



INSTRUCTIONS

KANE KLENKO

COVERT

Вы нашли свою цель: тайник. Вы сообщаете об этом в штаб-квартиру, ваша миссия окончена и вы ждёте новых указаний. Москва, Лондон, Белград... куда бы вас не закинули, вы знаете, что готовы ко всему. Вы всё успеете сделать прежде, чем кто-либо узнает, что вы вообще здесь появлялись. Вы - супер шпион. Вы под прикрытием. Вы - Covert.

Covert - игра, где вы примеряете на себя роли шпионов, которые работают под прикрытием, как требует задание. В течение нескольких раундов игроки соберут различное оборудование и разместят своих агентов по всей Европе с целью успешного завершения миссий. Используйте ваше имущество. Сделайте свой ход. Не позволяйте никому встать на вашем пути.

Компоненты:

- 1 Игровое поле
- 20 кубиков (по 5 каждого из 4 цветов)
- 12 фишек агентов (по 3 каждого из 4 цветов)
- 60 фишек информации (по 15 каждого из 4 цветов)
- 48 карт агентств
- 60 карт миссий
- 6 карт персонажей
- 4 ширмы
- 4 жетона очерёдности хода
- 4 жетона переброса кубиков
- 12 жетонов шифра
- 40 карт кодов
- 16 жетонов спец. операций
- 1 мешок



MXW'C CADBC
JWHXWN.

Подготовка:

1. Поместите игровое поле в центре стола.
2. Каждый игрок случайным образом вытягивает карту персонажа (или игроки могут выбрать роли по взаимной договоренности). Таким образом, они получают лидера своей группы шпионов, так же они получают специальное умение, которое будет доступно только им. Каждый игрок берёт ширму и, в соответствии с выбранным им цветом: 5 кубиков, 3 фишки агентов, 1 жетон переброса кубиков и 15 фишек информации.
3. Перемешайте карты агентств. Каждый игрок по очереди тянет 3 карты агентств и размещает агентов в соответствующих городах. Это будут стартовые позиции агентов игроков.

Только при игре вдвоём: Возьмите 6 фишек информации каждого из неиспользуемых цветов. Далее, вытяните 12 карт агентств по одной за раз, и поместите фишки в соответствующие картам города, чередуя цвета.

4. После того, как все игроки разместили своих агентов, перемешайте все карты агентств и сдайте каждому игроку по 2 карты (которые они должны хранить в секрете, держа в своих руках).
5. Сдайте в открытую 6 карт агентств и расположите их рядом с границей поля. Остальные карты положите отдельной колодой лицом вниз рядом с 6 открытыми картами.
6. Перемешайте и сдайте игрокам по 3 карты миссий. Каждый игрок выбирает 2 карты и помещает их за ширму, остальные карты кладутся под низ колоды миссий. Разместите колоду лицом вниз рядом с полем. Переверните и расположите рядом с колодой 3 верхние карты миссий.
7. Перемешайте и сдайте игрокам по 2 карты кодов. Разделите оставшуюся колоду на 2 примерно равные части и поместите их лицом вниз (стороной оборудования вверх) рядом с полем. Игроки хранят свои карты кодов за ширмой стороной с кодом вверх.
8. Перемешайте жетоны шифра и разместите их случайным образом в 2 линии по 6 штук каждая (на специальное место на поле).
9. Разместите жетоны очередности хода рядом с полем. Вам понадобится по 1 жетону на каждого игрока в партии (например, при игре втроём используйте жетоны от 1 - до 3). Верните неиспользуемые жетоны в коробку. Сложите жетоны стопкой по очереди нумерации так, чтобы «1» оказалось наверху.
10. Поместите все жетоны спец. операций в мешок. Разместите мешок рядом с полем у зоны спец. операций.

Чтобы выбрать первого игрока, все игроки кидают кубики. Игрок, выкинувший большее значение, ходит первым. При ничьей сравнивается суммарное значение всего броска. Альтернативный вариант: игрок, который лучше всех произнесёт фразу «Я супер секретный супер шпион» в стиле Шона Коннери, ходит первым.

5NIHDPDGGGC2VJCMVOIGNVZGVZLI4U



Внимание: Если вы играете в Covert впервые, вы должны читать правила полностью, но можете игнорировать прикрепленные белые заметки на некоторых страницах. Эти заметки представлены кратким описанием игровых механик, чтобы помочь освежить память по правилам или в качестве подсказок при обучении новых игроков.

