



ПРОЕКТ

«A.P.T.»



Проект «A.P.T.» — кооперативное настольное приключение, в котором вы соревнуетесь с самой игрой. В этой игре вы выступите в роли членов **Агентства Розыска Творений** — команды спасателей произведений искусства, сражающихся против враждебной корпорации «Белая рука», виновной в краже бесчисленных драгоценных арт-объектов по всему миру.

Вам, лучшим в мире специалистам в области розыска и спасения объектов различных областей искусства, предстоит отправиться из Японии в Рио, через Полинезию и Скандинавию, стремясь найти украденные творения и вернуть их законным владельцам.

Сможете ли вы с командой собрать достаточно улик, чтобы отыскать и остановить преступников?

Обзор игры

В начале каждого раунда игроки получают по 2 карточки миссий, а затем совместно принимают решение, какие из них и в каком порядке разыграть. Ваши ресурсы — топливо, оружие и ракеты — являются общими, и управление ими имеет важное значение. Ресурсы пригодятся вам, чтобы разыгрывать карточки миссий, находить улики, перемещаться по полю и сражаться с «Белой рукой». Постарайтесь спасти все необходимые произведения искусства до того, как опустеет колода карточек миссий!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Приведённый ниже пример иллюстрирует подготовку к игре с полем миссии «Япония» на среднем уровне сложности. При игре с другими полями миссий следуйте этим стандартным правилам, а также особым правилам для отдельных миссий, описанным на стр. 15-23.

Информация об уровнях сложности, а также рекомендуемая последовательность полей миссий приведены на стр. 4-5.

1 Поместите поле миссии в центр стола. Каждый игрок выбирает одну из карточек игроков и берёт фишку игрока и кубик игрока соответствующего цвета, а также жетоны здоровья (количество различается в зависимости от уровня сложности, см. стр. 4).


2 Сформируйте общий для всех игроков запас: разместите рядом с полем миссии планшет фургона, затем положите на него 3 жетона топлива, 3 жетона раций и 3 жетона оружия на отведённые для них области (обозначенные соответствующими символами).

- Инвентарь -

Рис.	Кол-во	- Наименование -
	72	Карточки миссий
	1	Финальная карточка
	5	Кубики союзников (чёрного цвета)
	6	Компоненты игроков (6 разных цветов):
		Карточки игроков
		Фишки игроков
		Кубики игроков
+ 6 ПОЛЕЙ МИССИЙ		
	6	Жетоны топлива
	6	Жетоны раций
	6	Жетоны оружия
	25	Жетоны здоровья
	40	Фишки агентов «Белой руки»
	8	Жетоны произведений искусства
	3	Маркеры потерянного города
	3	Дополнительные маркеры потерянного города (для миссии «Полинезия»)
ПЛАШЕТ ФУРГОНА!		



Пример подготовки к игре с 3 игроками и полем миссии «Япония»

- 3 Каждый игрок должен поставить свою фишку игрока на стартовый город (обозначенный символом ) поля миссии.
- 4 Поместите по 2 фишки агентов на **каждый из городов** поля миссии (включая стартовый город).
- 5 Все остальные компоненты, включая жетоны здоровья и ресурсов, разместите поблизости так, чтобы всем игрокам было удобно их брать. Это ваш резерв.
- 6 Перемешайте карточки миссий и составьте из них единую колоду. Положите её лицом вниз (см. пример ниже) рядом с полем миссии. Отсчитайте последние 12 карточек, положите сверху на них финальную карточку, а затем верните их под низ колоды.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Компоненты могут отличаться от изображённых.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В игре есть **4 уровня сложности**. Помимо этого, сложность во многом зависит от количества участников: чем больше команда, тем сложнее бывает договориться. Мы рекомендуем проводить ваши первые партии для 2-4 игроков, начав со среднего уровня сложности.

Если же в первой партии участвуют 5-6 игроков, предпочтителен лёгкий уровень.

Во время подготовки к игре раздайте каждому игроку в зависимости от уровня сложности:

- **Лёгкий:** 4 жетона здоровья.
- **Средний:** 3 жетона здоровья.
- **Сложный:** 2 жетона здоровья.
- **«Мы не знали, что это невозможно, поэтому сделали это»:** 1 жетон здоровья.



Используйте эту таблицу, чтобы фиксировать свои победы и поражения в миссиях на разных уровнях сложности.

Зал славы!

Отметьте **X** в соответствующей ячейке за каждое поражение и **✓** за каждую победу.

