появляются и другие условия). Количество условий главного задания равняется количеству указанных на нём городов. Любой игрок может выполнить любое из условий.

Выполнять условия нужно **строго слева направо** в порядке их расположения на карте задания. Выполнив условие в одном городе, переместите фишку Комитета в следующий город по порядку и переложите жетон ключа на карте так, чтобы он указывал на следующее условие, которое нужно выполнить.

Завершив главное задание, переложите жетон сценария с него в соответствующую область на поле. Если эффект на жетоне сценария не содержит слов «В fase сценария...», то он начинает действовать сразу.

Зачитайте вслух текст на обратной стороне карты и положите её стороной с сюжетом вверх на шкалу прогресса на свободное деление с наименьшим числом, но не дальше ближайшего незавершённого главного задания. Затем переместите фишку Комитета в первый город следующего главного задания, а жетон ключа переложите на новую карту.

Завершать главные задания нужно **в порядке их расположения на шкале прогресса** — от карты на наименьшем делении к карте на наибольшем. Нельзя начать выполнять новое задание, пока не завершено предыдущее. Если завершено последнее, пятое главное задание, то игра немедленно заканчивается **победой агентов**.



Например, игроки выполняют главное задание «Мечтатели в Москве» в таком порядке:

- Ася в Москве тратит 1 медикамент, 1 снаряжение и 1 топливо, затем перемещает фишку Комитета в Киров, а жетон ключа — на новое условие.

- Ила приезжает в Киров, тратит 5 документов и перемещает фишку Комитета в Мурманск, а жетон ключа — на новое условие.
- Артём приезжает в Мурманск, успешно проходит проверку по отделу транспорта и тем самым завершает задание. Карта «Мечтатели в Москве» перемещается на деление с наименьшим числом, а жетон с неё — в область жетонов сценария на поле. Эффект жетона — возможность передать жетон действия — начинает действовать сразу. Задание «Видения в Перми» становится текущим: Артём перемещает фишку Комитета в Вологду и кладёт на первое условие жетон ключа.

Рядовое задание

Все условия рядовых заданий и порядок их выполнения подробно расписаны в разделе на стр. 27.

Завершив рядовое задание, зачитайте вслух текст на синей стороне карты и положите её синей стороной вверх на шкалу прогресса на свободное деление с наименьшим числом, но не дальше ближайшего незавершённого главного задания. Также получите **награду**: 2 документа или любой груз в личный запас, либо переложите из фонда в лимит 1 жетон спокойствия. Награду выбирает и получает тот игрок, который завершил задание.

Верните жетон завершённого задания в каталог.



Награда всегда одна и выдаётся за каждое завершённое рядовое задание.



КОНЕЦ ИГРЫ

Сразу после выполнения пятого главного задания игра заканчивается **общей победой агентов**.

Игра немедленно заканчивается **поражением агентов** в любой из этих ситуаций:

- на шкале прогресса лежат **3 проваленных рядовых задания**;
- карта задания должна лечь на шкалу прогресса **на деление с картой незавершённого главного задания** (то есть слева от неё не осталось свободных делений);
- исчерпан запас жетонов стресса** — игрок должен взять жетон стресса, но запас и сброс пусты.

Разворните листовку «Победа/Поражение» и зачтайте ту сторону, которая соответствует исходу вашей партии.

Если это была ваша первая партия, то независимо от её исхода считается, что вы прошли испытательный срок в Комитете и готовы получить своё удостоверение и первые наклейки. Подробнее об этом в разделе на стр. 32.

Дальше решайте сами: отыграть базовый сценарий ёщё раз или несколько, а может, попробовать другие сценарии? Если вы к ним готовы, то откройте книгу сценариев.

♦

ЭФФЕКТЫ РЕСУРСОВ

В любой момент фазы действий вы можете потратить ресурс, чтобы применить его эффект. Сила эффекта зависит от количества разблокированных ячеек в отделе кадров (даже закрытых жетонами стресса). Можно таким образом потратить сколько угодно ресурсов.



Потратьте **⌚** и возьмите столько дополнительных кубиков для проверки, сколько ячеек разблокировано в отделе кадров. Это можно сделать после основного броска и добросить дополнительные кубики. Помните, что можно бросить максимум 5 кубиков, включая дополнительные.



Потратьте **🚗** и получите для текущего движения столько машин, сколько ячеек разблокировано в отделе кадров.



Потратьте **+** и снимите себе столько стресса, сколько ячеек разблокировано в отделе кадров. Нельзя использовать во время прохождения проверки вплоть до окончания получения стресса.



Потратьте во время проверки 4 документа и получите 1 переброс любого количества кубиков.

♦

СТРЕСС И СПОКОЙСТВИЕ

В ходе игры вы получаете стресс.

Получить стресс **star** — значит открыть любой закрытый жетон стресса на вашем планшете. Если закрытых нет, то возьмите новый из лимита и сразу положите его в закрытом виде на любую разблокированную ячейку без жетона стресса (можно класть на постоянных союзников) — и далее цикл повторяется. Вы не можете подсматривать обратные стороны жетонов стресса.

