

MIND MGMT

Шпионская
игра умов



Число игроков: 1—5.

Возраст: от 13 лет.

Время: 60 минут.

Хотя в вашем искажённом восприятии
всё это относительно.

Что это, по-вашему, — правила игры
или набор строгих требований?

Создатели игры: Джей Кормье и Сэнь-Фун Лим.

Художник: Мэтт Киндт.

Полный комплект
для проверки
и активации агентов.
Обратной дороги нет.

Во что вы ввязались?

Мы работаем втайне и обитаем на границах вашего подсознания. Используя экстраординарные психические и ментальные способности, Управление «Разум» (MIND ManaGeMent) борется с глобальными кризисами ещё с тех времён, когда вас и на свете не было. Пандемии? Мировые войны? Поверьте, могло быть гораздо хуже. Управление «Разум» всегда на страже, и нам постоянно нужны новые специалисты. Мы отправили по всему миру своих секретных сотрудников, задача которых — вербовать тех, чьи телепатические возможности, скажем так, выше среднего. Если вы читаете это, а материалы из коробки не кажутся вам всего лишь компонентами позабытой настольной игры, значит, ваши способности соответствуют тому, что мы ищем.

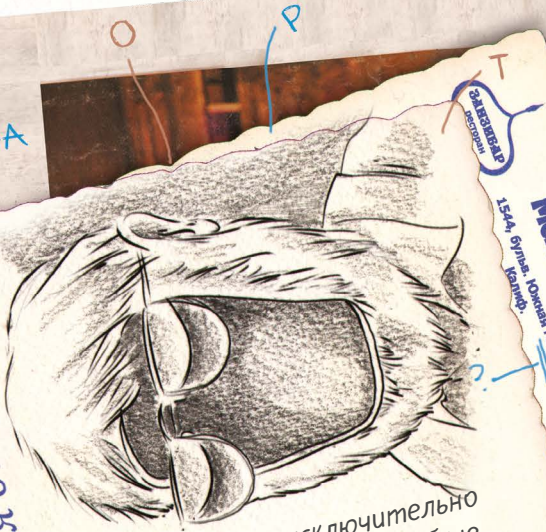
К несчастью, некоторые бывшие агенты организовали так называемое сопротивление и желают покончить с Управлением «Разум». Они полагают, будто им виднее, в чём для мира польза, и потому используют свои дарования против нас, препятствуя нашим благородным намерениям по спасению мира.

В этой шпионской «игре» умов один из участников выступает в роли вербовщика Управления «Разум», который прочёсывает город в поисках новобранцев, скрывая своё местоположение и цели. Остальные игроки становятся агентами

сопротивления и пытаются остановить Управление, прежде чем оно завербует столько новобранцев, что сможет окончательно взять под контроль все мировые события!

Здесь

Почтовая открытка



Нам требуются исключительно толковые, находчивые и гибкие новобранцы, так что независимо от того, управляете вы вербовщиком или сопротивлением, мы ожидаем, что вы максимально проявите себя в выбранной роли! Вместе с тем у игры есть обучающий аспект, так что убедитесь, что хорошо понимаете свою роль, и не поступайте необдуманно. На следующих страницах изложены правила миссии, так и полной игры. Возможно, вы захотите провести несколько учебных партий, прежде чем приступать к настоящему противостоянию умов.

ЗАКРЫВАЙТЕ ресторан

1344, Бульвар Юности гавань.

Мехико

интерактивная настольная игра

DR

1344

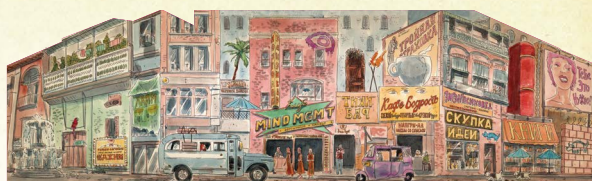
- СТР. 1
- 1 — [Зан
- 2 — Женщ
- 3 — Общи
- на балконе
- 4 — Он ре
- 5 — Женщи
- 6 —
- 7 —
- 8 —

- СТР. 2
- 1 — Об
- 2 — Оба
- вербыв на
- 3. Мужчин
- трогугуру.

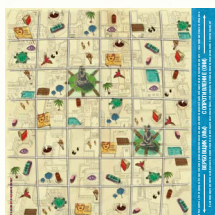
Состав оперативного комплекта



Игровое поле



Ширма разума



Тайная схема



Двусторонняя памятка по подготовке



Карта союзника



5 карт действий сопротивления (перемещение, расспросы, раскрытие, выведывание, поимка)



4 двусторонние карты агентов



16 карт особенностей



2 карты действий вербовщика (шаг, перемещение бессмертного)



4 фишки агентов (с прозрачными подставками)



2 карты вербовщиков



2 карты предполагаемых вербовщиков



2 жетона ускользания



10 жетонов следов



4 фишки бессмертных (с чёрными подставками)



15 жетонов заметок (и 1 запасной)



Жетон времени



3 стираемых маркера



Набор секретных карт «Тайная миссия»



5 жетонов беспорядков



12 фишек новобранцев (и 1 запасная)



14 наборов баланса

Учебная миссия

Если это ваша первая партия, используйте сторону памятки по подготовке для учебной миссии, а в правилах читайте основной текст и все разделы на **зелёном фоне**, отмеченные буквами **УМ (учебная миссия)**, пропуская **правила полной игры на оранжевом фоне**. Когда вы будете готовы к полной игре, используйте соответствующую сторону памятки по подготовке, а в правилах читайте основной текст и все разделы на **оранжевом фоне**, отмеченные буквами **ПИ (полная игра)**, пропуская **правила учебной миссии**.

Важно! Соблюдайте порядок подготовки к игре: сначала подготовьте игровую зону, потом готовится вербовщик, затем — участники сопротивления. Это нужно, чтобы обе стороны обладали необходимой информацией, когда принимают решения при подготовке к партии.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ЗОНЫ

1. Один игрок (выбранный случайно или по его желанию) становится **вербовщиком** Управления «Разум». Остальные игроки становятся **сопротивлением**.

2. Расположите **игровое поле** так, чтобы **сторона вербовщика** была рядом с вербовщиком (см. рис. на с. 6). Противоположная сторона — это **сторона сопротивления**.

Примечание. Игровое поле — это карта города Занзибар. Оно разделено на клетки — **локации**, в каждой из которых (кроме храмов) есть 2 символа **особенностей**.

3. **Жетоны беспорядков:** выложите на поле **5 жетонов беспорядков**. Такой жетон можно выложить между любыми двумя локациями, но он не должен касаться другого жетона беспорядков (нельзя, чтобы два жетона образовывали букву «Г» или длинную линию). Игроки по часовой стрелке, начиная с вербовщика, выкладывают по одному жетону беспорядков, пока не разместят их все.

4. Выложите **жетон времени** на деление «01:00–05:00» на **шкале времени**.

5. Возьмите **карты действий сопротивления** и поместите каждую из них под соответствующую надпись на игровом поле на стороне сопротивления так, чтобы было видно условное обозначение действия. Аналогичным образом поместите **карты действий вербовщика** на стороне вербовщика.

6. Поместите **15 жетонов заметок, жетоны следов** и **фишки новобранцев** в резерв рядом с игровым полем.

7. Положите **по 1 фишке новобранца** поверх делений «15:00» и «16:00» на шкале времени, чтобы закрыть их (учебная миссия на 2 хода короче полной игры).

8. Теперь в резерве должно остаться **9 новобранцев**.

В резерве должно быть **12 новобранцев**.

Неиспользуемые компоненты

УМ

Уберите в коробку следующие компоненты, они не используются в учебной миссии:

- все 4 фишки бессмертных;
- карту союзника («Дельфин-шпион»);
- карты действий «Перемещение бессмертного» и «Выведывание»;
- все 5 жетонов беспорядков;
- 1 жетон ускользания;
- 1 фишку новобранца;
- все наборы баланса.

ПОДГОТОВКА ВЕРБОВЩИКА

1. Вербовщик берёт **тайную схему, ширму разума** и **1 стираемый маркер (чёрный)**. Он помещает тайную схему за ширмой разума, располагая её **в соответствии** с игровым полем.

Важно! Ваша схема не зря называется тайной — участники сопротивления **ни в коем случае не должны** видеть её во время партии.