	Лёгкий ★	Средний ★★	Сложный ★★★	«Мы не знали, что это невозможно, поэтому сделали это»
ПОДГОТОВКА Количество жетонов здоровья на 1 игрока	♥♥ ♥♥	♥ ♥♥	♥♥	♥
ЯПОНИЯ				
ЕГИПЕТ				
ОША				
СКАНДИНАВИЯ				
ПОЛИНЕЗИЯ				
РИО-ДЕ-ЖАНЕЙРО				

Помимо настраиваемого уровня сложности для всех полей, сами поля миссий также различаются между собой, вводя в игру новые правила. Эти правила не делают игру более сложной или лёгкой, однако внесение изменений в стандартные правила может представлять для игроков некоторую сложность. Мы советуем начать с поля миссии «Япония», для которого применимы только базовые правила, а затем продвигаться по порядку, обозначенному в приведённой выше таблице.

Авторы игры



ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из 4 главных фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

- А – Миссия
- Б – Передвижение
- В – Сражение
- Г – Конец раунда

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

>> Следующая информация применяется ко всем фазам.

>> УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ

Ресурсы – это топливо, оружие и ракеты. Здоровье не считается ресурсом.

Жетонов ресурсов каждого типа всего шесть. Расходуйте их с умом!

>> ВО ВРЕМЯ ИГРЫ:

- КОГДА ИГРОК ТРАТИТ РЕСУРСЫ, он должен брать их из запаса команды на планшете фургона. Сбрасывая ресурсы, перемещайте их в общий резерв рядом с полем миссии.

ЕСЛИ ВЫ ВНОДИТЕ
ЭТОТ СИМВОЛ,
ПОМНИТЕ ПРО
ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО



- ЕСЛИ РЕСУРСОВ НА ПЛАНШЕТЕ ФУРГОНА НЕДОСТАТОЧНО, вы можете использовать один из своих жетонов здоровья в качестве одного недостающего ресурса. Вы можете обменять на ресурсы сколько угодно своих жетонов здоровья. Вы не можете потратить жетон здоровья, если нужный ресурс на планшете есть. Это **ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО!**

- КОГДА ИГРОК ПОЛУЧАЕТ РЕСУРСЫ, он берёт их из общего резерва и помещает в запас команды на планшете фургона. Если в резерве не осталось ресурсов нужного типа, игроки не могут их получить.
- КОГДА ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ЗДОРОВЬЕ, он берёт жетон здоровья из общего резерва. Игрок может разместить этот жетон на своей карточке игрока либо отдать другому игроку, находящемуся в любом месте поля миссии. Количество жетонов здоровья, которым может обладать один игрок, ограничено только общим количеством жетонов здоровья в резерве.
- КОГДА ИГРОК ТЕРЯЕТ ЗДОРОВЬЕ по какой-либо причине, он должен вернуть один из своих жетонов здоровья в резерв. Другие игроки не могут отдать свои жетоны здоровья за вас.



А - Миссия

Фаза миссии состоит из 2 этапов, в которых игроки разыгрывают карточки миссий для их дальнейшего выполнения.

>> Спланируйте миссию

Сначала каждый игрок (в любом порядке) берёт из колоды по 2 карточки миссий.

ВАЖНО

После этого игроки обсуждают стратегию и пытаются составить план действий. В игре нет фиксированного порядка хода. Каждый игрок в ходе следующей фазы разыгрывает по 1 карточке миссии, но сначала вам необходимо сообща решить, в каком порядке вы будете это делать.



Если игрок считает свои карточки неподходящими, на этом этапе он может потратить ресурс (или один из жетонов здоровья, если ресурсов не осталось – см. **ЗНАТОК ПРАВИЛ** ♥), чтобы взять дополнительную карточку миссии, даже после того, как открыта финальная карточка. Сделать это можно неограниченное количество раз, но разыграть в любом случае можно лишь одну карточку миссии, а все остальные придётся сбросить.

Во время обсуждения вы можете объяснять содержание своих карточек миссий, но не можете показывать их лицевую сторону. Однако показать рубашку с содержащимися на ней уликами можно.

Например, при обсуждении вы можете сказать: «Ребята, мне нужен жетон топлива, чтобы разыграть очень крутую карточку. Может кто-нибудь это устроить до моего хода?» или «Мне очень нужно оружие, или я потеряю здоровье!» или «Если я разыграю одну из своих карточек, в Токио придут 2 агента – нам точно понадобятся рации, чтобы завербовать союзника!»