Важно:

- В одной ячейке планшета или на одном постоянном союзнике может лежать только один жетон стресса — открытый или закрытый **star**.
- Если вам некуда класть жетон стресса, то вы его не получаете.
- Если нужно получить жетон стресса, а лимит и сброс пусты, то игра немедленно заканчивается **поражением агентов** — они морально и физически истощены и не могут продолжать работу.

Пока жетон стресса в любом виде лежит на ячейке, она **недоступна**: её можно учитывать для количества кубиков при проверке и для эффектов ресурсов, но нельзя пользоваться бонусами этой ячейки и учитывать символы на ней при проверках. Места в багажнике использовать можно.

На открытых жетонах стресса указаны **штрафы** двух видов:

- штрафы дохода **wallet** — применяются только в фазе дохода;
- постоянные штрафы (ими считаются все, кроме штрафов дохода) — начинают действовать сразу после открытия жетона стресса.

Расшифровка постоянных штрафов



Стоимость любого переброса увеличена на 1 ⚡.

Даже если переброс бесплатный (например, указан в ячейке), вы должны потратить 1 ⚡, чтобы им воспользоваться.



Только платный переброс.



Вы не можете получать, терять, тратить и обмениваться ⚡.



Прибавляйте +1 к сложности любой проверки, которую проходите.



Вы не можете пользоваться бесплатными перебросами (в ячейках и по другим эффектам), даже если вместе с этим штрафом действует штраф ⚡.



Вы не можете ни выполнять задания, ни завершать их.



Вы не можете разблокировать ячейки.



Вы не можете получать, терять, тратить и обмениваться ⚡.



Вы не можете получать, терять, тратить и обмениваться ⚡.



При движении считайте, что у вас на 1 машину меньше.

Жетон спокойствия ⚪ — это один из способов избежать получения стресса. Вместо получения 1 ⚡ вы можете **убрать из лимита в фонд 1 жетон спокойствия**. Жетоны спокойствия всегда лежат либо в лимите, либо в фонде. Когда вы получаете жетон спокойствия (например, по доходу), всегда добавляйте его в лимит из фонда.

Снять стресс ⚫ означает, что вы либо закрываете открытый жетон стресса, либо сбрасываете с планшета закрытый. Вы можете сами выбрать, на какой из ваших жетонов стресса применить это действие. **Важно:** если игровой эффект позволяет снять несколько стрессов, то их можно распределить между разными жетонами стресса на ваше усмотрение — как открытыми, так и закрытыми.

Сбрасывайте жетоны стресса в открытом виде рядом с полем. Когда в лимите закончатся жетоны стресса, перемешайте сброс в закрытом виде и положите в лимит.



Например, Артём использует жетон действия, чтобы снять каждому игроку по 1 стрессу. Фархад может либо закрыть один из двух открытых жетонов (1 или 3), либо сбросить закрытый (2). Фархад решает, что сейчас ему выгоднее закрыть самый неприятный — который лишает его одного жетона действия (1). Фархад переворачивает этот жетон.

ЭФФЕКТЫ ГОРОДОВ

Архангельск, Йошкар-Ола, Куйбышев



Разблокируйте на своём планшете любое количество ячеек, начиная с самой левой заблокированной и дальше слева направо. Правила разблокировки описаны ниже.

В зависимости от города доступна разблокировка в разных отделах:

- ● Архангельск — в отделе кадров ☎,
- ● Йошкар-Ола — в отделе аналитики 📈,
- ● Куйбышев — в отделе транспорта 🚍.

Правила разблокировки ячеек

1. Оплатите стоимость разблокировки, указанную на ячейке, и снимите с ячейки жетон допуска. В рамках одной активации вы можете разблокировать сколько угодно ячеек в указанном отделе, пока вам хватает ресурсов для оплаты стоимости разблокировки, но строго слева направо.

Скидка на разблокировку

Некоторые игровые бонусы дают скидку на разблокировку ячеек. Эта скидка применяется на суммарную стоимость всех ячеек, которые вы разблокировали в рамках одного применения эффекта. Вы можете распределить скидку как считаете нужным.



Например, Ася применяет эффект ● Архангельска, чтобы разблокировать две ячейки в отделе кадров: одну за +, 📈, другую за 🚍, 🚍. Бонус личного задания даёт ей скидку либо в 2 документа, либо в 1 груз.

Суммарно Асе надо потратить 2 документа, 2 топлива, 1 медикамент и 1 снаряжение. Ася решает сэкономить на грузах и тратит 1 топливо вместо двух.

2. Переверните снятый жетон допуска и положите его перед собой. Если вы разблокировали несколько ячеек подряд, то переверните все снятые жетоны допуска после оплаты стоимости всех этих ячеек. На обратной стороне указан либо позитивный эффект, либо негативный (потеря). Позитивный эффект разовый и его можно применить в любой момент фазы действий, потеря применяется сразу. После применения эффекта положите жетон допуска рядом с планшетом стороной с «Опечатано» вверх. Жетоны допуска нельзя передавать другим игрокам.

Подсказка: в каждом наборе жетонов допуска 3 негативных и 7 позитивных эффектов.



