

Правила настольной игры

### «Агенты и хиппи» (Secrets)

Авторы игры: Бруно Файдутти и Эрик М. Ланг

Перевод на русский язык: Дарья Дремух, ООО «Игровед» ©

Игра для 4-8 игроков от 10 лет

Продолжительность: 20 мин.

## ВВЕДЕНИЕ

«Агенты и хиппи» — это игра на раскрытие тайных ролей. Вы погрузитесь в шпионский мир 1960-х годов, примкнув к американской разведке ЦРУ или к советской спецслужбе КГБ. Вашей приоритетной миссией является разоблачение вражеских агентов, сохранение своего собственного статуса «инкогнито» и предотвращение провала операции из-за миролюбивых хиппи.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает команда (ЦРУ или КГБ), набравшая наибольшее количество очков. Однако если в конце игры остаётся игрок с жетоном Хиппи и он набрал наименьшее количество очков, то побеждает этот игрок.

## КОМПОНЕНТЫ

- > 29 карт Персонажей: 3 двойных агента, 4 политика, 2 психиатра, 3 детектива, 4 журналиста, 6 учёных, 3 дипломата и 4 наёмных убийцы
- > 4 карты Пули (со значениями 0, -1, -2 и -3)
- > 1 справочный лист
- > 4 карты-памятки со свойствами карт Персонажей
- > 10 жетонов Лояльности:



ЦРУ (4 жетона)



КГБ (4 жетона)



Хиппи (2 жетона)



- > 1 жетон ООН



- > 2 жетона Поддержки

## КАРТА ПЕРСОНАЖА

Каждая карта Персонажа имеет свои отличительные черты:



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Первым игроком становится тот, кто последним смотрел фильм про шпионов.

Перемешайте все карты Персонажей и положите колоду лицевой стороной вниз перед первым игроком.

Перемешайте 4 карты Пули и положите колоду лицевой стороной вниз в центр стола. Рядом с ней положите жетон ООН, справочный лист и оба жетона Поддержки.

Возьмите необходимое количество жетонов Лояльности в соответствии с таблицей, приведённой ниже:



<b>4 игрока</b>	2	2	1
<b>5 игроков</b>	2	2	2
<b>6 игроков</b>	3	3	1
<b>7 игроков</b>	3	3	2
<b>8 игроков</b>	4	4	1

Лишние жетоны Лояльности уберите обратно в коробку.

Перемешайте жетоны Лояльности лицевой стороной вниз и раздайте каждому игроку по одному жетону. Оставшиеся жетоны положите лицом вниз в центр стола.

Во время игры каждый игрок выкладывает карты на область перед ним на столе. В начале игры карт у игроков нет.

## ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ РАЗВЕДАННЫЕ

В начале игры доступная игрокам информация зависит от их количества:

- > **4 игрока:** каждый игрок смотрит на свой жетон Лояльности.

- > **5-6 игроков:** каждый игрок смотрит на свой жетон Лояльности и жетон Лояльности игрока, сидящего **справа** от него.
- > **7-8 игроков:** каждый игрок смотрит на свой жетон Лояльности и жетон Лояльности игрока, сидящего **справа** от него. Затем игроки переворачивают жетон Лояльности **в центре** стола, смотрят на него и переворачивают его обратно.

**Во время игры вы не можете подсматривать жетоны Лояльности (даже жетон Лояльности, лежащий перед вами), если только вам не позволяет это сделать свойство карты Персонажа.**

## ХОД ИГРЫ

Игроки делают ходы по очереди, начиная с первого игрока. Ход передаётся по часовой стрелке.

Действующий игрок по одной берёт и открывает карты из колоды Персонажей, пока не вытянет **две разные карты**. Любые дубликаты положите под колоду лицевой стороной вниз.

*Примечание:* В это время остальные игроки могут положить жетоны Поддержки на справочный лист, чтобы не забыть, какие Персонажи были обнаружены.

Действующий игрок берёт две карты Персонажа и тайно выбирает одну из них для «сделки», а другую кладёт под колоду лицевой стороной вниз.

**Сделка:** Действующий игрок предлагает карту Персонажа лицевой стороной вниз любому игроку (игроку-мишени). Действующий игрок может говорить всё, что пожелает, в том числе он может лгать и блефовать. Игрок-мишень должен либо принять карту, либо отказаться от неё.

- Если игрок-мишень принял карту, он открывает её и кладёт лицевой стороной вверх перед собой.
- Если игрок-мишень отказался от карты, то действующий игрок открывает её и кладёт лицевой стороной вверх перед собой.

**Каждый раз, когда игрок выкладывает карту перед собой, он должен применить свойство этой карты.**

Затем действующий игрок передаёт колоду игроку слева, который становится новым действующим игроком.