**ВАША ПОБЕДА ЗАВИСИТ ОТ СЛАЖЕННОСТИ.
НЕ ГОРОПНТЕСЬ ДЕЙСТВОВАТЬ И КАК СЛЕДУЕТ ОБДУМАЙТЕ СВОЙ ПЛАН.**

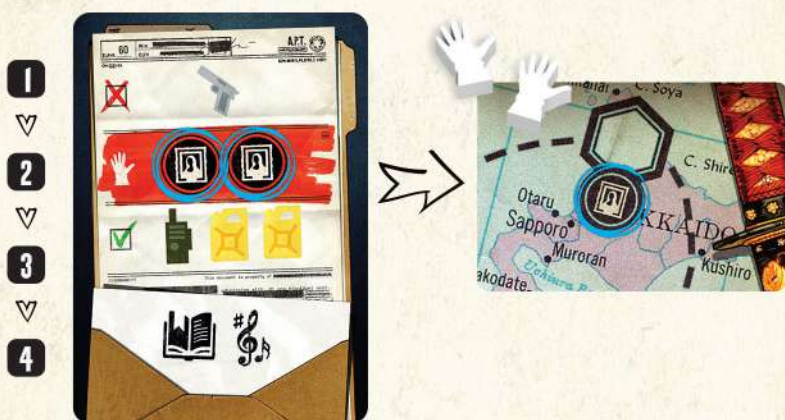
После того как вы договорились, каждый игрок должен разыграть одну из своих карточек миссий. Разумеется, во время следующего этапа, когда игроки будут разыгрывать свои карточки, вы сможете продолжить обсуждать и корректировать свою стратегию.


ИГРАЙТЕ С КОЛОДОЙ




>> Разыграйте карточку миссии

Во время этой фазы **каждый игрок должен разыграть 1 карточку миссии**, полностью выполнив её условия, а затем сбросить остальные в стопку сброса рядом с колодой карточек в конце фазы. Чтобы разыграть карточку миссии, каждый игрок по порядку активирует все деления своей карточки, продвигаясь сверху вниз.



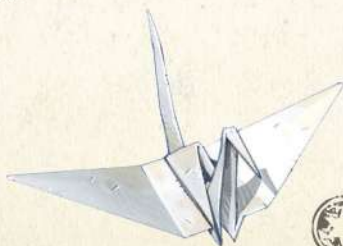
1 Потратьте ресурсы, указанные в первом делении. 

2  Разместите фишки агентов в городах, указанных во втором делении. Разместите в городе столько агентов, сколько символов города указано на карточке. Некоторые карточки миссий требуют размещения сразу 2 или 3 агентов в одном городе, иные не требуют размещения агентов вовсе.

Если агенты должны быть размещены в потерянном городе, поместите требуемое количество фишек агентов в штаб «Белой руки» (см. «Потерянные города» на стр. 14).

Имейте в виду: если у вас закончатся фишки агентов и вы не сможете их разместить, когда это потребуется, вы автоматически проиграете.

3 Соберите ресурсы или жетоны здоровья, указанные в третьем делении.



ЦЕПЬ УЛИК



4 Соберите улики, указанные в четвертом делении. Такие же улики всегда указаны на обратной стороне карточки. **Переверните карточку миссии и расположите её рядом с полем миссии.**

Эта карточка становится **карточкой улик**.

Размещайте карточки улик поверх друг друга так, чтобы улики на них были видны. Таким образом вы формируете **цепь улик**.

Как только вы собрали **3 одинаковые улики в цепи улик**, сразу же сбросьте карточки с этими уликами. Благодаря этому вы обнаруживаете произведение искусства – поместите жетон произведения искусства на город с соответствующим символом.

Вы должны сделать это, даже если это не пригодится вам в дальнейшем.



• В ходе одного раунда вы можете обнаружить несколько произведений искусства, но всегда по одному за раз.

Пример: выложив новую карточку улик, игроки одновременно собрали 3 артефакта и 3 скульптуры. Им предстоит выбрать, в каком из городов с этими символами они хотят обнаружить произведение искусства. После принятия решения карточки с 3 одинаковыми символами немедленно сбрасываются.

• Если вы заполучили произведение искусства, которое надо поместить на потерянный город или любой другой город, в котором произведение искусства уже есть, не размещайте его (но сбросьте карточки в любом случае).

ТОКИЙСКИЙ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ
МУЗЕЙ

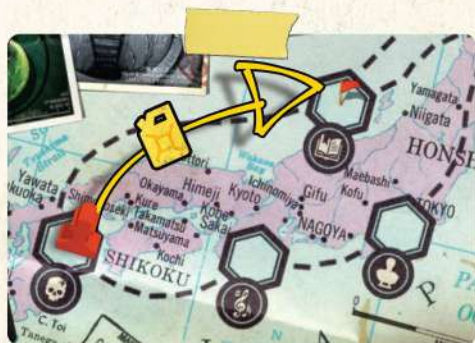


Б - Передвижение

Когда все игроки разыграли свои карточки миссий, вы должны совместно решить, хотите ли вы переместить свои фишки игроков и, если да, то куда. Определить последовательность перемещения фишек игроков вы также должны **сообща**.



Перемещение необязательно. Вы можете переместить фишку игрока из одного города в другой, следуя по дороге. **За каждое перемещение фишки игрока из одного города в соседний с ним вы будете вынуждены потратить один жетон топлива из запаса** (если особое правило поля миссии не звучит иначе).



>> Вы не можете пройти через **потерянный город** или остановиться в нём (см. «Потерянные города» на стр. 14).

