

Агенты

Краткие правила

2-5 игроков, 30 минут

Зарабатывание победных очков с помощью агентов.

Подготовка к игре

Подготовить колоды агентов и ситуаций. Раздать каждому игроку **по 3 карты агентов** и **по 1 карте ситуаций**. Поставить маркеры игроков на 5 очков.

Определить первого игрока.

Игроки делают свой ход по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок выполняет следующее:

- 1) Выполнить 2 действия.** Игрок выполняет следующие возможные действия (можно повторять):
 - **Сыграть обычного агента.** Выложить с руки, на край одного из двух своих фронтов, обычного агента (не более 7 агентов на фронт для 2 игроков, не более 5 агентов – для 3-5 игроков). Игрок, на которого теперь работает агент, выполняет действие, указанное на карте.
 - **Сыграть спецагента.** Выложить с руки, в центр стола, в направлении **любого** другого игрока, спецагента. Игрок, на которого работает агент, выполняет действие, указанное на карте. Если выполнить действие невозможно, играть спецагента **нельзя**. Другой игрок получает за спецагента очки, указанные на карте.
 - **Повторить действие агента.** Повторить действие агента, работающего на вас.
 - **Получить новую карту.** Игрок берёт карту в руку, расходуя на это очки: агента с верха колоды – 1 очко, с верха сброса – 2 очка, ситуацию с верха колоды – 3 очка, с верха сброса – 4 очка. Если колода закончилась, создать новую колоду из карт её сброса.
 - **Обновить ситуацию.** Игрок сбрасывает с руки или стола свою карту ситуации и берёт в руку с верха колоды новую карту ситуации.
- 2) Управление ситуациями.** Игрок выкладывает рядом со своими фронтами карты ситуаций – не более 2 на одном фронте, но не одинаковые. Игрок может перемещать свои карты ситуаций между рукой и фронтами без ограничений, в любое время своего хода.
- 3) Получение очков.** Игрок получает очки на своих двух фронтах: за каждую пару агентов, составляющих стрелку, направленную к игроку (2 очка – за стрелку одного цвета, 1 очко – за двухцветную стрелку). Игрок получает очки за каждую свою ситуацию, если выполняется указанное на карте ситуации условие.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков набирает 40 очков. Он объявляется **победителем**.

Термины

Нейтрализовать – повернуть карту агента рубашкой вверх.

Обменять – поменять местами две карты агентов.

Перевербовать – повернуть карту агента на 180 градусов, изменив игрока, на которого он работает.

Фронт – ряд карт агентов, выложенных между двумя игроками.