**Если в конце хода действующего игрока перед любым игроком оказывается пара одинаковых карт Персонажей, переверните эти две карты лицом вниз — они не принесут игроку очков в конце игры.**



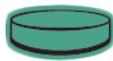
## ВМЕШАТЕЛЬСТВО ОРГАНИЗАЦИИ ОБЪЕДИНЁННЫХ НАЦИЙ

Если в конце хода действующего игрока у одного из игроков **остаётся меньше карт** (лежащие лицевой стороной вверх или вниз карты Персонажей и Пуль), чем у всех других игроков, то он забирает себе жетон ООН. Этот жетон остаётся у него до тех пор, пока он является единственным игроком с наименьшим количеством карт, если же нет, то он возвращает жетон обратно в центр стола.

В любое время, когда игрок с жетоном ООН **не является действующим игроком**, он может прервать «сделку» до того, как игрок-мишень сделает выбор. Игрок с жетоном ООН забирает карту себе, кладёт перед собой лицом вверх и активирует её свойство.

**СВОЙСТВА КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ**

Условные обозначения:



Вы



Другие игроки



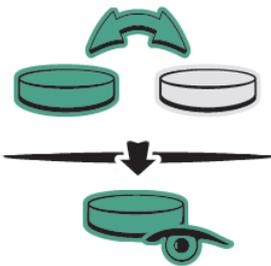
Центр стола

**Психиатр/Psychiatrist (-1)**

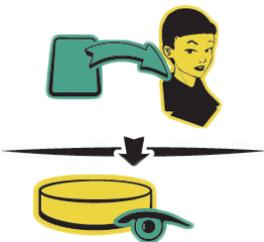
Поменяйте местами жетоны Лояльности двух других игроков.

**Двойной агент / Double Agent (+2)**

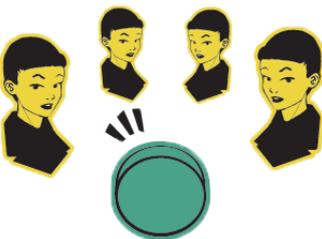
Поменяйте свой жетон Лояльности на тот, что лежит в центре стола, и после посмотрите на свой новый жетон.

**Политик/Politician (+3)**

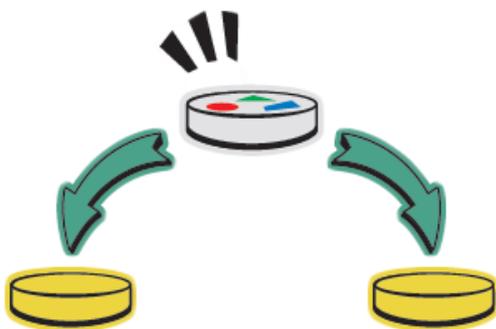
Подложите эту карту любому игроку и подсмотрите его жетон Лояльности.

**Журналист/Journalist (+3)**

Покажите всем игрокам свой жетон Лояльности, но сами на него не смотрите.

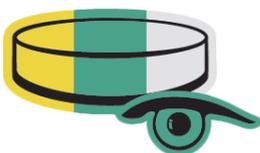
**Дипломат/Diplomat (+1)**

Переверните жетон Лояльности в центре стола лицевой стороной вверх, чтобы все игроки могли его увидеть, затем переверните его обратно. Теперь все остальные игроки закрывают глаза, а вы **должны** поменять жетон из центра стола на жетон игрока справа или слева.



### Детектив/Detective (-2)

Подсмотрите один жетон Лояльности. Это может быть ваш собственный жетон, жетон другого игрока или жетон, лежащий в центре стола.



### Учёный/Scientist (+5)

Первая карта Учёного, которая окажется на столе перед вами, не имеет свойства. Когда вы получите вторую карту Учёного, переверните **все** ваши карты Персонажей лицом вниз, включая карты Учёных. Карты, перевёрнутые лицом вниз, не приносят очков.



### Наёмный убийца / Assassin (0)

Возьмите верхнюю карту из колоды с картами Пули, посмотрите на неё и подложите её другому игроку лицом вниз. Игрок, которому отдали эту карту, **не может подсмотреть** её значение до конца игры. Карты Пули будут иметь значения 0, -1, -2 или -3 в конце игры.



### КОНЕЦ ИГРЫ

#### 4, 5 или 6 игроков:

Когда игрок забирает себе **пятую** карту (Персонажа или Пули), игра заканчивается после этого хода. Свойство этой карты Персонажа применяется, если возможно.

**7 или 8 игроков:**

Когда игрок забирает себе **четвёртую** карту (Персонажа или Пули), игра заканчивается после этого хода. Свойство этой карты Персонажа применяется, если возможно.

Затем игроки раскрывают свои **жетоны Лояльности и карты Пули**.

Сначала каждый игрок определяет свой индивидуальный счёт, суммируя значения всех карт, лежащих перед ним лицом вверх. Если у одного Хиппи будет самый низкий индивидуальный счёт из всех игроков (но без ничьей), то этот игрок – единственный победитель игры. Если в игре присутствует два Хиппи, их очки считают по отдельности, и побеждает Хиппи с наименьшим количеством очков. В случае ничьей они разделяют победу.

Если ни у одного из игроков нет жетона Хиппи или индивидуальный счёт игрока с жетоном Хиппи не является самым низким, игроки каждой команды (ЦРУ и КГБ) складывают свои индивидуальные очки. Команда с самым высоким общим счётом побеждает. В случае ничьей все проигрывают.