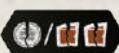
Получите указанные ресурсы или жетон действия



Перебросьте любое количество кубиков при прохождении проверки



Снимите себе 2 стресса



Потеряйте 1 груз или 2 документа из личного запаса (если в нём недостаточно, то из лимита)

Вологда и Свердловск



Эффекты этих городов позволяют снять стресс:

- ● Вологда — за каждый потраченный документ снимите 2 стресса (можно распределить между любыми игроками),
- ● Свердловск — снимите себе в сумме 5 стресса.

О снятии стресса подробнее в разделе «Стресс и спокойствие» на стр. 22.

Горький

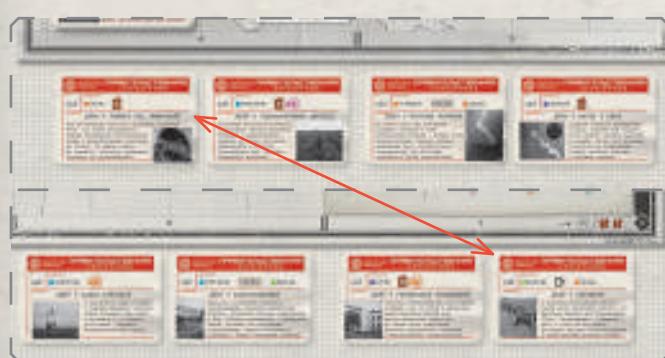


Возмите союзника из **любого** города как если бы выполняли активацию «Взять союзника» в этом городе (см. стр. 20).

Киров



Вы можете поменять местами либо 2 любых рядовых задания на шкале времени, либо 2 любых **открытых** жетона сценария на главных заданиях.



Например, игроки понимают, что в этом раунде успеют выполнить задание 007, но не справятся с заданием 026. Зато на делении 4 есть относительно лёгкое задание 010 – Артём как раз находится недалеко от Перми, и игроки могут собрать и передать ему 9 документов. Игроки решают, что Ася, которая находится в Кирове, должна использовать свой жетон действия и применить эффект города: поменять местами задания 026 и 010.

Ленинград



Возмите один из жетонов помочи рядом с Ленинградом и положите поверх условия любого задания: рядового, главного или личного. Таким образом вы можете сделать условие легче для выполнения. Вы также можете не брать жетон помочи, а вместо этого переложить его с одного условия на другое на той же карте задания или на другой. Выполнив условие с жетоном помочи, верните жетон в Ленинград.



Потратьте на 2 документа меньше, чем в условии.

Потратьте на 1 груз меньше, чем в условии.

–1 к сложности одной проверки в условии.



Например, Фархад собирается выполнить условие главного задания в **Архангельске** – пройти проверку 4+ по отделу аналитики. Однако у него в этом отделе всего 3 разблокированных ячейки и 3 разных успеха. Фархад просит Илу, которая находится в Ленинграде, использовать жетон действия и применить эффект города, чтобы облегчить проверку. Ила так и поступает и кладёт жетон помочи на карту главного задания.

Казань, Мурманск, Ярославль



Переложите из фонда Комитета в лимит указанные ресурсы: 4 документа, 2 жетона спокойствия или 2 любых груза.

Москва



Потратите 2 документа, чтобы взять из лимита 1 любой груз, или наоборот — потратите 1 любой груз, чтобы взять из лимита 2 документа. За одну активацию можно применить только один тип обмена, при этом повторив его сколько угодно раз. Например, можете потратить 6 документов и взять 3 груза.

Сыктывкар

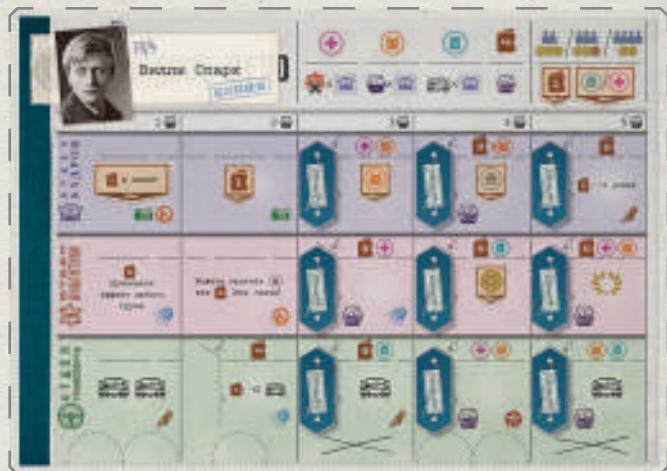


Выберите игрока в любом городе и обменяйтесь с ним в любом количестве грузами, документами и/или жетонами заданий. Действуют те же правила, что и при обмене с игроком в рамках действия «Нести службу» (см. «Обмен с одним игроком» на стр. 20).

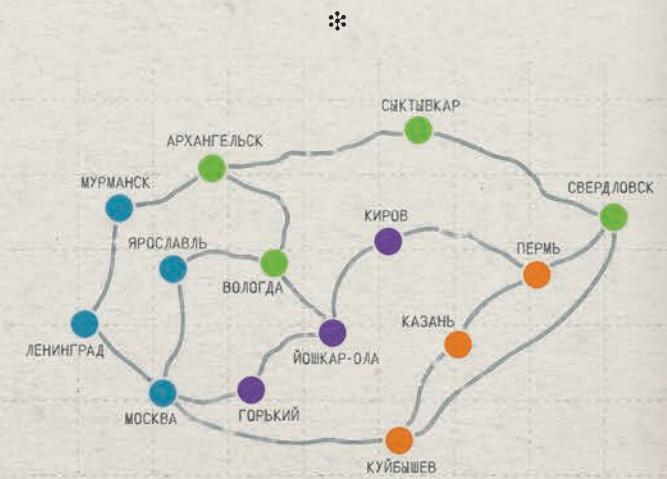
Пермь



Получите 1 любой свой доход. Исключение: нельзя получить доход, приносящий жетон действия.