2. **Отметки о беспорядках:** прежде чем выбрать начальную локацию, вербовщик отмечает на тайной схеме расположение жетонов беспорядков. Делая начальные шаги, он не сможет проходить через жетоны беспорядков.

3. Вербовщик берёт **1 жетон ускользания** и кладёт его перед ширмой разума, на виду у участников сопротивления.

4. Вербовщик берёт **1 карту вербовщика** (на свой выбор или случайным образом) и помещает её за ширмой разума, просматривая её втайне от участников сопротивления. Остальные карты вербовщиков он убирает в коробку, не показывая их.

Примечание. Карты **вербовщиков** (с голубым фоном) использует сам вербовщик, а карты **предполагаемых вербовщиков** (с коричневым фоном) использует сопротивление, чтобы попытаться определить его персонажа (см. далее).

Продолжение подготовки к игре см. на с. 6.

X

Ц

У



ПРЕДПОЛЖЕНИЯ: СОЗНАНИЕ ПОНИЖКА ВЫРАЖАНИЕ РАСКРЫТИЕ РАСПРОСЯ ТИПИЧНОСТЬ

У

У



12:00
11:00
10:00
09:00
08:00
07:00
06:00

1

А

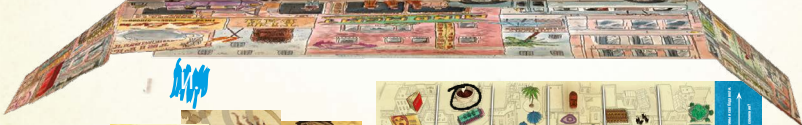


ШАГ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ БЕССМЕРТНОГО ПРОЧЕЕ ВЕРБОВКА БЕССМЕРТНЫМИ

ИЛИ

ИЛИ

БИЛЕТ НА АВТОБУС
Цена 2 денга
ПРИЕЗД ИЗ СОМБИРА
ЗАНЗИБАР



СТРОЕНИЕ ЦЕННЫ ИКИ РА

ИЛИ

ВЕРБОВЩИК (Или) СПРОТОВОЛОНЕ (Или)

Вербовщик сидит здесь



ПОДГОТОВКА ВЕРБОВЩИКА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

И. Вербовщик выбирает **начальную локацию** — пишет «1» на **любой** локации своей **тайной схемы** (не на игровом поле!).

Совет. Если только вы не чувствуете себя настоящим ловким и коварным, лучше не выбирайте локацию на краю игрового поля — там начнут партию агенты.

О. Вербовщик открывает сопротивлению свою начальную локацию. Для этого он берёт из резерва жетон заметки, поворачивает его «подтверждённой» (зелёной) стороной вверх и пишет на нём «1». Затем он выкладывает этот жетон в ту локацию на игровом поле, которая на тайной схеме отмечена числом «1».

Скрытая начальная локация: выбрав начальную локацию, вербовщик не открывает её сопротивлению.

И. Вербовщик перемешивает **карты особенностей**, случайным образом берёт 3 из них и помещает их лицевой стороной вверх за ширмой разума, просматривая их втайне от участников сопротивления. На **тайной схеме** вербовщик обводит **все символы особенностей, соответствующие** изображениям на этих трёх картах.

Р. Затем вербовщик делает **4 шага**, отмечая их на тайной схеме числами «2», «3», «4» и «5».

Важно! Если это ваша первая партия, сначала прочтите на с. 8, как делать **шаги**. Помните, что каждую локацию можно посетить только 1 раз. Помните также, что нельзя делать шаги через жетоны беспорядков.

И. Во время начальных шагов вербовщик вербует **новобранцев**, посещая локации с **обведёнными символами особенностей**. Сделав 4 начальных шага, он подсчитывает, сколько обведённых символов особенностей есть в локациях с числами от «1» до «5», берёт такое же количество фишек новобранцев из резерва и выставляет их рядом с делением «01:00—05:00» на шкале времени.

И. **Размещение бессмертных:** вербовщик выставляет **4 фишки бессмертных** на игровое поле, соблюдая следующие ограничения:

- нельзя выставить бессмертного в ту локацию, где **уже есть** бессмертный;
- нельзя выставлять бессмертных в локации на **краях** игрового поля (там начнут партию агенты).

ПОДГОТОВКА СОПРОТИВЛЕНИЯ

У. Участники сопротивления берут **2 стираемых маркера (красный и зелёный)** на всех. Затем они распределяют между собой **4 карты агентов** насколько возможно поровну:

- **в партии на 2 игроков** — единственный участник сопротивления управляет 4 агентами;
- **в партии на 3 игроков** — каждый из 2 участников сопротивления управляет 2 агентами;
- **в партии на 4 игроков** — каждый из 3 участников сопротивления управляет 1 агентом, а 4-м они управляют совместно;
- **в партии на 5 игроков** — каждый из 4 участников сопротивления управляет 1 агентом.

Участники сопротивления помещают перед собой карты своих агентов стороной без особых способностей вверх.

Примечание. В учебной миссии на картах агентов нет особых способностей, поэтому неважно, каким образом игроки их выберут.

Выбор агентов: участники сопротивления берут карты агентов, перевернув их стороной с особыми способностями вверх, и распределяют эти карты или случайным образом, или по договорённости, исходя из способностей агентов. Затем они помещают карты своих агентов перед собой.

Ф. Участники сопротивления берут свои **фишки агентов**, соответствующие их картам агентов, и выставляют их в любые локации на краях игрового поля.

Х. Участники сопротивления помещают **карты предполагаемых вербовщиков** в область под надписью «**Предполагаемые**» на своей стороне игрового поля. Таким образом им будет известно, какими особыми способностями может обладать вербовщик.

Ц. **Карты союзников:** участники сопротивления помещают доступные им карты союзников лицевой стороной вверх в область под надписью «**Союзники**». (Поначалу у них есть только 1 такая карта — «Дельфин-шпион», но позднее в наборах баланса они смогут найти и другие.)

Ч. **Дополнительный жетон ускользания:** участники сопротивления выбирают на поле локацию, соседнюю по горизонтали, вертикали или диагонали с одним из храмов, и выкладывают в неё ещё один **жетон ускользания**.

И. После того как сопротивление закончило подготовку к игре, вербовщик берёт ещё **2 случайные карты особенностей** и помещает их в область под надписью «**Вербовка бессмертными**» на своей стороне поля. Оставшиеся карты особенностей составляют **колоду особенностей**, вербовщик помещает её рядом с этой же областью лицевой стороной вниз.

И. Начните игру! Первым ходит вербовщик.

Цель вербовщика

В ходе игры вербовщик скрыто перемещается по игровому полю, отмечая на тайной схеме каждую локацию, которую он посетил. Он старается, чтобы сопротивление не обнаружило и **не поймало** его, при этом посещает локации с символами определённых особенностей, чтобы **вербовать новобранцев**.

Вербовщик побеждает в одном из двух случаев: УМ

- если он завербовал **9 новобранцев** и объявил о них;
- если он остался непойманным до **14:00**.

Если вербовщик **объявляет, что завербовал 9-го новобранца**, он немедленно побеждает. Кроме того, как только **жетон времени достигает «14:00»** (последнего деления на шкале времени), вербовщик побеждает (даже если он не завербовал ни одного новобранца), потому что у агентов истекло время.

Важно! Сопротивление **не делает ход** после того, как жетон времени достиг деления «14:00».

Вербовщик побеждает в одном из двух случаев: ПИ

- если он завербовал **12 новобранцев** и объявил о них;
- если он остался непойманным до **16:00**.

Если вербовщик **объявляет, что завербовал 12-го новобранца**, он немедленно побеждает. Кроме того, как только **жетон времени достигает «16:00»** (последнего деления на шкале времени), вербовщик побеждает (даже если он не завербовал ни одного новобранца), потому что у агентов истекло время.

Важно! Сопротивление **не делает ход** после того, как жетон времени достиг деления «16:00».

Цель сопротивления

Агенты сопротивления исследуют локации, пытаясь выследить вербовщика и поймать его, пока не истекло время. Чтобы поймать вербовщика, агент должен совершить **поймку** (см. с. 18), находясь с ним в одной локации. Если поимка оказалась успешной, сопротивление немедленно побеждает.