Ход игры:

Игра длится нескольких раундов, каждый раунд проходит в следующем порядке:

- * Кинуть кубики и разместить их
- * Взломать код
- * Применить кубики

В Covert, вы контролируете команду шпионов. Вы будете получать победные очки за завершение миссий и взлом кодов.

Игра длится несколько раундов.

В каждом раунде три фазы:

- Кинуть и разместить кубики
- Взломать код
- Применить кубики

Кинуть кубики и разместить их:

Все игроки одновременно бросают кубики в своей игровой зоне и размещают их так, чтобы они были видны другим игрокам. (Будет удобнее, если каждый игрок построит свои кубики в линию по возрастанию значений.)



Внимание: У каждого игрока есть по 1 жетону переброса, который они могут использовать в любой момент игры. Чтобы применить свойство жетона, игрок выводит жетон из игры и перебрасывает 1 раз столько кубиков, сколько захочет.

Начиная с игрока, который был последним в предыдущем раунде (или с первого игрока, если это начало игры), и продолжая в очередности по направлению часовой стрелки, каждый игрок размещает по одному кубику за раз на поле. Кубики выставляются на специальные места в четырёх кругах действий, на папку специальных операций или на декодер.



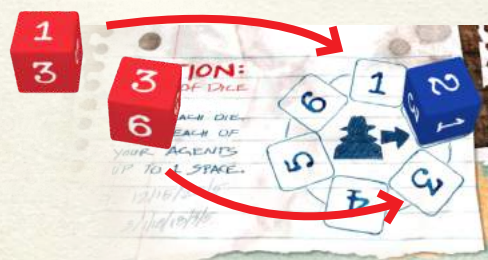
Все игроки бросают кубики и размещают их в ряд так, чтобы они были видны всем.

Жетон переброса можно использовать один раз в любой момент игры.

Начинает игрок, который был последним в предыдущем раунде и дальше по часовой стрелке, каждый игрок размещает по одному кубику за раз.

Кубики выставляются на четыре круга действий, на папку специальных операций или на декодер.

При размещении на одном из 4 кругов действий кубик необходимо поставить значением вверх так, чтобы его значение совпадало со значением зоны, куда он ставится. Если на кругу уже стоит хотя бы один кубик, любой новый кубик должен быть выставлен в соседнюю со стоящим кубиком ячейку.



Пример: Сэм хочет передвинуть своего агента в этом раунде, для этого он должен поставить кубик на круг действия «Перемещение». Так как 2-ка уже занята на этом кругу, он должен выставить кубик со значением 1 или 3.

На папку специальных операций можно помещать любой кубик. В данном случае значение на кубике ни на что не влияет и ничего не значит.

Когда игрок размещает кубик на папку специальной операции, он немедленно тянет жетон специальных операций из мешка и кладёт его себе за ширму. Активация этого жетона будет доступна игроку в следующем раунде.

После использования жетон возвращается в мешок.



Кубики, помещенные на декодер, будут использованы для взлома кода в другой фазе.



Новый кубик должен быть выставлен на Круг действий в соседнюю, со стоящим кубиком, ячейку.

Любой кубик можно поместить на палку специальных операций. Немедленно вытяните жетон специальных операций из мешка.

Кубики, помещённые на декодер, будут использованы для Взлома кода.

Когда наступает очередь игрока выставить кубик, если игроку нечего выставить или он не хочет выставлять кубик, вместо этого игрок может спасовать и взять доступный жетон очередности хода с наименьшим номером. Это будет его позиция в очередности хода в фазу взлома кодов и в фазу применения кубиков. Как только игрок берёт такой жетон, он больше не может размещать кубики в этом раунде.



Как только все игроки взяли по жетону очередности хода, игра переходит к фазе взлома кодов.

Когда игрок пасует, он берет жетон очередности хода с наименьшим номером.

Этот жетон определяет порядок хода в фазах Взломать код и Применение кубиков.

Взломать код:

Начиная с игрока с жетоном очередности хода №1, и продолжая в очередности значений этих жетонов, каждый игрок делает попытку взломать код, который показан на его картах кодов.