Например, у Вилли два базовых дохода и два дохода в отделе кадров. Он применяет эффект Перми и выбирает базовый доход, приносящий либо топливо, либо медикамент. Вилли выбирает топливо.



Наша зона ответственности

УСЛОВИЯ РЯДОВЫХ ЗАДАНИЙ

[ПРОЙТИ ПРОВЕРКУ ПО 2 ЖЕТОНАМ ДОПРОСА]



Задания: 001, 004, 015, 021, 024, 036, 040



В таких заданиях вам поручают допросить граждан, которые находятся в разных городах, а затем отчитаться о проделанной работе в городе назначения.

На карте кроме города назначения указаны ещё два города, куда вы выкладываете по одному случайному жетону допроса. Чтобы завершить задание, вам необходимо успешно пройти проверки **по двум любым допросам на поле** — необязательно в тех же городах, что указаны на карте. Обе проверки могут пройти разные игроки.

Проверка по жетону допроса в вашем городе — это обязательный шаг в действии «Нести службу». Если вы успешно прошли проверку, вы можете положить жетон допроса на любую карту рядового задания с условием . Если на этой карте уже два жетона допроса, то задание можно завершить: для этого нужно приехать в город назначения (где лежит жетон задания) и при действии «Нести службу» выбрать активацию «Выполнить/завершить задание».

Жетоны допроса, лежавшие на карте, уберите в сброс жетонов затора/допроса рядом с полем. Когда запас закончится, перемешайте сброс лицевой стороной вверх и сформируйте из него новый запас.

Обратите внимание:

- Если проверка по жетону допроса провалена, то он остаётся на месте. Проверку можно пройти повторно при следующей активации.
- Если рядовое задание с условием провалено из-за времени, то жетоны допроса, выложенные вместе с этим заданием, остаются на поле.



Например, на шкале времени лежат задания 021 и 036. Жетоны допроса лежат в городах Горький, Мурманск, Йошкар-Ола и Москва. Ила использует жетон действия для активации в Мурманске, успешно проходит проверку и кладёт жетон на задание 036. Ася проходит проверку по другому жетону допроса в Горьком и тоже кладёт жетон на задание 036. Теперь задание можно завершить: для этого кому-то из агентов нужно приехать в Сыктывкар и выбрать активацию «Выполнить/завершить задание».

[ДОСТАВИТЬ ЖЕТОН ЗАДАНИЯ]



Задания: 002, 008, 026, 029, 033, 035, 039



В таких заданиях вам поручают забрать из города назначения особо ценные материалы — их символизирует сам жетон задания — и привезти их в другой указанный в задании город.

Находясь в городе с жетоном задания, выберите активацию «Выполнить/завершить задание» и положите жетон в свой багажник. Жетон задания занимает **все места в ячейке** (при необходимости его можно переложить в другую или перераспределить грузы). Если свободного места нет, то вы не можете взять жетон. При необходимости вы можете освободить багажник: сбросить в лимит грузы или, если везёте другой жетон задания, оставить его в текущем городе.

Затем вам нужно приехать в другой указанный в задании город. Находясь там, выберите активацию «Выполнить/завершить задание» и переместите жетон из багажника в каталог на соответствующее место. После этого задание считается завершённым.

Обратите внимание: во время обмена между игроками можно передавать друг другу жетоны задания. Это может существенно облегчить работу.



Например, в Москве лежит жетон задания 033. Артём использует жетон действия: приезжает из Ярославля в Москву, берёт жетон задания и кладёт в свой багажник. Теперь ему нужно добраться до Архангельска, в нём использовать жетон действия, чтобы вернуть жетон в каталог и тем самым завершить задание. После этого карту можно перемещать на шкалу прогресса.

[РАСЧИСТИТЬ ДОРОГУ]



Задания: 003, 012, 013, 023, 028, 041



В таких заданиях проезд к городам затруднён из-за инцидентов: выкладывая карту задания, сразу выложите жетон затора на дорогу между указанными городами поверх символа машины. Теперь стоимость проезда по этой дороге равна 3 машинам.

Чтобы убрать жетон затора и завершить задание, в каждом из указанных в задании городов должен находиться хотя бы один игрок. Как только это произошло, игрок, в чём городе находится жетон задания, может выбрать активацию «Выполнить/завершить задание» и убрать жетон затора с дороги в сброс рядом с полем. После этого задание считается завершённым.

Если задание провалено из-за времени, то жетон затора остаётся на поле до конца игры и снять его невозможно. Когда запас жетонов затора/допроса закончится, перемешайте сброс лицевой стороной вниз и сформируйте из него новый запас.