Структура раунда

В течение игрового раунда каждая сторона делает по 2 хода в следующем порядке:

1. **1-й ход вербовщика:** 1 действие и продвижение жетона времени.
2. **1-й ход сопротивления:** активация любых 2 агентов (фишки агентов, прошедших активацию, кладутся плашмя).
3. **2-й ход вербовщика:** 1 действие, продвижение жетона времени на красное деление и объявление о завербованных новобранцах.
4. **2-й ход сопротивления:** активация 2 оставшихся агентов.
5. **Конец раунда:** поднимите все лежащие фишки агентов и начните следующий раунд.

Ход вербовщика

Вербовщик должен сделать следующее: УМ

- выполнить **1 действие** (шаг или ускользание);
- продвинуть **жетон времени**.

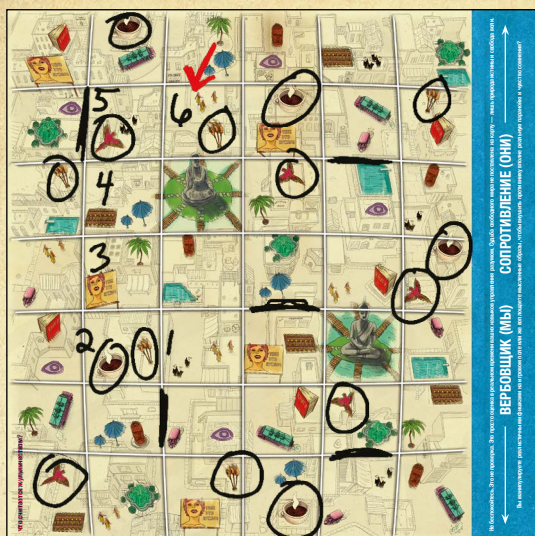
Вербовщик должен сделать следующее в любом порядке: ПИ

- выполнить **1 действие** (шаг или ускользание);
- переместить **1 бессмертного** (по желанию);
- выложить **1 жетон следа** (по желанию), чтобы снова переместить **1 бессмертного**.

Затем в завершение хода вербовщик должен сделать следующее в таком порядке:

- открыть новые **карты особенностей для бессмертных**;
- продвинуть **жетон времени**.





Запись скрытых перемещений

Вы (вербовщик) перемещаетесь по игровому полю скрыто. У вас нет фишки, вместо этого вы отмечаете свои перемещения на тайной схеме, чтобы другие игроки их не видели.

Всякий раз, посещая новую локацию, вы пишете на тайной схеме число. Это число всегда должно быть следующим за тем, что вы написали в прошлый раз. Идущие по порядку номера показывают ваш путь по игровому полю.

Во время подготовки к игре вы уже сделали начальные шаги и написали на схеме числа от «1» до «5». Перемещаясь во время первого хода в новую локацию, напишите в ней число «6».

Число, которое вы пишете при перемещении, означает не только номер вашего **шага**, но и **время**, когда вы посетили эту локацию, и оно всегда будет соответствовать положению жетона времени в конце вашего хода.

Действие вербовщика

Вы можете выбрать 1 из 2 действий: обычный **шаг** или особый шаг — **ускользание**.

Шаг (действие)

Чтобы сделать **шаг**, переместитесь в любую соседнюю локацию по горизонтали или вертикали, написав на тайной схеме число, следующее за тем, что вы написали в прошлый раз.

При этом соблюдайте следующие правила перемещения:

- **Нельзя** перемещаться **по диагонали** (кроме перемещения в храм или из него, см. ниже).
- **Нельзя** перемещаться в локацию, которую вы **уже посетили** (в которой уже написано число).
- **Можно** перемещаться в локацию, где находится агент (и, если вы это сделали, не объявляйте об этом).
- **Нельзя** перемещаться через жетоны **беспорядков**. **ПИ**

Важно:

- Каждую локацию можно посетить только 1 раз за партию. Это значит, что в каждой локации может быть написано только одно число. Если в локации уже написано число, вы не можете переместиться в неё ни **шагом**, ни **ускользанием**!
- В редком случае, когда вы зажаты со всех сторон и не можете переместиться ни в одну локацию, которую ещё не посещали, сопротивление немедленно побеждает!

Как вербовать новобранцев

Посещая локацию с хотя бы 1 обведённым символом (то есть символом, соответствующим любой из 3 карт особенностей за ширмой), вы автоматически вербуете по одному новобранцу за каждый обведённый символ. Однако вы объявляете, сколько новобранцев завербовали, только раз в раунд — когда жетон времени достигает красного деления на шкале времени (см. раздел «Продвижение жетона времени»).

В примере 1 вербовщик завербовал 1 новобранца на 5-м шаге и может завербовать ещё одного, если переместится вверх или вправо.

Храмы

Храмы — это особые локации: они позволяют вербовщику и агентам перемещаться в том числе по диагонали. Любой персонаж может переместиться в храм из соседней по горизонтали, вертикали или диагонали локации, и, наоборот, из храма — в любую соседнюю локацию.

В примере 1 вербовщик мог бы переместиться по диагонали в храм на 6-м шаге.



Пример 1. Делая 6-й шаг, вербовщик может переместиться в любую локацию, отмеченную ✓, но не может переместиться ни в одну из локаций, отмеченных ✗.



Беспорядки

Беспорядки меняют ситуацию на поле, блокируя некоторые пути. Ни вербовщик, ни бессмертные, ни агенты не могут перемещаться через жетоны беспорядков. (Вербовщик, однако, может «перепрыгнуть» через жетоны беспорядков при помощи **ускользания**.)

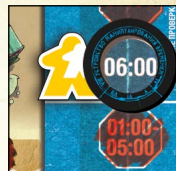
Важно! Жетоны беспорядков блокируют перемещение только по горизонтали и вертикали. Они не блокируют перемещение по диагонали (из храмов и в храмы, а также перемещение бессмертных).

Ускользание (действие)

Ускользание — это особая разновидность шага, описанная на карте вашего вербовщика. У разных вербовщиков разные способности ускользания.

Чтобы вместо обычного **шага** сделать **ускользание**, сбросьте свой **жетон ускользания** и выполните указания своей карты вербовщика, затем сделайте следующее:

1. Напишите следующее по порядку число в своей новой локации на тайной схеме (как при **шаге**). Не пишите числа ни в каких промежуточных локациях между прежней и новой.
2. Продвинув жетон времени, выложите рядом с ним на шкалу времени сброшенный вами жетон ускользания, чтобы показать сопротивлению, в какой момент вы его применили.



Важно:

- Когда вы ускользаете, вы «перепрыгиваете» через промежуточные локации, не посещая их, так что вы не можете вербовать в них новобранцев. Зато таким образом вы можете миновать те локации, что уже посетили, — это поможет вам выбраться из затруднительной ситуации!
- Чтобы выложить жетон ускользания на шкалу времени, вы обязаны применить описанную на вашей карте вербовщика способность в полном объёме. Вы не можете притвориться, что ускользаете, или ускользнуть лишь частично ради того, чтобы запустить участников сопротивления.



Пример 2. На 6-м шаге вербовщик мог бы ускользнуть, чтобы затеряться в толпе и пропустить локацию. В этом примере показано, как ускользает Карл Бокс, рекламист.

Карты вербовщиков



Карл Бокс, рекламист «Простейшая реклама»
Ускользание. Переместитесь в локацию, находящуюся на расстоянии ровно 2 клеток по горизонтали или вертикали. Вы можете перемещаться через уже посещённые локации и через жетоны беспорядков.



Девочка с трубкой «Дымовая завеса»
Ускользание. Переместитесь в локацию, находящуюся на расстоянии ровно 2 клеток по диагонали. Вы можете перемещаться через уже посещённые локации и через жетоны беспорядков.

Дополнительный жетон ускользания

При подготовке к игре участники сопротивления выкладывают на игровое поле **ещё один жетон ускользания**. После того как вы **разыщите** этот жетон, можете применить его, чтобы ускользнуть второй раз.

Чтобы разыскать жетон ускользания, вы должны посетить локацию, где он находится. Посетив её, оставьте жетон на игровом поле и не сообщайте сопротивлению, что посетили эту локацию. На любом последующем ходу вы можете сбросить этот жетон с поля, чтобы **ускользнуть**. Выложите сброшенный жетон на шкалу времени по обычным правилам.

Важно! Не сообщайте сопротивлению, что разыскали жетон, до тех пор пока не решите применить его (если вообще решите).