У каждого игрока есть 2 карты кодов, каждая с некоторой серией цифр на ней. Чтобы взломать код, надо расставить тайлы шифра на декодере в требуемой последовательности. В очередности хода каждый игрок будет стараться взломать код следующим образом:

- Он может менять позиции 2-х смежных жетонов шифра один раз. Жетоны считаются смежными, если они находятся в одном ряду на соседних ячейках, или если они находятся в разных рядах, но ровно один над/под другим. Жетоны на концах ряда также могут

быть поменяны местами (иными словами жетоны 6 и 1 в верхнем ряду в примере ниже могут быть поменяны). Хотя жетоны на концах ряда можно менять местами, но они не считаются смежными при взломе кода.

- Если игрок разместил какой либо кубик на декодер, он может разместить его поверх любого жетона шифра, что меняет значение этого жетона на значение кубика.
- Если игрок может взломать код, то он кладёт завершённую карту кода (стороной снаряжения вверх) рядом с картой героя.

Не зависимо от того, была ли у игрока возможность взломать код или нет, он забирает свой кубик назад, чтобы заново использовать его в следующем раунде.

Внимание: каждый кубик может быть использован для взлома только одного кода.

- Последнее, игрок тянет новую карту кода, чтобы заменить каждую завершённую и размещает её за ширмой. В этом случае игрок сам выбирает из какой колоды тянуть карту.

Пример: на карте кода Керри написано 1 6 4. В течение первой фазы она поместила на декодер кубик со значением 1. Жетоны шифра на данный момент располагаются так:



В свой ход она меняет местами 5 из верхнего ряда и 6 из нижнего.



Затем она помещает кубик на самый левый жетон 4, что меняет его значение на 1.

Теперь у неё получилась последовательность 1 6 4 на декодере, Керри взломала код.



После того, как все игроки попробовали взломать код, переходим к фазе применения кубиков.

В порядке очереди, каждый игрок может попытаться взломать до 2 кодов на своих картах кодов.

Игрок может поменять позиции 2-х смежных жетонов шифра один раз.

Свой кубик, выложенный на декодер, можно разместить поверх любого жетона шифра.

Завершённая карта кода кладется рядом с картой героя, стороной снаряжения вверх.

Возьмите новую карту кода, чтобы заменить каждую завершённую, из любой стопки.

Применение кубиков:

Начиная с игрока с жетоном очерёдности хода №1, и продолжая в очерёдности значений маркеров, каждый игрок совершает одно действие в ход. Кубики могут применяться в любом порядке. Чтобы отслеживать действия, просто снимайте кубик с круга, когда действие совершено. Действия могут быть однокубиковыми и многокубиковыми, зависимо от того, где они размещаются (смотри ниже). Фаза продолжается, пока все игроки не применят все свои кубики.

В порядке очерёдности, совершайте по одному действию в ход, снимая кубики с Кругов действий, при его завершении.

Крути действий:

Завершить миссию:

Игрок может завершить по одной миссии за каждый кубик, который есть у него на этом круге. Чтобы завершить миссию, игрок должен удовлетворить все условия карты миссии:

НАЗВАНИЕ ГОРОДА

СИМВОЛ РЕГИОНА

ОБОРУДОВАНИЕ

СИМВОЛ КАРТЫ АГЕНТСТВА

- * Если миссия требует наличия определённого оборудования, игрок должен сбросить соответствующую карту агентства.
- * Если в миссии указано название города, то один из агентов игрока должен находиться в этом городе.
- * Если в миссии указан символ региона, то один из агентов игрока должен находиться в городе этого региона.
- * Если в миссии указана карта агентства, то игрок должен сбросить любую карту агентства.

Пример: Ник завершает миссию. Чтобы это сделать, он показывает, что у него есть агент, который находится в Венеции, есть агент, который находится в оранжевом регионе, и он сбрасывает карту агентства со значком записывающего устройства.



Действие: Завершение единичной миссии считается действием.

За каждый кубик, который есть у игрока на круге Завершить миссию, он может выполнить по одной миссии.

Чтобы завершить миссию, игрок должен удовлетворить все условия карты миссии: сбросить Карту агентства с необходимым Оборудованием, иметь Агента в соответствующем городе и/или Регионе, или сбросить любую Карту агентства.

Завершение единичной миссии считается действием.

Карты миссий:

Игрок может взять по 1 карте лежащей лицом вверх или лицом вниз, за каждый кубик на этом круге.

Карты миссий хранятся спрятанными за ширмой. Игрок может иметь только 3 карты миссий одновременно. Если игрок тянет карту миссий, когда у него уже есть 3, он должен после этого сбросить одну из них.



