

ШПИОНСКАЯ СВЯЗЬ

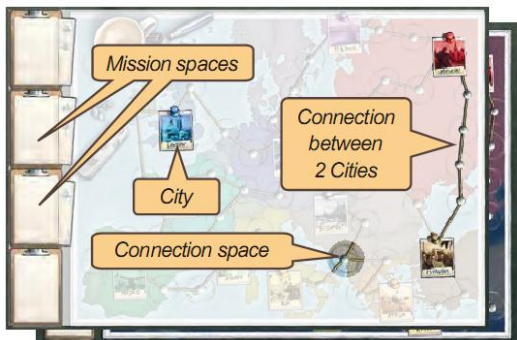
Вы - шпионы, у каждого из которых есть сеть шпионов, выполняющих миссии в 12 европейских городах для Ваших заказчиков.

С помощью своих шпионов Вы должны создать сеть надёжных связей между городами. Ваш шпион будет путешествовать по этой сети как можно эффективнее, чтобы выполнить задачи Вашей миссии. Либо отправьте своих шпионов в штаб-квартиру для планирования новых миссий.

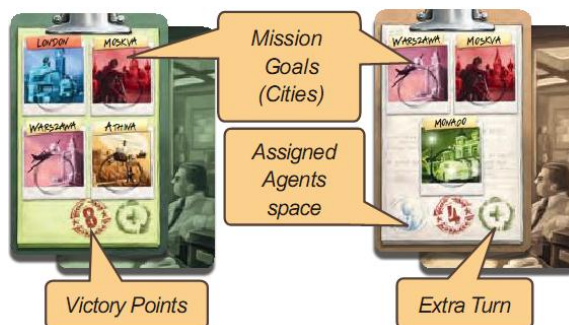
Будьте осторожны — если Вы выполняете слишком много миссий одновременно, Ваша сеть сократится, и Ваша способность быстро добираться до новых городов уменьшится. Только самый эффективный и умный игрок станет мастером-шпионом в конце игры.

КОМПОНЕНТЫ

1 двустороннее игровое поле



5 карт стартовых миссий 43 карты миссии



60 жетонов шпионов (по 15 каждого цвета) с 15 наклейками с логотипом каждого цвета



4 мила-шпиона (по 1 каждого цвета)



ПОДГОТОВКА

Разместите **игровое поле светлой стороной вверх** по центру. Игроки выбирают цвет, а затем берут по 1 **мила-шпиону** и 15 **жетонов шпионов** своего цвета, которых кладут перед собой в качестве запаса.

ВАРИАНТ С 14 ШПИОНАМИ

Если Вы уже играли в «Шпионскую связь», можете попробовать сыграть с 14 шпионами (вместо 15), чтобы сделать игру более сложной. Все игроки возвращают 1 шпиона обратно в коробку.

В смешанной игре с новыми и опытными игроками позвольте новичкам сыграть со всеми 15 шпионами.

Перемешайте **43 карты миссий** и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, создав **колоду миссий**. Затем положите по 1 **миссии** лицевой стороной вверх на каждую из **4 ячеек миссий** на игровом поле. Случайным образом определите первого игрока.

ПЕРВАЯ ИГРА

Перемешайте **карты стартовых миссий** и выдайте по одной каждому игроку, расположив эти карты перед ними лицевой стороной вверх. Верните все оставшиеся карты стартовых миссий обратно в коробку. В этой игре они Вам не понадобятся.

ИГРА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Перемешайте **карты стартовых миссий** и откройте по 1 карте для каждого игрока. Верните все оставшиеся карты стартовых миссий обратно в коробку. В этой игре они Вам не понадобятся.

Игрок справа от первого игрока выбирает 1 из открытых стартовых миссий, затем все остальные игроки выбирают стартовую миссию в порядке против часовой стрелки.

У первого игрока нет выбора, и он должен будет выполнить оставшуюся стартовую миссию. Затем каждый кладет свою стартовую миссию лицом вверх перед собой.

Немедленно поместите 1 шпиона в город, название которого выделено **красным цветом** в Вашей начальной миссии. Затем поместите своего шпиона в тот же город на игровом поле.

Теперь можно начать игру.



ОБЗОР ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

В свой ход выполните 1 из 4 представленных миссий или используйте своих шпионов, чтобы создать связь с новым городом, куда Ваш шпион сможет отправиться.

Если Ваш шпион достигает города, указанного в одной или нескольких Ваших миссиях, Вы можете разместить 1 шпиона на каждой карте миссии с этим городом.

Миссия считается выполненной, когда у Вас есть шпионы во всех городах на карте миссии. Как только один из игроков завершит свою седьмую миссию, у всех остальных игроков будет ещё 1 ход до окончания игры. Затем все подсчитывают свои победные очки. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает свой ход. Когда придёт Ваша очередь, выберите 1 из следующих 3 вариантов:

А) Взять 1 новую миссию

Б) Присоедините 1 новый город к Вашей сети и переместите в него своего шпиона.

В) Переместите своего шпиона в другой город в Вашей сети.