Бессмертные

ПИ

Вы (вербовщик) управляете четырьмя бессмертными, которые помогают вам вербовать новобранцев и срывать планы сопротивления.

Если бессмертный находится в одной локации с агентом, этот агент **не может** выполнять никакие действия, кроме **выведывания** (то есть **расспросы, раскрытие и поимку**). Кроме того, никто из агентов не может вести **расспросы** об особенностях, символы которых есть в локациях, занятых бессмертными (в каких бы локациях ни находились сами агенты).

Также бессмертные могут **вербовать новобранцев**, посещая локации с особенностями, которые соответствуют картам в области под надписью «Вербовка бессмертными». Для этого **хотя бы 2 бессмертных** должны одновременно находиться в локациях с **символом соответствующей особенности** (см. ниже).



Перемещение бессмертного

В свой ход, перед действием или после него, вы можете **переместить 1** любого бессмертного, соблюдая следующие правила перемещения:

- Бессмертный перемещается в соседнюю локацию **по горизонтали, вертикали или диагонали** (даже если он не в храме).
- Бессмертный **может** перемещаться в локацию, которую вербовщик уже посетил.
- Бессмертный **может** перемещаться в локацию, где находится агент.
- Бессмертный **не может** перемещаться в локацию, где находится **другой бессмертный**.
- Бессмертный **не может** перемещаться через жетоны **беспорядков**.

Совет. Выставляя фишку бессмертного в локацию, следите, чтобы символы **особенностей** этой локации оставались видны всем игрокам.

Вербовка бессмертными

У бессмертных, как и у вербовщика, есть **карты особенностей**, показывающие, где они могут завербовать новобранцев. Эти карты особенностей находятся в области «Вербовка бессмертными», и участники сопротивления могут их видеть.

Чтобы завербовать новобранца, ваши бессмертные должны одновременно находиться в **2 локациях**, обе из которых содержат символ особенности, совпадающий с одной из карт особенностей для бессмертных.

Как только бессмертные окажутся в нужных локациях, **немедленно объявите** о завербованном новобранце, выставив **1 фишку новобранца** из резерва на символ соответствующей особенности в правой верхней части игрового поля (над шкалой времени). Затем сбросьте эту карту особенности из области «Вербовка бессмертными», оставив её лежать лицевой стороной вверх, чтобы участники сопротивления могли её видеть. Бессмертные больше не смогут вербовать новобранцев, пользуясь символами этой особенности.

Новобранец, завербованный бессмертными, считается одним из **12 новобранцев**, необходимых вам для победы.

Важно:

- Вы можете использовать бессмертных для вербовки новобранцев **в любой момент** своего хода и можете делать это **до 2 раз** за ход — по 1 разу за каждую карту особенности бессмертных.
- Бессмертные **не могут** вербовать с помощью карт особенностей **вербовщика** (трёх карт за ширмой). Они могут использовать только карты из области «Вербовка бессмертными».
- Обычно, завербовав 12-го новобранца, вы можете победить, только когда жетон времени продвинется на красное деление на шкале времени, однако при помощи бессмертных вы можете одержать победу и раньше. Если, после того как бессмертные завербовали новобранца, на символах особенностей и на шкале времени стало суммарно 12 фишек новобранцев, вы **немедленно побеждаете**.
- В колоде особенностей каждая карта встречается только **1 раз**, поэтому любая карта особенности, которую вы выкладываете в область «Вербовка бессмертными», подсказывает участникам сопротивления, что среди **3 карт у вас за ширмой** такой карты нет.

Дополнительное перемещение бессмертного

В свой ход, переместив бессмертного в первый раз, вы можете **открыть 1** уже посещённую вами локацию, чтобы ещё раз переместить любого бессмертного. Это хороший способ завербовать ещё 1 новобранца или защитить важную локацию, если вы уверены, что сможете сохранить своё местоположение в тайне.

Чтобы дополнительно переместить бессмертного, сделайте следующее:

1. Выложите **1 жетон следа** в любую посещённую вами локацию, в которой ещё нет жетона следа или подтверждённой заметки.
2. Переместите **1** любого **бессмертного**, соблюдая правила перемещения бессмертных.

Важно! Вы можете дополнительно переместить бессмертного только 1 раз в ход.



Пример 3. В первый ход, сделав шаг, вербовщик перемещает своего бессмертного в локацию с автобусом сновидений. Другой бессмертный уже находится в локации с такой же особенностью. Теперь бессмертные занимают 2 разные локации с автобусом сновидений, в то время как карта особенности «Автобус сновидений» лежит в области «Вербовка бессмертными», поэтому бессмертные немедленно вербуют новобранца.

Вербовщик берёт фишку новобранца из резерва и выставляет её на символ автобуса сновидений в правой верхней части поля, а затем сбрасывает карту «Автобус сновидений» лицевой стороной вверх.



Пример 4. Переместив бессмертного и завербовав новобранца, вербовщик понимает, что сможет завербовать в этом ходу ещё 1 новобранца, если переместит бессмертного в верхней части поля в соседнюю локацию с деревом разума Фарадея, ведь другой бессмертный уже занимает локацию с такой же особенностью.



Чтобы ещё раз переместить бессмертного, вербовщик решает выложить жетон следа в ту локацию, которую он посетил на 3-м шаге. Теперь он может переместить бессмертного в локацию с деревом разума Фарадея и выставить ещё 1 фишку новобранца в правую верхнюю часть игрового поля.

Новые карты особенностей для бессмертных

После того как вы выполнили своё действие и переместили бессмертного, у вас может остаться **меньше 2 карт особенностей** в области «Вербовка бессмертными». В таком случае возьмите из колоды особенности и выложите в эту область новые карты так, чтобы их снова стало 2. Бессмертные не смогут вербовать для вас новобранцев, используя эти новые карты особенностей, пока не наступит ваш следующий ход.

Важно! Если в колоде особенностей закончились карты, **не выкладывайте** новые карты для бессмертных. Если **ни** в области «Вербовка бессмертными», **ни** в колоде особенностей не осталось карт, бессмертные **больше не могут вербовать новобранцев**.

Ой! Ошибки вербовщика

Вербовщик может случайно совершить **ошибку** — например, сделать недопустимое перемещение, выложить жетон следа в неверную локацию или неправильно объявить число новобранцев.

Как только вербовщик **заметил** свою ошибку, он должен немедленно сообщить об этом сопротивлению. Если он может исправить ошибку, не меняя текущее состояние игры (например, если нужно просто убрать 1 новобранца, о котором он уже объявил), он должен немедленно это сделать.

Однако, если с момента ошибки игровая ситуация слишком изменилась, вербовщик должен подсчитать **число ходов**, прошедших после ошибки, и выложить столько же **подтверждённых заметок** в посещённые им локации, отметив на них время посещения. При этом он может выбрать, какие локации открыть.

Продвижение жетона времени

В конце своего хода передвиньте **жетон времени** на 1 деление вперёд по шкале времени. (Теперь он должен показывать то же **время**, которое вы последним написали на **тайной схеме**.)

Если жетон времени достиг **белого чётного** деления, ваш ход на этом закончен.

Если жетон времени достиг **красного нечётного** деления, вы должны **объявить**, сколько новобранцев вы завербовали в этом раунде. Подсчитайте **обведённые символы особенностей** в локациях, которые вы посетили за **оба** хода в этом раунде, и выставьте столько же фишек новобранцев из резерва рядом с жетоном времени. Вы не должны уточнять, в какое именно время завербовали каждого из новобранцев.

Если вы объявляете, что завербовали 9-го новобранца, вы немедленно побеждаете! В противном случае ваш ход закончен.

УМ

Если вы объявляете, что завербовали 12-го новобранца, вы немедленно побеждаете! В противном случае ваш ход закончен.

ПИ

Пример 5. В первый ход вербовщик посещает локацию с 1 обведённым символом особенности. Он пишет «6» в этой локации на тайной схеме и продвигает жетон времени на деление «06:00». Раз это деление не красное, вербовщик не объявляет, что завербовал новобранца.



Во второй ход вербовщик посещает новую локацию с обведённым символом другой особенности, пишет в ней «7» и продвигает жетон времени на деление «07:00». Это деление красное, поэтому теперь вербовщик должен объявить, сколько новобранцев завербовал в этом раунде.