Действие: Вытягивание 1 карты действия считается действием.

За каждый кубик, который есть у игрока на круге Карты миссий, он может взять по одной Карте миссии в открытую или закрытую.

Можно иметь только 3 Карты миссий (хранить за ширмой). Если берете четверту, то сбросите до трех.

Добор 1 карты действия считается действием.



Карты агентств:

За каждый кубик на этом круге игрок может взять по 1 карте агентства, лежащей лицом вверх. Так же, чтобы взять карту агентства, у него должен быть агент в городе региона, к которому относится карта.

Пример: У Сэма есть 1 кубик на круге карт агентств. Его агенты находятся в Лондоне, в Бонне и в Риме, поэтому он может взять карту либо фиолетового, либо зелёного регионов.



Вместо этого игрок может потратить 2 кубика, чтобы взять любую или закрытую карту агентства.

Действие: Вытягивание 1 карты считается действием. Зависимо от того, какая карта взята, это действие могло использовать 1 или 2 кубика, как объяснено ранее.

После того, как кто-то забрал карту, немедленно добавьте новую из колоды карт агентств. Если колода закончилась, то перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

За каждый кубик, который есть у игрока на круге Карты агентств, он может взять по одной Карте агентств в открытую.

Игрок должен иметь Агент в городе региона, к которому относится карта.

Игрок может потратить 2 кубика, чтобы взять любую карту в открытую или закрытую.

Добавьте новую карту из колоды Карт агентств, в замен взятой.

Взятие 1 карты считается действием.

Взятая карта агентства хранится в секрете на руке игрока. У игроков есть лимит в 7 карт на руках, они должны сбрасывать лишние карты каждый раз как только превысят лимит.

На картах агентств есть 3 разных зоны информации: зона оборудования; билет на самолёт в определённый город; и специальное свойство. Каждая карта агентства может быть использована с применением только одной из этих зон.

- * **Оборудование:** Сбрасывается, чтобы завершить миссию
- * **Город:** Сбрасывается, чтобы переместить агента в указанный город
- * **Специально свойство:** Сбрасывается, чтобы активировать специальное свойство



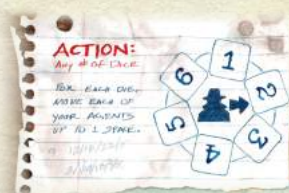
Для чего бы ни была использована карта агентства, она сбрасывается незамедлительно. Перелёт или специальное свойство совершаются игроком в свой ход и являются дополнением к обычному действию размещения или применения кубика. На количество карт играемых в ход для перелёта или активации специального свойства ограничения нет.

У игроков есть лимит в 7 Карт агентств.

Карта агентства может быть использована как Оборудование для завершения миссий, билет на самолет для Перелета агентов или как Специальное свойство.

В любом случае, карта сбрасывается после использования.

На количество карт играемых в ход для Перелёта или активации Специального свойства ограничения нет.



Перемещение:

За каждый кубик на этом круге игрок может подвинуть каждого из своих агентов 1 раз (в соседний город, соединённый с тем, где агент находится на данный момент). Когда агент покидает какой-либо город, он должен

положить одну из своих фишек информации в этот город (оставить информационный след). Если у игрока больше не осталось таких фишек, то он больше не размещает их. **Важно:** в одном городе не может быть больше одной фишки информации одного цвета.

Пример: у Кэрри 2 кубика лежат на круге действия «Перемещение». Когда она решает начать перемещение, она может переместить каждого своего агента 2 раза. Она перемещает своего первого агента из Берлина в Прагу, а затем в Венецию, так же она помещает свои фишки информации и в Берлин, и в Прагу.



Действие: игрок может применить любое количество кубиков в качестве единичного действия. Например, если у Каллена есть 3 кубика на круге действия «Перемещение», в свой ход он может переместить каждого своего агента трижды, или же переместить своих агентов дважды, а один кубик оставить на следующий раунд.

Внимание: любое количество агентов одновременно может находиться в одном городе. Это большие города, и мы верим, что вы сможете скрыть своих агентов от чужих глаз.

За каждый кубик на круге Перемещения игрок может передвинуть каждого из своих агентов на поле.

Когда Агент перемещается, он оставляет фишку информации в городе, который покинул.

Игрок может применить любое количество кубиков Перемещения в качестве одного действия.