Например, жетон затора лежит между Куйбышевым и Казанью. Артём приезжает в Куйбышев и, поскольку в Казани уже находится Валерий, выбирает активацию «Выполнить/завершить задание» и убирает жетон затора с поля. Теперь задание 003 завершено и его можно перемещать на шкалу прогресса, а жетон задания – в каталог.

[ПРОЙТИ ОДНУ ИЛИ ДВЕ ПРОВЕРКИ]



В таких заданиях от вас требуется слаженная работа с отделами Комитета.

Находясь в городе с жетоном задания, выберите активацию «Выполнить/завершить задание» и пройдите указанные в задании проверки. При успешном прохождении всех указанных проверок задание считается завершённым. Если хотя бы одна проверка провалена, задание и его жетон остаются на месте. Можно повторить попытку во время другого действия «Нести службу».

Обратите внимание: если в задании указаны две проверки, то нужно пройти **обе в любом порядке** и это должен сделать один игрок в рамках одной активации. Если хотя бы одна проверка провалена, то завершить задание нельзя, но пройти нужно обе.

[ПОТРАТИТЬ РЕСУРСЫ]



Задания: 005, 007, 009, 010, 016, 018, 020, 022, 027, 030, 031, 037, 042



В этих заданиях от вас требуется поддержка граждан ресурсами Комитета: только с помощью спецсредств можно разобраться в произошедшем.

Переместитесь в город с жетоном задания, выберите активацию «Выполнить/завершить задание» и потратьте ресурсы указанного вида в указанном количестве. После этого задание считается завершённым.

♦

ЛИЧНЫЕ ЗАДАНИЯ

Судьбы агентов тесно переплетены с Аномалиями. Вступив в Комитет, каждый из них надеется с помощью службы разгадать свои собственные тайны. У каждого из персонажей есть 7 личных заданий, связанных единым сюжетом. Выполняя личные задания, вы получаете игровые бонусы и продвигаетесь по истории своего персонажа.

У каждого задания есть **номер** и сторона (**заявзка и развязка**). Держите перед собой колоду личных заданий как книжку — слева завершённые задания заявзками вверх, справа незавершённые задания

заявзками вверх. Читайте тексты только по мере выполнения заданий и не стремитесь узнать концовку раньше времени.

Важно: в базовом сценарии вы можете выполнить только задания 1 и 2. Личные задания с 3 по 7 можно выполнить только в ходе кампании. Подробнее об этом — в Книге сценариев.

Колода личных заданий в начале первой партии



1 — личное дело персонажа

2 — условие задания

3 — номер задания, название и сторона (в данном случае заявзка)

4 — текст заявзки задания

Условия личных заданий могут быть разными: выбрать активацию «Выполнить/завершить задание» в указанном городе, чтобы потратить ресурсы или пройти проверку; завершить задание конкретного вида или на конкретном делении; оказаться в определённой игровой ситуации и т. д.

Обратите внимание: активация «Завершить личное задание» — это активация «Выполнить/завершить задание».



Чтобы выполнить личное задание 6, Валерию нужно быть в Кирове, выбрать активацию «Выполнить/завершить задание» и после этого успешно пройти три указанные проверки в любом порядке. Только выполненное целиком условие позволит ему перевернуть карту.

Условия, не требующие активации, выполняются после того, как указанная игровая ситуация будет разыграна до конца.



Например, Ася находится в Перми, где Артём завершает главное задание. Сначала Артём разыгрывает ситуацию до конца: карту перекладывает на шкалу прогресса, жетон сценария – на поле, жетон ключа – на новую карту, фишку Комитета – в новый город. Только после этого условие личного задания Аси считается выполненным.

Выполнив условие, переверните карту и положите слева от колоды. Прочитайте продолжение истории вашего персонажа. Затем:

- получите **бонус по умолчанию**: бесплатно разблокируйте **самую левую заблокированную ячейку** на выбор в любом отделе. Об общих правилах разблокировки ячеек читайте в пояснении к эффектам городов Архангельск, Йошкар-Ола и Куйбышев на стр. 24;
- получите **的独特ный бонус**: он действует до конца партии и складывается с другими уникальными бонусами с предыдущих выполненных заданий. Кладите карты друг на друга со сдвигом так, чтобы видеть все уникальные бонусы.



1 — бонус по умолчанию

2 — уникальный бонус

3 — текст развязки задания

4 — номер задания, название и сторона (в данном случае развязка)

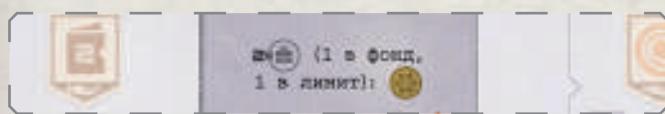
Пояснения к некоторым условиям и бонусам личных заданий см. в Книге сценариев на стр. 22–23.



Например, Валерий ранее уже завершил задание 1, теперь для выполнения доступно задание 2. Находясь в Ярославле, он выполняет рядовое задание 030 – тратит 3 документа и 2 медикамента. Задание завершено – Валерий перемещает его с деления 4 шкалы времени на шкалу прогресса. Таким образом, выполняется условие личного задания Валерия (завершить рядовое задание на делении 4 шкалы времени) и он переворачивает карту. Он сразу получает бонус по умолчанию – бесплатную разблокировку самой левой заблокированной ячейки. Валерий выбирает такую ячейку в отделе кадров, снимает с неё жетон допуска и кладёт его перед собой лицевой стороной вверх. Также ему теперь доступны два уникальных бонуса – за задание 1 и за задание 2.