Поскольку в локациях «6» и «7» обведено 2 символа особенностей, он выставляет 2 фишки новобранцев рядом с делением «07:00». Теперь сопротивление знает, что в локациях, посещённых вербовщиком в этом раунде, есть 2 особенности с его карт, но не знает, ни где находятся эти локации, ни когда точно он побывал в какой из них.



Ход сопротивления

УМ Учебная миссия

ПИ Полная игра

Вы (участники сопротивления) должны провести активацию любых 2 агентов, которые ещё не проходили активацию в этом раунде.

Во время своей активации агент может сделать следующее в любом порядке:

УМ

- **переместиться** на расстояние до 2 клеток;
- выполнить **1 действие**.

Во время своей активации агент может сделать следующее в любом порядке:

ПИ

- **переместиться** на расстояние до 2 клеток;
- выполнить **1 действие**;
- применить **способность** агента, дающую **дополнительное действие** (по желанию);
- использовать и сбросить карту **союзника** (по желанию).

После активации агента положите его фишку на поле плашмя, чтобы обозначить, что до следующего раунда этот агент больше не сможет проходить активацию.



Перемещение агента

Агент может переместиться в новую локацию на расстояние до 2 клеток, соблюдая следующие правила перемещения:

- Перемещение состоит из 2 (или менее) отдельных движений на 1 клетку.
- При каждом движении агент может пройти в соседнюю локацию по горизонтали или вертикали, но **не по диагонали** (кроме движения в храм или из него, см. с. 8).
- **Можно сменить направление** между 1-м и 2-м движением.
- **Можно** перемещаться в локацию, где находится другой агент, или через неё.
- Если вы переместились на одну клетку и затем выполнили **действие** (в том числе дополнительное), вы **не можете** продолжать перемещение. Действие можно выполнить после обоих движений или до них, но не между ними.



Пример 6. Символом ✓ отмечены все локации, куда Билл может переместиться на расстояние до 2 клеток. Помните, что проходить и в храм, и из него можно в том числе по диагонали.

- **Можно** перемещаться в локацию, где находится бессмертный, или через неё.
- **Нельзя** проходить через жетоны беспорядков.

ПИ

Действие агента

Каждый агент может выбрать 1 из 3 действий: **расспросы, раскрытие, поимка**.

УМ

Каждый агент может выбрать 1 из 4 действий: **расспросы, раскрытие, выведывание, поимка**. У некоторых агентов есть также особое действие — **способность**. **Важно!** Находясь в одной локации с бессмертным, агент не может выбрать никакое из этих действий, кроме **выведывания**.

ПИ

Расспросы (действие)

Чтобы провести расспросы, выберите один символ особенности в своей локации и спросите вербовщика, посещал ли он локацию с такой особенностью.

Находясь в одной локации с **бессмертным**, вы **не можете** вести расспросы.

Кроме того, где бы вы ни находились, вы **не можете** вести расспросы об особенностях, символы которых есть в **любых** локациях, где находятся бессмертные.

ПИ

Вербовщик должен свериться с тайной схемой, посетил ли он хотя бы 1 локацию с такой особенностью. Если да, то он должен **открыть 1 такую локацию**, выложив в неё на игровом поле **жетон следа**.

При этом вербовщик обязан выбрать локацию, в которой **ещё нет жетона следа** или **подтверждённой (зелёной)** заметки. Однако он может выложить жетон следа в локацию с **неподтверждённой (белой)** заметкой.

Если вербовщик **не посещал** локации с такой особенностью или если во всех посещённых им локациях с такой особенностью **уже есть** жетоны следов или подтверждённых заметок, он говорит, что выложить новый жетон невозможно.

Важно:

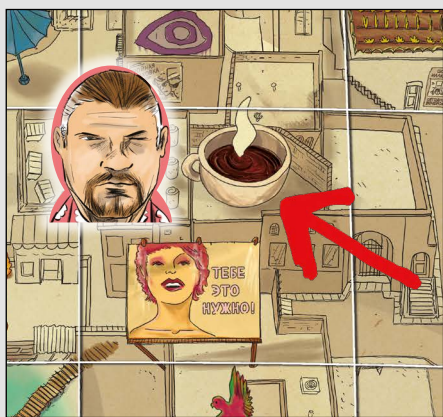
- **Храм** не является особенностью, и о нём нельзя вести расспросы.
- В ответ на расспросы вербовщик открывает только **1 локацию** независимо от того, сколько локаций с такой особенностью он посетил. Ему следует быть осмотрительным и не показывать сопротивление, когда ему есть из чего выбирать!





Пример 7. Даста находится в локации с собаками-убийцами С-4 и К-9 и курьером мыслей. Однако где-то на игровом поле один бессмертный занимает локацию с собаками-убийцами С-4 и К-9, а другой — локацию с курьером мыслей. Это значит, что Даста не может вести расспросы ни об одной из этих особенностей. Чтобы провести расспросы, ему нужно переместиться в другую локацию — с такой особенностью, которая не заблокирована ни одним бессмертным.

Пример 8. Билл Фоллс находится в локации с изменчивой кофейней. Он спрашивает вербовщика: «Бывал ли ты когда-нибудь в изменчивой кофейне?»



Вербовщик сверяется с тайной схемой и видит, что посещал 2 локации с изменчивой кофейней. Он выбирает локацию с числом «2», поскольку она находится дальше от его текущей локации, и выкладывает жетон следа в соответствующую локацию на игровом поле.



Пример 9. Билл Фоллс находится в локации со щитом скрытой рекламы и решает провести расспросы о том, посещал ли вербовщик локации с этой особенностью.



Вербовщик сверяется с тайной схемой и видит, что посещал 2 локации со щитом скрытой рекламы. Однако в одной из них уже есть жетон следа, так что выложить в неё новый нельзя. Из-за этого вербовщик вынужден выложить жетон следа в локацию с числом «7», хотя она находится в опасной близости к его текущей локации!



Заметки

Заметки помогают участникам сопротивления отслеживать, какую информацию и в какое время они получили. Выкладывая на поле заметки и подтверждая их, агенты увидят, как обретает очертания путь вербовщика! У жетонов заметок есть 2 стороны: неподтверждённая (белая) и подтверждённая (зелёная).

• Неподтверждённые заметки



Участники сопротивления отмечают на них свои предположения. В любое время они могут выкладывать на игровое поле, перемещать по нему или удалять с него жетоны неподтверждённых заметок и писать на них стираемым маркером любую информацию, которую считают значимой.

• Подтверждённые заметки



На этих жетонах фиксируется информация, которая получена от вербовщика. Подтверждённую заметку выкладывает сам вербовщик, если агенты совершают **раскрытие** (см. с. 16). Выложенную на поле подтверждённую заметку нельзя изменить или удалить с поля.

Участники сопротивления не вправе делать никаких записей или как-то иначе фиксировать полученную ими информацию, кроме как выкладывая на поле заметки. На поле не может быть больше 15 жетонов заметок, так что сопротивлению стоит использовать их с умом.

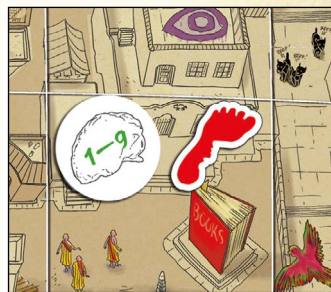
Совет. Когда вербовщик выкладывает на игровое поле жетон следа, полезно выложить рядом с ним неподтверждённую заметку, написав на ней время, когда проводились расспросы. Это поможет участникам сопротивления запомнить, не позже какого шага вербовщик был здесь — ведь он не может возвращаться в локации, которые уже посетил.

А если нового жетона следа нет?

Если вербовщик не может выложить жетон следа в ответ на расспросы, это тоже даёт вам ценную информацию! Значит, вербовщик **не посещал** ни одну из локаций, в которой есть такая особенность, но нет жетона.

В таком случае вам следует отметить локации, которые вербовщик не посещал: выложите в них неподтверждённые заметки, изобразив на них символ «X» («не позже») и написав **время**, когда проводились **расспросы**. Если впоследствии вербовщик выложит в одну из этих локаций жетон следа, вы будете знать, что он посетил её позже времени, указанного на вашей заметке.

Совет. Для заметок о локациях, не посещённых вербовщиком, используйте маркер красного цвета, а для остальных — маркер зелёного цвета.