Сбор жетонов информации:

Если агент перемещается в город, где есть чужая фишка информации, то он её подбирает и кладёт на карту героя (агенты никогда не собирают фишки информации своего цвета).

Если после подбирания фишки информации у игрока стало 2 фишки одинакового цвета, то эти фишки немедленно возвращаются хозяину, а игрок получает бесплатную карту агентства. Карта берётся либо из колоды карт агентств, либо одна из открытых, но она должна совпадать по региону с тем городом, где была взята вторая фишка информации.

Пример: У Ника есть одна зелёная фишка на его карте героя. В свой ход, он перемещает одного из своих агентов в Киев и берет еще одну зеленую фишку информации. Он возвращает эти фишки зеленому игроку и теперь может взять одну бесплатную карту агентства. Он может выбрать, взять карту из красного региона (соответствующего городу Киев) или взять в закрытую из колоды карт агентств.



Когда игрок перемещается в город, где есть чужая фишка информации, он берёт её.

Если у него есть 2 фишки одинакового цвета, то эти фишки немедленно возвращаются хозяину, а игрок получает бесплатную карту агентства.

Карта берётся в открытую и должна совпадать по региону с тем городом, где была взята вторая фишка информации, или из колоды карт агентств.

Завершённые миссии и коды:

Карты завершённых миссий размещаются частично под картой героя и картами ранее завершённых миссий, в конце игры они принесут ПО. Так же они могут давать игровые бонусы (это отображено в нижней части карты).

- * Если на карте завершённой миссии снизу изображено оборудование, то это оборудование может быть использовано для удовлетворения условий будущих миссий, вместо сброса карты агентства с руки.
- * Если на карте завершённой миссии снизу указан регион, то он может быть использован для удовлетворения условия миссии по нахождению агента в конкретном регионе.



ОБОРУДОВАНИЕ
РЕГИОН

Карты расшифрованных кодов размещаются стороной оборудования вверх. Они приносят такой же бонус, как и карты завершённых миссий со значком оборудования, но применённая карта кода должна быть сброшена и замешена назад в колоду карт кода (это одноразовый бонус).



Вместо применения карт расшифрованных кодов для выполнения новых миссий, игрок может сохранить такие карты у себя, в конце игры они принесут по 2 ПО за каждую карту.

Внимание: Если на карте миссии изображено требование применения карты агентства, то игрок должен сбросить карту агентства и не может использовать символы с карт миссий или кодов.

Завершённые миссии приносят победные очки в конце игры и могут давать дополнительные игровые бонусы.

Символ оборудования, внизу завершённой миссии, позволяет игроку использовать это оборудование для выполнения будущих миссий.

Символ региона может быть использован для удовлетворения цели миссии по нахождению агента в конкретном регионе.

Расшифрованные коды показывают оборудование, которое может быть использовано для выполнения будущих миссий.

Если оборудование на расшифрованном коде было использовано для завершения миссии, то эта карта кода замешивается обратно в стопку карт кодов.

Расшифрованные коды в игровой зоне игрока принесут в конце игры по два очка каждый.

Оборудование на завершённых миссиях и расшифрованных кодах не может быть использовано для выполнения миссии, которая требует применить карту агентства.

Специальные операции (на картах и жетонах):

Карты агентств и жетоны специальных операций могут быть сброшены для активации специальных свойств. Эти свойства могут быть активированы только в ход игрока, а так же при размещении или применении кубиков (исключением являются: Шпионаж и Первый). Активация специальных способностей - это дополнение к обычному действию игрока. Можно применить любое количество специальных свойств единолично, ограничения нет.



+1: Добавьте 1 к значению кубика, когда размещаете его на круге действия или на декодере. ($6+1=7$)



-1: Уменьшите значение кубика на 1, когда размещаете его на круге действия или на декодере. ($6-1=5$)



Передвинуть x3: Вы можете распределить 3 очка движения на одного или нескольких агентов.



Шпионаж: Когда любой игрок (включая вас) использует карту агентства по какой либо причине (завершает миссию, летит в город, использует специальное свойство), вы можете взять одну из использованных карт агентств себе на руку.



Скрытая атака: Вы можете разместить два кубика в этот ход вместо одного.



Первый: Это свойство позволяет игроку применить единичное действие первым вне очереди при применении кубиков или при взломе кода. Если сразу несколько игроков хотят применить это свойство одновременно, то первым становится тот из них, кто ближе всех (по очерёдности хода) находится к первому игроку этого раунда. Если после этого другие игроки всё ещё хотят применить данное свойство - они могут это сделать.