>> Будьте бдительны, определяя порядок перемещения, ведь количество жетонов топлива ограничено. Помните о **ЗОЛОТОМ ПРАВИЛЕ** (♥): вы можете потратить один из своих жетонов здоровья, чтобы переместиться, если в запасе на планшете фургона не осталось жетонов топлива. (Однако если хотя бы один жетон топлива в запасе ещё есть, потратить здоровье вместо него нельзя.)

Когда все желающие переместили свои фишки игроков (или же решили оставить их на прежних местах), необходимо собрать все произведения искусства в городах, где оказались фишки игроков и при этом нет фишек агентов. Собранные произведения искусства нужно поместить на свободную ячейку **трека произведений искусства** с наименьшим количеством очков. Тем самым вы поднимаете **уровень угрозы агентов**, но уменьшаете **стоимость разблокировки кубиков союзников** (см. стр. 11).

Трек произведений искусства с 2 собранными произведениями искусства



В - Сражение

Затем вы можете решить, хотите ли вы сражаться с агентами, расположенными в городах, в которых находятся ваши фишки. Порядок хода на этом этапе также отсутствует, поэтому **убедитесь, что вы вступаете в сражение в наилучшем порядке.** В каждом городе может быть только одно сражение, даже если в нём одновременно находятся несколько игроков. **Вам не обязательно вступать в сражение, если вы этого не хотите.**


В КАЖДОМ ГОРОДЕ, ГДЕ ВЫ РЕШИТЕ СРАЖАТЬСЯ:

- 1** Выберите лидера среди игроков, чьи фишки находятся в этом городе. Этому игроку придётся взять на себя ответственность в случае поражения (см. стр. 13).
- 2** Лидер бросает свой кубик и кубики всех разблокированных союзников (см. ниже). Каждый другой игрок, участвующий в бою, бросает свой кубик самостоятельно.
- 3** Сложите числа, выпавшие на всех кубиках: это боевая мощь вашей команды в этом сражении.

**ПРИМЕР
 ВЫЧИСЛЕНИЯ
 БОЕВОЙ МОЩИ**

$$\begin{array}{c}
 \text{4} \\
 \text{L} \text{ 5} \\
 \text{L}
 \end{array}
 +
 \begin{array}{c}
 \text{9} \\
 \text{5} \\
 \text{L}
 \end{array}
 +
 \begin{array}{c}
 \text{5} \\
 \text{1} \\
 \text{L}
 \end{array}
 +
 \begin{array}{c}
 \text{3} \\
 \text{L} \\
 \text{L}
 \end{array}
 = 13$$

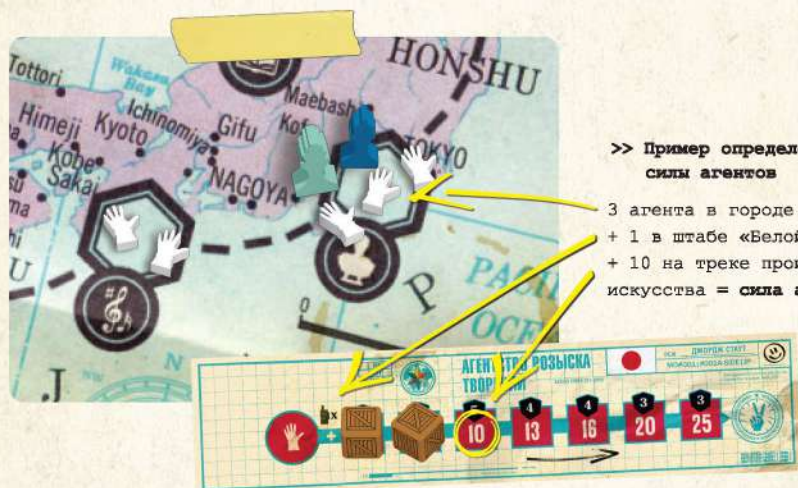
>> КУБИКИ СОЮЗНИКОВ

В перерывах между фазами во время раунда игроки могут решить потратить жетоны рации, чтобы разблокировать новый кубик союзника. Этот кубик берётся из резерва и помещается в указанное место на поле миссии. Стоимость разблокировки кубика в жетонах рации указана над местом для сбора следующего произведения искусства на треке произведений искусства. Помните, что вы также можете потратить жетоны здоровья, если у вас закончились жетоны рации . На свой страх и риск, конечно...



4 Сравните боевую мощь вашей команды с силой агентов. Чтобы определить силу агентов, сложите:

- > количество фишек агентов в городе,
- > уровень угрозы агентов, указанный на первой свободной ячейке трека произведений искусства,
- > количество фишек агентов в штабе «Белой руки» (см. «Потерянные города» на стр. 14).



>> Исход сражения!



Если ваша боевая мощь **равна силе агентов или выше неё**, **вы выигрываете сражение.**

Верните фишки агентов из этого города в резерв.