БОНУСЫ ЯЧЕЕК

Бонусы через двоеточие позволяют использовать жетоны ресурсов или действий особым способом: потратьте жетон и получите, что указано.



Например, Ася может убрать один груз в фонд, другой груз такого же типа в лимит и получить за это дополнительный жетон действий из запаса.

Далее объясняются некоторые сложные бонусы ячеек.

[АРТЁМ, ИЛА]



Бонус означает, что вы можете проходить проверки указанного цвета по отделу, в котором находится бонус.

Например, у Илы в отделе кадров разблокирована ячейка с бонусом . В ходе игры Ила сталкивается с проверкой 6+ по отделу аналитики. Она может пройти эту проверку как обычно — по отделу аналитики, а может воспользоваться бонусом и пройти её по отделу кадров.

[АРТЁМ]



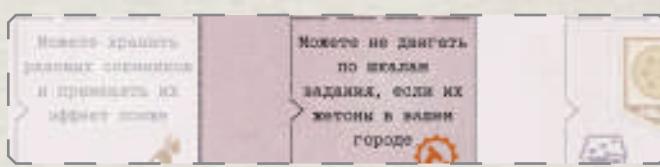
Бонус позволяет держать в этой ячейке не один, а два жетона стресса стопкой — один поверх другого. Первый кладётся в закрытом виде, второй — в закрытом, затем его можно открыть по обычным правилам получения стресса. Для игровых эффектов и сценариев считаются состояния обоих жетонов: так, если верхний жетон открыт (нижний закрыт всегда), то считается, что в ячейке 3 .

Бонус применяется при получении стресса из любого источника. При снятии стресса жетоны следует закрывать/убирать с планшета по отдельности и по порядку, начиная с верхнего.



Например, Артём получает 3 в результате проверки. Он кладёт в ячейку закрытый жетон стресса, затем поверх него сразу кладёт второй закрытый жетон и открывает его. Таким образом, все 3 применены и в добавок Артём защищён от штрафа нижнего жетона. Затем в ходе игры Артём получает возможность снять 2 стресса. Сначала он закрывает верхний жетон, затем убирает его с планшета. В ячейке остался один закрытый жетон, который можно убрать при следующем снятии стресса.

[ФАРХАД]



Бонус позволяет удержать рядовое задание в его делении.

Например, в фазе заданий и союзников Фархад находится в Сыктывкаре, где лежит жетон рядового задания 034. Кarta задания 034 находится в делении 1 шкалы времени, и по правилам должна сдвинуться вправо, за пределы поля. Фархад применяет бонус ячейки и оставляет карту задания в делении 1 до следующей фазы заданий и союзников.

РАСПОРЯЖЕНИЕ № 47-Р «О представлении агенту особых полномочий»

Настоящим агенту тов. _____
Фамилия, Имя, Отчество

в целях обеспечения выполнения оперативного задания
превозглашается право в приоритетном порядке
запрашивать у Отдела кадров, Отдела аналитики
и Отдела транспорта дополнительные ресурсы,
необходимые справки и данные.

Настоящее распоряжение является основанием для
беспредиксного исполнения вышеуказанными отделами
требований агента.



УДОСТОВЕРЕНИЯ И НАКЛЕЙКИ

Удостоверение — это легаси-компонент игры, который позволяет вам усиливать своих персонажей между прохождениями базового сценария и/или в ходе кампаний. Компонент не привязан к коробке с игрой: вы можете взять удостоверение с собой в другую компанию, которая играет с другой коробкой, и продолжить прогресс своего персонажа.



По этой ссылке вы можете скачать удостоверения для самостоятельной печати

Наклейки содержат случайные бонусы. Наклейки вы получаете в конце партии на всех игроков в зависимости от того, насколько вы продвинулись по шкале прогресса. Побеждать необязательно: вы получаете наклейки даже в результате поражения.

Оба компонента ни к чему вас не обязывают: вы можете пользоваться ими постоянно или только в некоторых партиях, а можете не пользоваться вовсе. Однако они могут облегчить вам прохождение, а в кампании они обязательны для выполнения личных заданий (подробнее об этом в Книге сценариев).

КАК ЗАПОЛНИТЬ УДОСТОВЕРЕНИЕ

1. После первой партии возьмите пустое удостоверение и заполните его как на иллюстрации.



Фото — вклейте фото своего персонажа с листа наклеек.

Фамилия, имя, отчество — впишите данные своего персонажа (они указаны в его личном деле в колоде личных заданий).

Куратор — впишите свое имя или фамилию.

2. Проверьте и обведите **уровень своего персонажа** (в правой части удостоверения вверху). Он равен номеру вашего последнего завершённого личного

задания. Уровень 0 обведён по умолчанию. За одну партию вы можете получить несколько уровней (завершить несколько личных заданий). Помните, что в базовом сценарии вы можете завершить только задание 1 и задание 2. Дальнейшие задания и уровни доступны только при прохождении кампании (подробнее в Книге сценариев).