Пример 10. В 07:00 Меру спрашивает вербовщика, был ли он в лавке запретных книг. Вербовщик отвечает, что выложить жетон следа невозможно. Ни в одной из локаций с лавкой запретных книг нет жетонов следов, так что Меру и все участники сопротивления могут сделать обоснованный вывод: за свои первые 7 шагов вербовщик не посещал ни одну из таких локаций.

Раскрытие (действие)

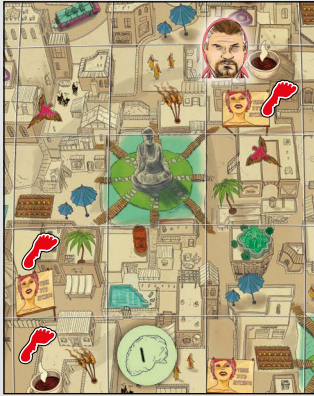
Если ваш агент находится в локации с жетоном следа, можете сбросить этот жетон, чтобы узнать, в какое время вербовщик посетил эту локацию.

Находясь в одной локации с бессмертным, вы **не можете** совершать раскрытие.

ПИ

Вербовщик должен свериться с тайной схемой и выложить в эту локацию **подтверждённую заметку**, написав на ней **время**, когда он её посетил.

Пример 11. Билл Фоллс находится в локации с жетоном следа, выложенным в примере 9. Он сбрасывает этот жетон и спрашивает вербовщика: «Когда ты был здесь?»



Вербовщик сверяется с тайной схемой и видит, что посетил эту локацию на 7-м шаге, поэтому он пишет «7» на подтверждённой заметке и выкладывает её в эту локацию. Сопротивление идёт за ним по пятам!



Выведывание (действие)

Вы можете **выведывать** нужную информацию у бессмертных.

Для выведывания агент должен находиться в одной локации с бессмертным. Агент может или начать свой ход в локации с бессмертным, или переместиться туда (но не может проводить выведывание **между** движениями). Чтобы провести выведывание, сделайте следующее в указанном порядке:

1. Выберите на поле **любой символ особенности** и спросите вербовщика, соответствует ли он какой-либо из **3 карт особенностей** за его ширмой.
2. Если вы верно определили одну из карт, вербовщик немедленно **открывает** её, положив **лицевой стороной вверх** рядом с игровым полем. Вербовщик **больше не может** использовать эту особенность для вербовки новобранцев.
3. Независимо от того, верно или нет вы определили карту особенности вербовщика, можете **вытолкнуть** бессмертного из своей локации в любую **соседнюю по горизонтали или вертикали**, соблюдая остальные правила перемещения бессмертных.

Важно:

- Вы можете спрашивать о **любой** особенности, символы которой есть на поле, а не только об особенностях своей локации (однако помните, что храмы — это не особенность).
- Когда вербовщик **открывает** одну из своих карт особенностей, он должен зачеркнуть на схеме все соответствующие ей обведённые символы особенностей (нарисовать «X» поверх них) во всех локациях, которые он **ещё не посетил**, чтобы обозначить, что он больше не сможет вербовать там новобранцев. (Поскольку это не влияет на **уже завербованных** новобранцев, посещённые локации зачёркивать не следует.)
- Нельзя выталкивать бессмертного через **жетон беспорядков** или в локацию, где находится **другой бессмертный**. Если у бессмертного нет допустимых локаций для перемещения, вытолкнуть его нельзя.



Пример 12. Меру находится в одной локации с бессмертным и решает выведать планы вербовщика. Она выбирает зонтик защиты мыслей — и вербовщик подтверждает, что это действительно одна из трёх его карт особенностей. Он открывает карту «Зонтик защиты мыслей» и зачёркивает на тайной схеме все символы зонтика в локациях, которые он ещё не посетил. Наконец, Меру выталкивает бессмертного из своей локации в соседнюю.

ПИ

Способности агентов



На карте каждого агента указана его уникальная способность. Её можно применить **1 раз за активацию**.

Некоторые способности — это **действия**: считается, что, применив такую способность, агент выполнил своё **1 действие** в ход. Другие способности — это **дополнительные действия**: агент может применить такую способность до или после того, как он переместится или выполнит действие (но **не во время** перемещения или действия).



Мери «Телепатический прицел»

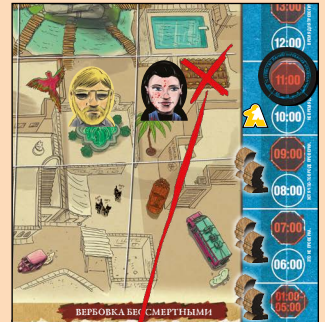
Действие. Спросите вербовщика, находится ли он сейчас в пределах 2 клеток от вас по горизонтали или вертикали, включая вашу текущую локацию. Вербовщик должен правдиво ответить «да» или «нет» (однако он не выкладывает жетон следа). Это действие нельзя выполнять, находясь в одной локации с бессмертным. Жетоны беспорядков не препятствуют телепатическому прицелу.

«Телепатический прицел»
Мери



Генри Лайм «Блокировка мыслей»

Всегда. Бессмертные не могут вербовать новобранцев ни в вашей локации, ни в любых соседних по горизонтали и вертикали.



«Блокировка мыслей»
Лайма



Билл Фоллис «Обнаружение слабостей»

Дополнительное действие. До или после своего перемещения можете переместить 1 бессмертного, находящегося в соседней (по горизонтали или вертикали) локации, на 1 клетку по горизонтали или вертикали. Соблюдайте правила перемещения бессмертных. Вы не можете переместить бессмертного, находящегося в вашей локации.



Дасти «Нейроритм»

Дополнительное действие. Можете переместить любого агента на 1 клетку и дополнительно на 1 клетку за каждую карту особенности вербовщика, открытую благодаря выведыванию. Например, если уже открыты 2 карты особенностей вербовщика, вы можете переместить 1 агента на расстояние до 3 клеток. При перемещении на несколько клеток можете менять направление между движениями. Соблюдайте правила перемещения агентов.

Способности союзников

пи

Во время своей активации агент может применить **способность союзника** с карты союзника. После использования карта союзника **сбрасывается**. (Таким образом, способность каждого союзника можно применить только 1 раз за партию.)

Важно! Если у сопротивления несколько союзников, агент может применить способности разных союзников в одном и том же ходу.

Примечание. В вашей первой полной игре у сопротивления будет только 1 союзник. Но после серии партий участникам сопротивления станут доступны и другие карты союзников из наборов баланса (см. с. 19).



Дельфин-шпион Союзник

Проводя **расспросы**, используйте этого союзника, прежде чем вербовщик ответит, чтобы вынудить вербовщика выложить жетоны следов во все посещённые им локации с символами выбранной вами особенности (в которых нет ни жетонов следов, ни подтверждённых заметок). После использования сбросьте эту карту.

Поимка (действие)

Если вы предполагаете, что вербовщик находится в одной локации с вами, можете объявить, что вы совершаете **поимку** — пытаетесь поймать его.

Находясь в одной локации с **бессмертным**, вы **не можете** совершать поимку.

пи

Вербовщик должен свериться с тайной схемой. Если сейчас он действительно находится в одной локации с вами, он объявляет, что поимка успешна. Он пойман, и сопротивление побеждает!

Если вербовщик находится не в вашей локации, он объявляет, что поимка не удалась, и игра продолжается.

Совет. Используйте неподтверждённые заметки, чтобы отмечать неудачные попытки поимок.

Конец раунда

После того как все 4 агента прошли активацию, раунд заканчивается. **Поднимите** лежащие фишки агентов и начните новый раунд со следующего хода **вербовщика**.

Конец игры

Сопротивление побеждает, если агенты поймали вербовщика или если у вербовщика не осталось допустимых ходов.

Вербовщик побеждает, если завербовал 9 новобранцев и объявил о них. Кроме того, он побеждает, если жетон времени достиг деления «14:00» — ему удалось скрыться!

ум

Вербовщик побеждает, если он завербовал 12 новобранцев и объявил о них или если жетон времени достиг деления «16:00».