Будьте бдительны: если в городе, где вы выиграли сражение, было произведение искусства, его **необходимо сразу же собрать** и поместить на трек произведений искусства, тем самым **неизбежно увеличив уровень угрозы агентов.** Имейте это в виду, вступая в сражение.





Если ваша боевая мощь **меньше силы агентов**, вы можете выполнить одно или несколько из следующих действий:




■ Сбросить любую **карточку улик** из **цепи улик**, чтобы перебросить кубики.

За каждый символ улики, указанный на сброшенной карточке, один кубик может быть переброшен игроком, которому он принадлежит. Если на карточке указаны два символа улик, можно перебросить два кубика (один игрок может перебросить свой кубик и кубик союзника, либо два игрока могут перебросить свои кубики по отдельности, но обязательно одновременно). После этого сбросьте эту карточку улики, даже если не все символы улик были использованы.

Например, если вы решите сбросить карточку улик с 2 уликами, но хотите перебросить только 1 кубик, вам нельзя будет перебросить его второй раз или позднее решить бросить другой кубик. Для этого вам потребуется сбросить ещё одну карточку улик.



■ Потратить один **жетон оружия**, чтобы увеличить боевую мощь. Любой игрок, участвующий в сражении в городе, может **сбросить 1 жетон оружия** (или 1 жетон здоровья вместо него ) , чтобы увеличить боевую мощь на 2. Сделать это можно сколько угодно раз.

■ **Признать поражение**. В таком случае лидер команды будет **вынужден потерять жетон здоровья**, сбросив его в резерв.



Вы можете выполнить несколько действий в ходе сражения: например, потратить жетон оружия, затем сбросить карточку улик, а потом признать поражение, если ваша боевая мощь всё ещё ниже силы агентов и вы хотите сократить свои потери.

Имейте в виду, что проигрыш в сражении может привести к потере всего города! (См. «Потерянные города» на следующей странице.)



Г – Конец раунда

В конце каждого раунда (после фазы сражения) проверьте количество агентов в городе – если их **5 или более**, «Белая рука» получает полный контроль над этим городом. Сбросьте все фишки агентов из этого города и поместите на него маркер потерянного города.

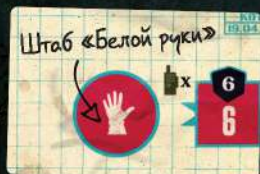
Будьте осторожны, ведь если у вас закончатся маркеры потерянного города и вы не сможете их разместить, когда это потребуется, вы немедленно проиграете.



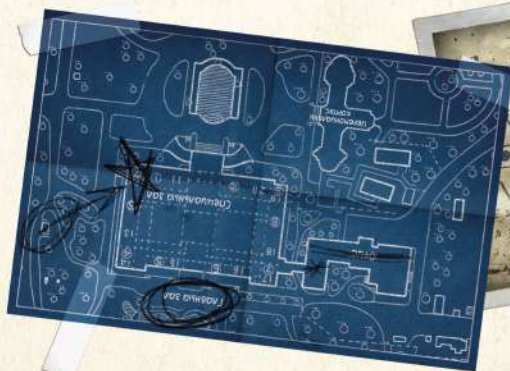
>> Потерянные города

Потеря города может обернуться для вас неприятностями. В следующих раундах:

- Если карточка миссии требует от вас разместить фишку агента в потерянном городе, вы должны разместить её в штабе «Белой руки» слева от трека произведений искусства, тем самым увеличивая силу агентов.



- Во время фазы передвижения вы не сможете пройти через потерянный город или остановиться на нём.
- Если вы окажетесь в потерянном городе в конце раунда т.е. если вы проиграете сражение за этот город и он станет потерянным, вы обязаны покинуть город во время следующей фазы передвижения. Если покинуть город невозможно (потому что ваша фишка окружена потерянными городами), **вы проиграли.**
- Как было сказано ранее, если вы не можете разместить маркер потерянного города, когда это требуется, вы также проигрываете.





КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает в следующих случаях:



>> Один из игроков потерял свой последний жетон здоровья. **Ваша команда проиграла.**



>> Открыта финальная карточка. Сбросьте финальную карточку и возьмите необходимые для раунда карточки, если требуется. Если вы не сможете собрать все необходимые произведения искусства к концу раунда, **ваша команда проиграла.**



>> Вы не можете разместить фишку агента или маркер потерянного города, потому что их не осталось в резерве. **Ваша команда проиграла.**



>> Вы поместили последнее (7 или 6, в зависимости от поля миссии) произведение искусства на последнюю квадратную ячейку трека произведений искусства. **Ваша команда выиграла**, и все произведения искусства вернулись к их законным владельцам.