Обратите внимание: у персонажей в одной партии могут быть разные уровни.

3. Получите наклейки за партию.

- **В случае победы:** проверьте, на каком делении шкалы прогресса лежит последняя завершённая карта главного задания — на нём же указано количество наклеек, которые вы получаете:
 - деление 11 или меньше — 6 наклеек,
 - деление 12 — 5 наклеек,
 - деление 13 — 4 наклейки,
 - деление 14 — 3 наклейки,
 - деление 15 — 2 наклейки.

Это общее количество наклеек на всех игроков, которое вы будете распределять между собой как посчитаете нужным.

- **В случае поражения:** каждый игрок зачёргивает самую левую незачёркнутую красную каплю в нижней части удостоверения и получает 1 или 2 наклейки, как указано. Это наклейки только для него. Если вы зачеркнули последнюю каплю с чёрным крестом, то ваш персонаж считается погибшим и вы больше не можете использовать это удостоверение для игры, но можете завести новое.



Например, Виталий ранее зачёргивал две капли за две партии с поражением и получал за это по одной наклейке. Новая партия снова завершилась поражением, и теперь Виталий должен зачёркнуть третью по счёту каплю и получить 2 наклейки.

4. Возьмите нужное количество наклеек с листа. Берите их в строгом порядке слева направо сверху вниз. Под каждым уровнем находятся две клетки для наклеек с бонусами. Вклейте свои наклейки

в пустые клетки под обведёнными уровнями по порядку: в каждую клетку сверху вниз и слева направо без пропусков. Если у вас нет пустых клеток под обведёнными уровнями (они уже все заняты наклейками), то новых наклеек вы не получаете.



Например, Артём закончил партию. Номер последнего выполненного личного задания — 2. Артём обводит уровни 1 и 2 в удостоверении. Теперь у него есть суммарно 6 клеток для наклеек. За эту партию он получает 2 наклейки и вклеивает их под уровнем 0.



Если вы прошли базовый сценарий и победили, поставьте отметку под его символом. Остальные сценарии не трогайте, они имеют значение только в кампании.

Ваше удостоверение готово к игре. В дальнейшем после каждой партии повторяйте шаги 2–4.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ УДОСТОВЕРЕНИЕМ

В любой момент фазы действий вы можете применить сколько угодно бонусов наклеек. Каждый бонус одноразовый: применив его, зачеркните наклейку. Сразу после этого обведите одну из четырёх пунктирных линий вокруг любого **постоянного бонуса** — они указаны под ФИО. Расшифровка всех бонусов приведена далее.



Постоянные бонусы

Как только все четыре линии одного постоянного бонуса будут обведены, он начинает действовать для вас постоянно. Таким образом, чтобы получить один постоянный бонус, вам нужно применить четыре бонуса наклеек.



Например, Артём в фазе действий использовал оба бонуса со своих наклеек и зачеркнул их. Теперь он может обвести две любых пунктирных линии. Артём решает, что быстрее всего хочет получить дополнительную машину.

Расшифровка постоянных бонусов



В начале фазы действий первого раунда **бесплатно** разблокируйте самую левую заблокированную ячейку в любом отделе.



При любой проверке получайте 1 переброс.



В каждой фазе дохода получите ещё раз 1 любой свой доход. Исключение: нельзя получить доход, приносящий жетон действия. В каждой новой фазе дохода можно получать другой доход.



У вас на 1 машину больше.

Расшифровка бонусов наклеек



Получите два своих дохода (один дважды или два разных), не приносящих жетонов действий.



Снимите любым игрокам в сумме 5 стресса.



Получите 1 жетон действия.



Получите 2 любых груза.



Получите 4 машины для одного движения.



Примените эффект любого города (этот эффект не должен быть закрыт — важно для некоторых сценариев).



Получите 5 документов.



Получите +2 успеха в любой проверке.



Бесплатно разблокируйте **самую левую заблокированную ячейку** в любом отделе.



Возьмите любого союзника с поля без прохождения проверки.

✿

ГЛОССАРИЙ

Ваш город (текущий город) — город с фишкой вашего персонажа.

Город с Аномалией — город с фишкой Комитета. В этом городе можно выполнить текущее условие главного задания.

Город назначения (город с жетоном задания) — город, указанный на карте рядового задания в графе «Назначение». В этот город нужно положить соответствующий заданию жетон из каталога.

Стоймость проезда — количество машин на дороге/дорогах между вашим городом и выбранным городом (в который вы хотите переместиться).

Союзник — обратная сторона жетона задания. Союзники выкладываются на поле в фазе заданий и союзников. Бывают разовые и постоянные.

Заблокированная ячейка — ячейка отдела с жетоном допуска.

Разблокировать ячейку — заплатить стоимость ячейки и снять с неё жетон допуска.

Доступная ячейка — разблокированная ячейка без жетона стресса.

Недоступная ячейка — разблокированная ячейка с жетоном стресса. Недоступную ячейку можно учитывать для эффектов грузов и количества кубиков при проверке, однако нельзя пользоваться её бонусом, успехами и перебросами. Можно использовать места в багажнике недоступных ячеек отеля транспорта.