А) ВЗЯТЬ 1 НОВУЮ МИССИЮ

Ваши заказчики предлагают вам 4 новые миссии. Чем новее миссия, тем больше шпионов Вам придётся назначить для планирования миссии. Планирование самой старой миссии уже завершено. Выбирайте миссии с умом, потому что шпионы, назначенные для планирования, не будут доступны для других задач.

Возьмите 1 из 4 открытых миссий на игровом поле и положите перед собой лицом вверх.

Важно: одновременно у Вас может быть не более 3 открытых миссий.

Справа от выбранной ячейки карты миссии на игровом поле Вы увидите, сколько Ваших шпионов должно быть размещено на ячейке назначенных шпионов в левом нижнем углу карты миссии. Самая старая миссия бесплатна. Остальные 3 миссии потребуют от Вас размещения 1 или 2 шпионов в ячейке назначенных шпионов.

Назначенные шпионы будут недоступны, пока Вы не завершите миссию (или не откажетесь от неё).

Чтобы закончить ход, переместите все миссии, лежащие лицевой стороной вверх, на 1 клетку вниз, затем вскройте верхнюю карту из колоды миссий и поместите её на свободное место в верхней части поля миссий.

Примечание. Вы можете сбросить любую из незавершенных миссий в любой момент своего хода. Переместите всех шпионов из сброшенной миссии обратно в свой запас. Теперь они снова доступны.



Пример: у Лизы имеется миссия отправить своего шпиона в Лондон и Мадрид.

На поле миссий имеется ещё одна, пунктом назначения которой является Мадрид, поэтому Лиза решает взять её. Поскольку миссия была раскрыта недавно (как можно увидеть на поле миссий), Лиза должна поместить 2 своих шпионов в ячейку «назначенные шпионы» в левом нижнем углу миссии.

Лиза вернёт этих двух шпионов только тогда, когда завершит миссию или сбросит её. Чтобы закончить ход, Лиза перемещает верхнюю миссию на 1 клетку вниз, берёт верхнюю карту из колоды и кладёт её лицевой стороной вверх на свободное место на поле миссий.



Б) ПРИСОЕДИНИТЕ 1 НОВЫЙ ГОРОД К ВАШЕЙ СЕТИ И ПЕРЕМЕСТИТЕ В НЕГО СВОЕГО ШПИОНА

Ваш шпион должен оставаться незамеченным, поэтому Вы должны обеспечивать связи между городами, создавая тем самым шпионскую сеть, по которой Ваш шпион сможет безопасно перемещаться в последующие ходы.

Прежде чем присоединить новый город к своей сети, Вы можете переместить своего шпиона в любой город Вашей сети.

Ваша сеть включает в себя все города, в которые Ваш шпион может попасть из своего текущего положения через непрерывные соединения, защищенные Вашими шпионами. (Конечно, Вы также можете выбрать, чтобы Ваш шпион остался в своем текущем городе.)

Невозможно переместить своего шпиона в первый ход, так как вначале Вы должны создать сеть.

Теперь присоедините 1 новый город к своей сети, разместив по 1 своему шпиону в каждой ячейке между текущим городом Вашего шпиона и соседним городом, который Вы хотите подключить к своей сети.

Игроки могут размещать шпионов в любой маршрутной клетке. Если там уже есть хотя бы 1 шпион, принадлежащий другому игроку, Вы должны разместить туда 2 своих шпионов. Если на клетке уже имеется 1 или 2 Ваших шпиона, Вам не нужно больше добавлять туда свои жетоны.

(Даже если в ячейке есть шпионы сразу нескольких игроков, Вам всё равно нужно разместить там только 2 своих шпионов.)

Если у Вас недостаточно шпионов для создания новой связи, Вы можете вначале вернуть старых шпионов.

(См. **Возврат шпионов** ниже.)

Если у вас по-прежнему недостаточно шпионов для создания связи, Вы не сможете её сделать.

После того, как связь будет установлена, немедленно переместите своего шпиона через это новое соединение в город, который только что был подключен.

Пример: Шпион Лизы находится в Лондоне. Оттуда она могла соединиться либо с Парижем, либо с Берлином. Она решает соединиться с Парижем, потому что в свой следующий ход она планирует создать связь с Мадридом, так как он имеется в двух её миссиях. Ей не нужно размещать шпиона на ячейке рядом с Лондоном, потому что у неё уже имеется там 1 свой шпион с предыдущего хода. Следующая же ячейка содержит шпионов других игроков, поэтому Лиза должна разместить там 2 шпионов. Наконец, Лиза перемещает своего шпиона в Париж по новой связи и заканчивает свой ход.



Возврат шпионов

В любой момент своего хода Вы можете вернуть шпионов с игрового поля и поместить их в свой запас. Если Вы забираете шпионов с места на игровом поле с двумя Вашими шпионами, Вы должны забрать обоих шпионов.

Все Ваши шпионы (мипл и жетоны) на игровом поле, всегда должны находиться в одной последовательной сети. (Город считается соединением между двумя соседними шпионами.)