КОНЕЦ ИГРЫ

МИССИИ

Все поля миссий (за исключением первого – «Японии») вносят некоторые изменения в стандартные правила. **Если эти изменения противоречат базовым правилам, следуйте правилам поля миссии.**

Мы рекомендуем начать игру с поля миссии «Япония». Другие поля не сложнее него, но все они бросают новые вызовы игрокам.



ЯПОНИЯ



>> Подготовка к игре и ход игры

Базовые правила применяются без исключений.


ЕГИПЕТ



>> Подготовка к игре



Разместите по 2 фишки агентов в каждом из 3 самых южных городов и по 3 фишки агентов в каждом из 4 самых северных городов.

- Поместите фишки игроков в самый южный город .
- Поместите произведение искусства в самый северный город.
- Во время подготовки не помещайте жетоны топлива на планшет фургона.

>> Ход игры

Применяются базовые правила с некоторыми исключениями:

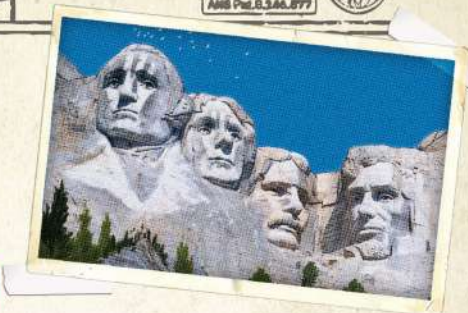
- Когда игроки передвигаются на юг, они должны заплатить по 1 жетону топлива за каждый пройденный участок дороги.
- Когда игроки передвигаются на север, они не тратят жетоны топлива.



СМ: 7257-74




США



>> Подготовка к игре



В начале игры разместите по 2 фишки агентов в каждом городе, за исключением Далласа – стартового города.

- Поместите фишки игроков в стартовый город  .

>> Ход игры

Применяются базовые правила с некоторыми исключениями:

- Когда игрок разыграл карточку миссии, он должен перевернуть её стороной с уликами вверх и **положить перед собой**.
- Каждый игрок собирает **собственную цепь улик**. Чтобы расположить произведение искусства на поле миссии, игрок должен собрать 3 одинаковые улики на карточках перед собой. Поскольку карточки улики больше не общие, переброс кубиков во время фазы сражения игроки также совершают по отдельности.
- Когда 2 игрока (или более) находятся **в одном городе** в конце фазы сражения, они могут свободно **обменяться карточками улики**, если в том же городе нет агента.
- Когда игрок заканчивает передвижение в Далласе, команда получает **жетон оружия** в конце фазы передвижения.

ЕГИПЕТ И США






СКАНДИНАВИЯ

>> Подготовка к игре



В начале игры разместите по 2 фишки агентов в каждом городе.

- Поместите фишки игроков в стартовый город  .

>> Ход игры

Применяются базовые правила с некоторыми исключениями:

- Стоимость передвижения зависит от участка дороги, выбранного игроками. Если дорога обозначена **красной нитью**, передвижение по ней стоит **2 жетона топлива**. Если нить **бежевая**, передвижение обойдётся в **1 жетон топлива**.
- Когда игрок **забирает произведение искусства из города**, он должен немедленно **применить эффект** этого города.

Список эффектов городов:

Получить:



2 жетона топлива



2 жетона рации



2 жетона оружия

Потерять:



2 ресурса на свой выбор



1 карточку улик на свой выбор

Добавить:



1 фишку агента во все другие города



- Если эффект города указывает получить ресурс, но его недостаточно в резерве, вы не получаете этот ресурс.
- Если из-за эффекта города вы теряете ресурс, но в запасе его недостаточно, вместо этого один из игроков должен сбросить жетон здоровья.
- Если из-за эффекта города вы должны потерять карточку улики, но в цели улики нет ни одной, вы ничего не теряете.
- Если эффект города указывает разместить жетон агента, но в резерве их нет, **вы проиграли**.





AGЕНТСТВО РОЗЫСКА ТВОРЕНИЙ

Scale 1:19.300.000
 Lambert Conformal Conic IV
 standard parallels 40°N, 60°N


ПСК. ГУТОРИН КАВЛИ
 МОНОБ (ИООЗВ СИДЕ | SCAN)

	x	6	5	5	4	4	3	3
+		6	8	10	13	16	20	25

КРИВИЦКАЯ

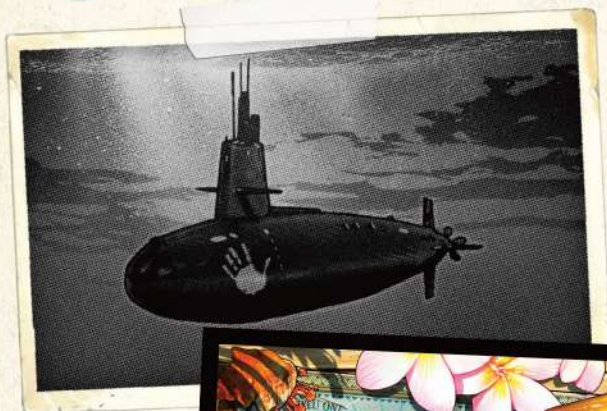
ТАИТИ ПОЛИНЕЗИЯ

>> Подготовка к игре

- В этой миссии городами считаются острова.
- В начале игры фишки агентов не помещаются на острова, а остаются в резерве.
- Поместите фишки игроков на стартовый остров  .