Выполнить задание — выполнить одно из условий, указанных в задании. **Завершить задание** — выполнить единственное или последнее условие в задании. Завершённое рядовое или главное задание сразу перемещается на шкалу прогресса. Завершённое личное задание переворачивается и кладётся слева от колоды.

Потеря/потеряйте — переложите ресурс из личного запаса в фонд Комитета. Если это потеря из-за проявленного рядового задания, то ресурсы теряют все игроки коллективно по договорённости, а в случае нехватки ресурсы теряются из лимита. Если это потеря на жетоне допуска или на жетоне стресса, то ресурсы теряет владелец этого жетона, а в случае нехватки ресурсы теряются из лимита. В редких случаях ни у игроков, ни в лимите подходящих ресурсов нет, тогда потеря игнорируется.

Траты/потратьте — переложите ресурс из личного запаса в лимит агентов.

Закрытый жетон стресса — жетон стресса, лежащий на планшете штрафом вниз.

Открытый жетон стресса — жетон стресса, лежащий на планшете штрафом вверх. Открыть жетон стресса — значит перевернуть закрытый жетон стресса.

За активацию (в качестве активации) — при выполнении одного из видов активации. **Обратите внимание:** некоторые сценарии в кампании добавляют новые виды активации.

Успех — совпадение символов на выпавшей грани кубика и в ячейках нужного отдела (включая союзников).

Неуспех — каждая выпавшая грань кубика, не являющаяся успехом. Грань приносит 2 неуспеха.

Сложность проверки — минимальное количество успехов, которое указано на символе проверки и которое нужно набрать, чтобы пройти её успешно.

Снять 1 стресс — либо закрыть открытый жетон стресса, либо сбросить с планшета закрытый жетон стресса.

✿

Ниже приведён перечень лиц, чья деятельность способна оказать прямое влияние на ход вашей службы.
Прошу соблюдать повышенную осторожность при любых несанкционированных контактах.
Любые контакты без соответствующего допуска считаются нарушением служебного порядка и подлежат обязательной фиксации.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Юрий Журавлёв

Оформление, дизайн и вёрстка: OWL Agency,
Кристина Соозар, Юлия Калиновская

Художники: Валерия Шейна, Егор Хабаров,
Сергей Дулин

Сценарист: Роман Файницкий

Развитие мира: Роман Файницкий, Алексей Бабаев, Александр Бурдаев, Софья Бут, Владимир Грачёв, Юрий Журавлёв, Александр Киселев, Марк Обыденнов, Арина Тихонова

Редактор-сценарист: Софья Бут

Продюсер: Владимир Грачёв

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Егор Бережков,
Андрей Виннер, Марина Кузнецова

Игру тестировали: Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Константин Пономарёв, Илья Воробьёв, Елизавета Бузова, Илья Дроздов, Александр Ильин, Матвей Чистяков, Вячеслав Петрушин, Виктория Семенова, Артур Великокнязев, Семён Фомин.

В игре использованы фотографии из архива ТАСС. Авторы: Анатолий Грахов / ТАСС, Наум Грановский / ТАСС, Кузьмин Олег / ТАСС, Евгений Загуляев / ТАСС, Илья Наровлянский / ТАСС, Акимов Николай / ТАСС, Семен Майстерман / ТАСС, Загуляев Евгений / ТАСС, Мясников Борис / ТАСС, Владимир Войтенко / ТАСС, Пороховников Олег / ТАСС, Губский Степан / ТАСС



ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Мария Шульгина, Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Кристина Кирпикова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



♦



В. Чеканов Нач. г. п.:
В. Чеканов.

СИМВОЛЫ И ОБОЗНАЧЕНИЯ

[РЕСУРСЫ И ПОЛУЧЕНИЕ]

- медикамент
- снаряжение
- топливо
- любой груз (медикамент/снаряжение/топливо)
- X любых грузов одного типа
- X документов
- + символ получения (на жетонах допуска и союзниках)
- доход
- потери

[ПРОВЕРКИ, ОТДЕЛЫ]

- разблокировка ячейки
- дополнительный кубик (для прохождения проверки)
- переброс (один раз перебросьте любое количество кубиков)
- +1 успех (автоуспех)
- 2 неуспеха
- красные/зелёные/синие проверки
можно проходить по отделу, в котором находится этот бонус
- снижение сложности проверки на 1

[СТРЕСС, СПОКОЙСТВИЕ, ДЕЙСТВИЯ]

- жетон действия
- дополнительный жетон действия (для игры втроём)
- жетон спокойствия
- стресс
- снять 1 стресс
- снять X стресса

[РЕГИОНЫ]

Фиолетовый регион Оранжевый регион

- | | |
|--------------|----------|
| ГОРЬКИЙ | КАЗАНЬ |
| ЙОШКАР - ОЛА | КУЙБЫШЕВ |
| КИРОВ | ПЕРМЬ |

Синий регион

- ЛЕНИНГРАД
- МОСКВА
- МУРМАНСК
- ЯРОСЛАВЛЬ

Зелёный регион

- АРХАНГЕЛЬСК
- ВОЛОГДА
- СВЕРДЛОВСК
- СЫКТИВКАР

«УТВЕРЖДАЮ»
НАЧ. Г.П. /В. ЧЕКАНОВ/

Чеканов