Кроме того, Вы можете забрать шпионов с лежащих перед Вами карт миссий, но не тех, которые находятся в ячейке «Назначенные шпионы» в левом нижнем углу миссии. (Вы получите этих шпионов обратно только после завершения или отказа от миссии.)

Пример: В этом примере мы предполагаем, что у Лизы недостаточно в запасе шпионов, чтобы построить связь Париж-Мадрид с свой следующий ход.

Она решает вернуть шпиона с ячейки, находящейся между Берлином и Лондоном. Шпиона же рядом с Лондоном она оставляет на своём месте. Позже это может стать препятствием для других игроков. Лиза не может вернуть шпионскую связь Лондон-Париж, которую она создала в предыдущий ход, так как этим действием она исключит связь Лондон-Берлин из своей сети.



В) ПЕРЕМЕСТИТЕ ШПИОНА В ДРУГОЙ ГОРОД В ВАШЕЙ СЕТИ

Большая сеть позволяет более эффективно перемещаться. А более эффективное движение позволит Вам быстрее выполнять свои миссии!

Переместите своего шпиона в другой город Вашей сети, не добавляя в неё новый город.

Примечание. Обычно Вы используете это действие только в том случае, если у Вас есть невыполненная цель миссии для города, который уже был подключен. Вы можете выполнить задачи миссии только в конце своего хода (см. следующий раздел). Если Вы сначала подключите 1 новый город к своей сети, Вам придётся немедленно переместить своего шпиона в новый город.

Пример: на более позднем ходу Лиза хочет отправиться в Лондон, чтобы выполнить там миссию. Поскольку она уже установила связь между Мадридом и Лондоном, она может использовать это действие, чтобы переместить своего шпиона в Лондон и закончить там свой ход.

Конец хода: выполнение миссии

В конце каждого хода проверяйте, в каком городе находится Ваш шпион. (Другие города, через которые прошёл Ваш шпион за ход, не важны.) Вы можете поместить 1 шпиона на этот город в каждой из Ваших карт миссий. Если после этого у Вас имеются шпионы во всех городах карты миссии, миссия считается завершённой. Немедленно верните всех шпионов с карты этой миссии в свой запас, саму же карту переверните лицевой стороной вниз и поместите перед собой.

Примечание 1: Вы можете использовать этих шпионов немедленно, если у Вас есть этот город в качестве цели на других картах миссий.

Примечание 2: Если у Вас в запасе нет шпионов, Вы можете вначале вернуть 1 или более шпионов с игрового поля или из других миссий, следуя приведённым выше правилам для возврата шпионов.



Это число указывает, сколько победных очков Вы получите в конце игры, если выполните эту миссию.



Этот символ указывает на дополнительный ход. Если Вы завершите миссию с этим символом, Вы сразу же сделаете ещё один ход. Если Вы выполните несколько Миссий этого типа, Вы сможете сделать несколько дополнительных ходов подряд.

Пример: Шпион Лизы прибывает в Мадрид. Лиза выполнила 2 миссии с Мадридом. Сначала она помещает 1 из своих шпионов на Мадрид своей карты миссии, где ранее уже разместила шпиона для Лондона.

(Если у Лизы в запасе нет шпиона, которого можно положить на карту миссии для её завершения, она может сначала взять в свой запас шпионов с игрового поля или из других миссий, как обычно.) Поскольку эта миссия завершена, Лиза немедленно возвращает всех шпионов этой миссии обратно в свой запас. Затем она помещает 1 шпиона во вторую миссию, у которой также есть цель в Мадриде. Лиза немедленно делает ещё один ход за выполнение миссии со значком дополнительного хода. В конце игры выполненная миссия принесёт 2 победных очка.



КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает как только один из игроков выполнил 7 или более миссий.

Далее все остальные игроки делают по последнему ходу (в обычном порядке хода). Затем игра заканчивается, и игроки подсчитывают свои очки.

Примечание: если в свой последний ход Вы выполняете миссию, которая даёт вам право на дополнительный ход, Вы делаете его (возможно даже не один).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- За каждую выполненную миссию Вы получаете победные очки, указанные на соответствующих картах миссий.
- За каждую принятую, но незавершённую миссию получите по 1 победному очку за каждый город, на который выставлен Ваш шпион на картах миссий.

Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. В случае ничьи, побеждает игрок находящийся дальше в порядке очереди от первого игрока.

ВАРИАНТ: РАСШИРЕННАЯ ПОДГОТОВКА

Сыграйте на **обратной (тёмной) стороне** поля. Здесь Вы, когда берёте новую миссию, должны поместить в ячейку назначенных шпионов для этой миссии на 1 шпиона больше.

(Это означает, что в целом у Вас будет меньше доступных шпионов, особенно если у Вас имеется 2 или 3 незавершённых миссии.)

Важно: Если в момент когда Вы берёте новую миссию, перед Вами нет действующих миссий, Вам не нужно размещать жетоны в ячейке назначенных шпионов, независимо от того где располагается миссия на поле.

Примечание: Вы всегда должны играть в этот вариант с 15 шпионами.