Добавьте 3 дополнительных маркера потерянного города к базовым 3.



>> Ход игры

Применяются базовые правила с некоторыми исключениями:

- Вы можете переместить фишку игрока в любое место на поле миссии, заплатив за это 1 жетон топлива.
- На этом поле миссии есть по два острова для каждого символа произведения искусства.
- Каждый раз, когда вам необходимо разместить агента на острове с определённым символом произведения искусства, разместите по 1 фишке агента на обоих островах с одинаковым символом (или в штабе «Белой руки», если нужный город отмечен маркером потерянного города).
- Если вы собрали 3 одинаковые улики, поместите произведение искусства на любой остров с соответствующим символом произведения искусства на ваш выбор.
- На обоих островах с одинаковым символом произведения искусства может быть по одному произведению искусства.





РИО-ДЕ-ЖАНЕЙРО

АГЕНТСТВО РОЗЫСКА ТВОРЕНИЙ

6	9	12	16	20	25
Hand icon	Hand icon	Hand icon	Hand icon	Hand icon	Hand icon
Hand icon	Hand icon	Hand icon	Hand icon	Hand icon	Hand icon

Пример
подготовки к игре
с 3 игроками




>> Подготовка к игре

- В этой миссии городами считаются районы.



В начале игры **каждый игрок** должен поместить по 2 фишки агентов в любой район.

- Поместите **фишки игроков** на стартовый район – Центральный район .


>> Ход игры

Применяются базовые правила с некоторыми исключениями:

- Передвижение по дорогам, **обозначенным красным пунктиром, бесплатно.**
- Как обычно, вы можете **собрать произведение искусства из района** только в том случае, если там есть хотя бы одна **фишка игрока** и нет **фишек агентов**. Но вы можете **свободно перемещать одно произведение искусства вместе с вашей фишкой из района в район**, даже если в нём есть агенты.
- **Произведения искусства** необходимо собирать в районах в **определённом порядке, указанном на треке произведений искусства**, поэтому вам, скорее всего, придётся переместить произведения искусства, обнаруженные в другом районе, в **требуемый**.



Пример: первое произведение искусства обнаружено в районе, обозначенном символом фильма, однако на треке произведений искусства первым размещён район с символом картины. Следовательно, сначала игрокам требуется перенести это произведение искусства в соседний район с символом картины, и только после этого собрать его.

- **Каждый раз, когда вы собираете произведение искусства, поместите 2 фишки агентов в Центральный район .**
- Как обычно, если в конце раунда в любом районе (включая Центральный) есть **5 или более агентов**, поместите на него **маркер потерянного города**.
- Если район, произведение искусства которого ещё не размещено на треке, становится потерянным, **вы автоматически проигрываете.**



PNC-DE-ЖАНЕЙРО

СОЛО-РЕЖИМ

В соло-режиме применяются базовые правила с некоторыми исключениями:

Подготовка к игре

- Выберите поле миссии.
- Выберите 1 карточку персонажа и возьмите его фишку.
- Выберите уровень сложности. Возьмите вдвое больше жетонов здоровья базового режима для этого уровня сложности и положите жетоны на карточку своего персонажа. (Например, при игре на среднем уровне сложности возьмите 6 жетонов вместо 3.)
- Выберите другую фишку игрока, которая станет вашим союзником.
- Поместите обе фишки игроков на стартовый город выбранного поля миссии.
- Уберите 15 случайных карточек из колоды в коробку – в этой игре они вам не понадобятся.
- Затем отсчитайте 12 карточек от конца колоды и поместите финальную карточку перед ними, как в базовом режиме.





Ход игры

- Возьмите **3 карточки миссий** из колоды.
 При необходимости вы можете добирать карточки, обменивая их на ресурсы или жетоны здоровья, как в базовом режиме.
- Выберите **2 карточки** и разыграйте их одну за другой, прежде чем сбросить остальные в конце раунда.
- Вашу **фишку** вы можете перемещать без союзника, как и **фишку союзника** без вашей.
- Передвижение **фишки союзника** стоит столько же, сколько передвижение вашей **фишки** (стоимость отличается в зависимости от поля миссии).
- Вы всегда становитесь **лидером** в сражении.
- Ваш **союзник не может** сражаться один.
- **Фишка союзника** приносит вам кубик соответствующего цвета в сражении, если она находится в том же городе, что и ваша **фишка**. В таком случае вы бросаете оба кубика.
- **Фишка союзника** может собирать произведения искусства так же, как и ваша **фишка**.