пи

На последней странице правил вы можете отслеживать прогресс 4 игровых кампаний. Запишите имена игроков, управляющих вербовщиком и каждым из агентов. Для каждой отдельной партии, пройденной этой группой игроков, вписывайте дату и персонажа вербовщика («Рекламист», «Девчонка с трубкой» или др.). Если победило сопротивление, запишите в колонку «Победа агентов» номер раунда, в котором завершилась игра. Если победил вербовщик, запишите в колонку «Победа вербовщика» букву «Н» («новобранцы»), если он завербовал нужное для победы число новобранцев, или «С» («скрылся»), если он остался непоиманным до конца отведённого числа ходов.

ИГРА А		МЕРУ	БИЛЛ
ИГРОК-ВЕРБОВЩИК		ЛАЙМ	ДАСТИ
ДАТА	ПЕРСОНАЖ ВЕРБОВЩИКА	ПОБЕДА АГЕНТОВ	ПОБЕДА ВЕРБОВЩИКА
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

СИСТЕМА Баланс

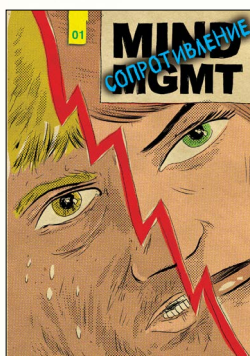
Система «Баланс» помогает сбалансировать сложность для группы, которая последовательно проходит несколько партий с сохранением ролей (мы рекомендуем играть именно так).

В коробке с игрой вы найдёте 14 загадочных коробочек — это **наборы баланса** с дополнительными игровыми компонентами. Как у вербовщика Управления «Разум», так и у сопротивления есть по 7 пронумерованных наборов баланса. После окончания игры проигравшая сторона открывает 1 набор баланса, что позволит ей повысить шансы в следующей партии. Например, если победил вербовщик, то участники сопротивления открывают очередной набор баланса и могут использовать его в следующей партии, чтобы получить преимущество.

Примечание. В отличие от игр с механикой «наследие», содержимое наборов баланса можно по желанию добавлять в игру или убирать из неё, но уничтожать компоненты не нужно.



Наборы баланса
для вербовщика
Управления «Разум»



Наборы баланса
для агентов
сопротивления

Как открывать наборы баланса

В конце каждой партии проигравшая сторона открывает 1 свой следующий набор — по порядку, начиная с 1-го и до 7-го.

Открыв коробочку, внимательно ознакомьтесь с её содержимым. Некоторые компоненты нужно хранить в тайне от противоположной стороны, а другие, напротив, передать другой стороне до начала партии.

Кое-что из наборов баланса будет противоречить общим правилам. В таких случаях приоритет за особыми правилами набора баланса.

Основные правила наборов изложены непосредственно на картах. Если вам требуются дальнейшие пояснения, найдите на картах в наборе слово с 3 волнистыми линиями перед ним, зайдите на сайт «Тайная явка» (www.fluxsafehouse.com) и введите это слово, чтобы узнать больше об особых правилах набора.

Как хранить наборы баланса

К каждому набору баланса прилагается авторский мини-комикс от Мэтта Киндта, где на обложке указан порядковый номер набора.

В коробочке набора бывает два вида компонентов:

- **Модуль баланса** (есть в каждом наборе баланса) — дополнительные компоненты, которые вводят в игру новые механики. Эти компоненты изображены на задней обложке мини-комикса. В перерывах между партиями модуль хранится вместе с комиксом в коробочке, отдельно от компонентов основной игры.
- **Обычные компоненты** (не в каждом наборе), которые добавляются в игру навсегда и могут использоваться в любом сочетании. Их изображений нет на задней обложке мини-комиксов. Все обычные компоненты хранятся в основной коробке.

Собирая игру после партии, сложите все компоненты модуля в соответствующую коробочку, а сверху положите мини-комикс так, чтобы его обратная сторона была видна. Так вы будете знать состав доступных вам модулей — это поможет выбирать модули для следующей партии.

Полный список компонентов системы «Баланс» с указанием их местонахождения вы можете найти на странице игры на сайте www.crowdgames.ru/collection/mindmgmt.

Как использовать модули баланса в серии игр

После каждой партии проигравшая сторона получает 1 новый модуль баланса, так что вскоре и вербовщику, и сопротивлению будет доступно по несколько модулей.

Перед каждой следующей партией вы должны решить, какие из доступных модулей будете использовать. До начала обычной подготовки достаньте все доступные модули баланса и выбирайте следующим образом.

1. Сперва сторона, проигравшая предыдущую партию, выбирает любое количество своих модулей, которые добавит в игру. Можно выбрать несколько доступных модулей, не выбрать ни одного или взять все.
2. Затем сторона, выигравшая предыдущую партию, выбирает свои модули. Максимальное количество модулей, которые можно выбрать, зависит от того, сколько побед подряд одержала эта сторона непосредственно перед текущей партией, и от того, сколько модулей баланса выбрала противоположная сторона:
 - сторона, выигравшая 1 предыдущую партию, выбирает на 1 модуль меньше, чем проигравшая сторона;
 - сторона, выигравшая 2 последние партии, выбирает на 2 модуля меньше, чем проигравшая сторона;
 - сторона, выигравшая хотя бы 3 последние партии, выбирает на 3 модуля меньше, чем проигравшая сторона.

Выигравшая сторона также может выбрать меньшее количество модулей или не выбрать ни одного, однако нельзя выбирать те модули, которые ещё не доступны. Если вы не можете выбрать разрешённое количество, потому что у вас нет такого числа доступных модулей, то это прекрасно — значит, поражений было не так уж много!

Совет. Записывайте на последней странице правил, какая сторона победила, а какая проиграла. Вы можете вести записи о нескольких кампаниях, если играете разным составом или хотите поменяться ролями.

Когда открыты все наборы

Открыв все наборы и получив доступ ко всем модулям, вы сможете выбирать их для своих партий в любом сочетании.

Попробуйте также следующие варианты игры:

- «Перезагрузите» все модули баланса — переверните мини-комиксы в коробочках передней обложкой вверх — и начните кампанию заново, поменявшись ролями.
- Предоставьте выбор модулей баланса для каждой стороны противнику.
- Выбирая роли, устройте аукцион за право быть вербовщиком. В качестве ставки используйте количество модулей баланса, которое получит сторона сопротивления.

Тайная миссия

Дополнение «Тайная миссия» — это набор из 10 секретных карт. Не открывайте набор и не просматривайте карты, пока не получите соответствующие инструкции!

На компонентах игры спрятаны 9 секретных кодовых слов, которые вы можете узнать по трём волнистым линиям перед первой буквой (ещё одно секретное слово спрятано в мобильном приложении, о котором см. далее). Найдя такое слово, введите его в специальном поле на сайте «Тайная явка» (www.fluxsafehouse.com) и следуйте полученным указаниям, чтобы добавить в игру одну из секретных карт. Попробуйте сейчас: } } } ПРАВИЛАИГРЫ.

Все секретные карты пронумерованы. Если вы получите указание взять одну из них, аккуратно найдите её в стопке секретных карт по номеру на обороте, но не смотрите другие карты из набора. Взяв карту, добавьте её к соответствующим картам в игре, а остальные карты дополнения уберите в коробку, не просматривая.



Одиночная и кооперативная игра

Для одиночной или кооперативной игры вам понадобится бесплатное мобильное приложение. Оно возьмёт на себя роль вербовщика, а вы будете управлять сопротивлением. Чтобы скачать его, отсканируйте этот QR-код своим мобильным устройством или перейдите на сайт www.offthepagegames.com/mindgmt.

В приложении нет обучающего режима, поэтому, если это ваша первая партия, рекомендуем сначала сыграть в соревновательный вариант, прежде чем переходить к одиночной или кооперативной игре.

Модули системы «Баланс» в приложении могут не совпадать с модулями для соревновательной игры. У некоторых цифровых модулей есть дополнительные правила, которые вы сможете найти на сайте «Тайная явка» по указанным в приложении ключевым словам.



Если вы читаете это из-за свидетеля прекрасной, сотрудник Управления Разумие.

Проверка способности к интеграции

Воспользуйтесь красно-синими стереоочками (не входят в комплект) или устройством манипулирования временем, закройте один глаз и следуйте инструкциям.