Взломщик кода: Вы можете поменять местами на 1 пару жетонов кода больше в эту фазу взлома.



Поиск: Возьмите 3 верхние карты и колоды карт агентств или из колоды карт миссий. Оставьте себе 1, а 2 оставшиеся положите под соответствующую колоду.

Специальные свойства игрок может активировать в свой ход, сбросив жетоны специальных операций или карты агентств.

Нет лимита на количество специальных свойств, которые могут быть активированы в свой ход.

Все специальные свойства описаны на внутренней стороне ширм игроков.

После того, как все игроки совершат все свои действия в раунде (когда все их кубики вернутся к ним), игроки возвращают свои жетоны очередности хода, и начинается новый раунд, все игроки кидают свои кубики. Игрок, который был последним в предыдущем раунде, в текущем раунде размещает свои кубики первым, а затем все остальные игроки в очередности по направлению часовой стрелки. Этот процесс продолжается до конца игры.

Когда игроки возвращают все свои кубики, раунд заканчивается и начинается новый.

Верните на стол жетоны порядка хода.

Игрок, ходивший в предыдущем раунде последним, начинает новый раунд первым.

Далее все ходят по часовой стрелке.

Конец игры:

Когда кто-то из игроков завершит свою шестую миссию, текущий раунд доигрывается до конца, после чего назначается финальный раунд: каждому игроку даётся возможность завершить 1 последнюю миссию, если у него есть такая возможность. Никакие другие действия не совершаются, а кубики не размещаются на поле, но специальные свойства с карт агентств и жетонов специальных операций могут быть активированы. Финальный раунд играется в той же очередности, что и последний раунд. После того, как завершится финальный раунд, завершается игра.

Внимание: При завершении финальных миссий свойства героев не могут быть использованы. Игроки получают ПО за следующее:

- * Очки на завершённых миссиях
- * По 2 очка за каждый вломанный и неиспользованный код



$$2+2+8+6+13+15+11+9 = 56$$



Игрок с большим итоговым количеством ПО объявляется победителем.

В случае ничьи, побеждает игрок, который выполнил больше миссий. Если всё ещё остаётся ничья, то побеждает игрок с самой дорогой по ПО миссией.

Когда кто-то из игроков завершит свою шестую миссию, текущий раунд доигрывается до конца.

Каждому игроку даётся возможность завершить одну последнюю миссию, без выполнения каких-либо других действий.

Могут быть активированы Специальные свойства на картах агентства и жетонах специальных операций (включая использование Карт агентства для перелёта в указанный город).

Свойства героев не могут быть использованы.

Игра заканчивается и Игроки получают ПО за Завершённые миссии и два очка за каждый Расшифрованный код в своей игровой зоне.

Credits:

Game Design: Kane Klenko

Art Direction: Kane Klenko

Lead Developer: Carrie Klenko

Cover Illustration: Chris Ostrowski

Character and Item Illustrations: Hokunin

Graphic Design and Cards Layout: Luis Francisco

Board Design: Scott Nicely and Luis Francisco

Rules Proofreading: Dustin Schwartz

Renegade Game Studios

President & Publisher: Scott Gaeta

Controller: Robyn Gaeta

Director of Sales & Marketing: Sara Erickson

Customer Service: Jenni Kingma

Demo Team Manager: Julia Smith

Верстка: ObRez

The designer would like to thank: My amazing wife, Carrie. Love and stuff. My boys, Carter and Kallen. All of the people who tested Covert, including: Sam Bottoni, Jenny Bottoni, Chelssey Klenko, Sandy Klenko-Blackmon, Caleb Klenko, Keith Matejka, Steve Kukasky, Pete Cymbalak, Enrique Gandara, Nick Neumann, Morgan Neumann, Brett Myers, Laura Holmes, Chad Krizan, Caylyn Krizan, Eric Jome, Ed Marriott, Mitch Zuleger, Ben Kopp, Cole Busse, Eric Schlautman, Marissa McConnell, Aaron Anderson, Jonathan Goetz, Julie Fromm, Kyle Fromm, Chris Strum, Erica Larson, Aaron Hendon, Nate Hendon, Kevin Byrnes, Matt Loomis, James Mathe, Stacci Barganz, Todd Barganz, Mark Bazata.