АГЕНТСТВО РОЗЫСКА ТВОРЕНИЙ

- СЕКРЕТНЫЙ ДОКУМЕНТ -

Король

Лидер «Агентства Розыска Творений», мошенник в прошлом, потерявший зрение в ходе неудачного ограбления. Ходят слухи, что «Белая рука» приложила руку (ха-ха) к тому несчастному случаю. Знаток искусства и выдающийся шахматист, Король собрал и возглавил команду «А.Р.Т.» с единственной целью — повергнуть «Белую руку» любой ценой.



Королева

Юный вундеркинд, с которым Король познакомился во время выставки в Дели. Оставшись сиротой по вине «Белой руки», она первой присоединилась к Агентству, благодаря чему нашла лучшее применение своим талантам и невероятному интеллекту.



Конь

Неуловимая женщина, всегда готовая прогуляться по лезвию ножа. Известно, что в прошлом она работала на «Белую руку». Король вызволил её из тюрьмы, куда она попала после попытки ограбить Королевский дворец в Пномпене. С тех пор она многое переосмыслила и переметнулась на сторону команды «А.Р.Т.», отыскала множество произведений искусства и сумела остаться непоиманной «Белой рукой».



КОНФИДЕНЦИАЛЬНО

БС40-00181А_Р4_ВЕР0.3 110711

СМ: 7257-24



Слон

Об этой таинственной персоне известно немного. Некоторые считают, что их с Конём связывают родственные узы, и мозговым центром в этой паре является именно Слон.



Ладья

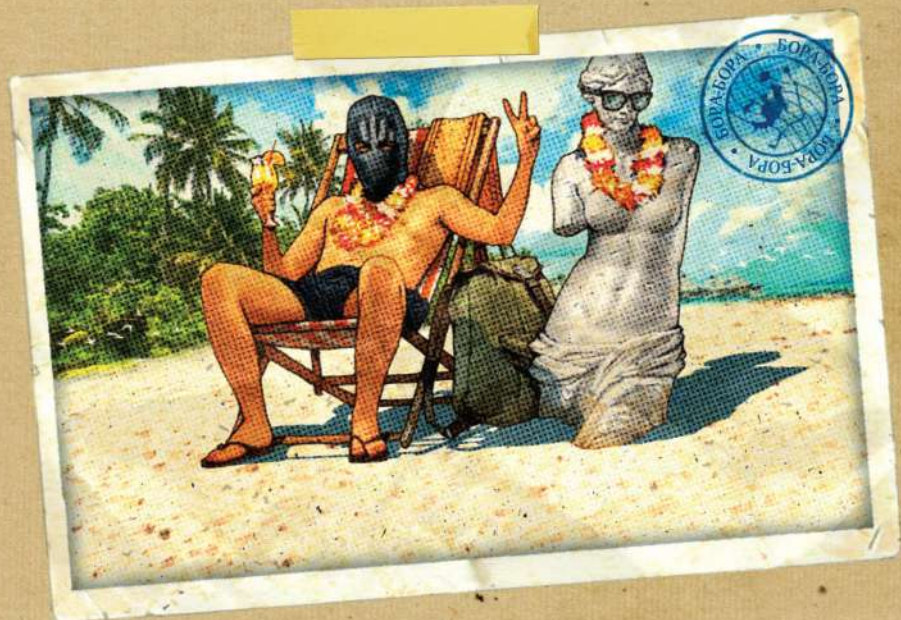
Эта женщина не привыкла спрашивать совета – она всегда знает, как правильно поступить, и не станет слушаться чьих-либо команд. Ладья сделала себе имя на политической шахматной доске, заняв твёрдую позицию по вопросу «Белой руки» и объявив на них охоту. Вполне естественно, что Король приехал именно к ней, чтобы вложиться в её политические таланты.



Пешка

Водитель, повар, бармен... Словом, мастер на все руки! Вместе со своей верной Биби (машиной, набитой всевозможными – полезными и не очень – приспособлениями) Пешка вытаскивает команду «А.Р.Т.» из самых жутких передряг. Он знает всех, и все знают его. Его главное оружие – это заполненная адресная книга, а величайшая сила – способность всегда оставаться в трезвом уме...





- Проект «А.Р.Т.» -

*Игра Флориана Сирже и Венуа Тюрпена
Иллюстрации Венсана Дютре*

Перевод на русский язык: Маргарита Наташина
Корректор: Анастасия Губанова
Вёрстка: Артур Бурлаков
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову
и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных
игр для взрослых и детей на
сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru



Издано по лицензии
Lumberjacks
Studio © 2024.
Все права
защищены.

Хотите попробовать себя в роли автора
настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе
КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс
выиграть один из денежных призов! Подробности
на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