Ш

Л

В

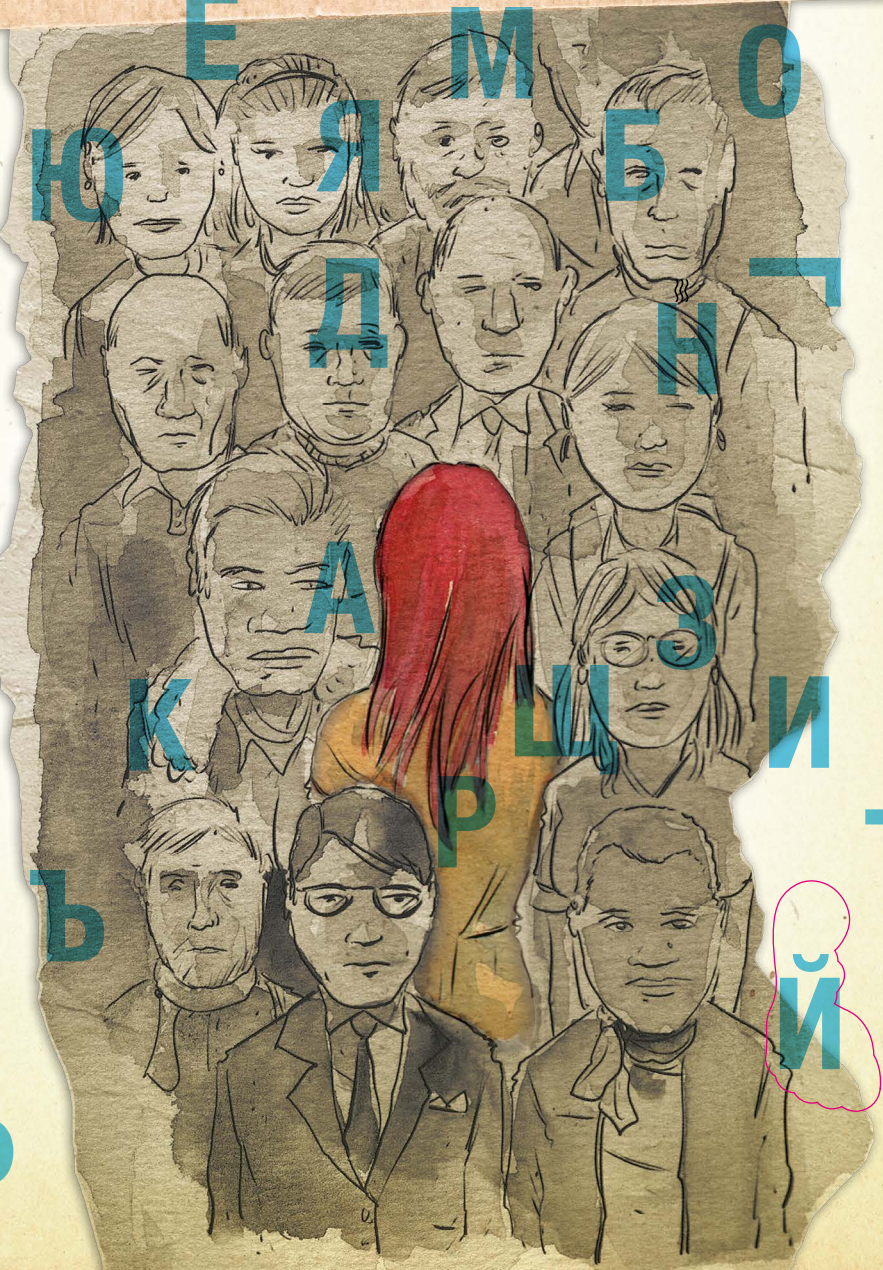
Ь

Х

С

Ж

Поздравляем! Вы полностью проинформированы и подготовлены ко всему, что произойдет. Добро пожаловать.



Е

М

О

Ю

Я

Б

Г

Ч

В

Д

Н

Т

Ц

А

З

И

П

У

К

Р

Ш

И

Т

Ь

Р

Й

Ф

Разработка: Сэнь-Фун Лим и Джей Кормье.
Иллюстрации, оформление, создание комиксов: Мэтт Киндт.
Составление правил: Шарлин Киндт.
Редактирование правил: Джефф Фрейзер.
Корректурa правил: Кевин Уилсон и Мэтт Шефер.
Разработка приложения: Эрик Роэ.

Сэнь, Джей и Мэтт хотели бы поблагодарить каждого, кто приложил руку к тестированию этой игры и помог ей стать такой, как теперь:

Семья Лим
Семья Кормье
Dark Horse Comics
Шарлин Киндт
Элла Киндт
Чарли Олсен
Брайан Хёрт
Мари Энгер
Дэниел Чейбон
Чак Хоуит
Крис Швайцер
Дэрил Эндрюс
Джессика Дэвис
Питер Уоккен

Нейт Маррей
Кевин Уилсон
Джен Уилсон
Мэтт Ликок
Шон Жакмен
Крис Моултон
Джон Бенджамин
Бретт Майерс
Эван Деррик
Джош Кэппел
Джесси Райт
Хелейна Хоуп
Скотт Вевлит
Мишель Вевлит

Кёртис Макгилл
Стюарт Макгоуэн
Крейг Беднар
Шон Росс
Марсель Перро
Шэд Миллер
Эрик Роэ
Тим Райнерт
Чейз Дишер
Эдриан Уокер
Дон Киркби
Шон Бейкер
Коди Оттер
Эмбер-Роуз

Энди Х.
Брайан Фернандес
Элва Лу
Эслин, Боб, Джефф
Андрей Филип
Джереми Розенхарт
Горд Оскар
Стефани Квок
Зак Берингер
Фред Вань
Грег Стoddард
Бритэни Коул
Грэм Дженс
Гаррет М. Питерсон

Ничего этого мы не смогли бы сделать без замечательных людей, поддержавших нас на Кикстартере. Огромное спасибо им за то, что с самого начала поверили в эту игру.

И спасибо всем фанатам Управления «Разум» по всему миру!

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор и переводчик: Иван Реморов.

Редактор: Татьяна Гольдберг.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщики: Рафаэль Пилоян, Константин Миронов.

Пластиковый органайзер от Meeples House: Константин Масленников.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



MIND MGMT и все представленные персонажи — товарные знаки Мэтта Киндта. Все права защищены. Никакая часть этой публикации не может быть перепечатана или передана ни в какой форме и никакими средствами без явного письменного разрешения Matt Kindt LLC. Имена, персонажи, места и происшествя, представленные в этой публикации — плод авторского воображения. Любое сходство с настоящими живыми или умершими людьми, событиями, организациями или местами случайное, непреднамеренное и не преследует сатирических целей.

mattkindt.com

Сценарии 1—4. Таблица, отражающая девиантное поведение и содержащая подлинные имена, позывные, взятые роли, а также даты, когда наблюдалась неискренность, замкнутость, общая скрытность и непомерное желание победить любой ценой. Всё так? Ну что ж...

ИГРА А ИГРОК-ВЕРБОВЩИК		МЕРУ	БИЛЛ
<input type="text"/>		ЛАЙМ	ДАСТИ
ДАТА	ПЕРСОНАЖ ВЕРБОВЩИКА	ПОБЕДА АГЕНТОВ	ПОБЕДА ВЕРБОВЩИКА
1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
12	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
13	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
14	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ИГРА Б ИГРОК-ВЕРБОВЩИК		МЕРУ	БИЛЛ
<input type="text"/>		ЛАЙМ	ДАСТИ
ДАТА	ПЕРСОНАЖ ВЕРБОВЩИКА	ПОБЕДА АГЕНТОВ	ПОБЕДА ВЕРБОВЩИКА
1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
12	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
13	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
14	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ИГРА В ИГРОК-ВЕРБОВЩИК		МЕРУ	БИЛЛ
<input type="text"/>		ЛАЙМ	ДАСТИ
ДАТА	ПЕРСОНАЖ ВЕРБОВЩИКА	ПОБЕДА АГЕНТОВ	ПОБЕДА ВЕРБОВЩИКА
1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
12	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
13	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
14	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ИГРА Г ИГРОК-ВЕРБОВЩИК		МЕРУ	БИЛЛ
<input type="text"/>		ЛАЙМ	ДАСТИ
ДАТА	ПЕРСОНАЖ ВЕРБОВЩИКА	ПОБЕДА АГЕНТОВ	ПОБЕДА ВЕРБОВЩИКА
1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
12	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
13	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
14	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Если напишете карандашом, сможете потом стереть, не зная никому, знает