

MIND MGMT™

«Ігри розуму»



Кількість гравців: 2-5

Вік: 13+

Тривалість: 60 хв

Хоча через ваше спотворене сприйняття це все видається відносним.
Як думаєте, це правила гри чи набір суворих вимог?

Автори гри: Джей Корм'є та Сень-Фун Лім. Ілюстратор: Метт Кіндт

Повний комплект
для перевірки
й активації агентів.
Тепер шляху назад
немає.

У що ви вплуталися?

Використовуючи оперативників з екстрасенсорними здібностями, агенція «Розум» таємно запобігає глобальним кризам ще відтоді, коли вас не було на світі. Пандемії? Світові війни? Повірте, усе могло бути значно гірше. Агенція «Розум» завжди готова діяти. І ми завжди шукаємо нових агентів. По всьому світу ми вербуємо людей, які проявляють екстрасенсорні здібності... вище середнього. Якщо читаєте це, а матеріали всередині коробки не видаються вам компонентами якоїсь старої настільної гри, то ви ті, хто нам потрібні.

На жаль, деякі *безчесні агенти* хочуть покласти край діяльності агенції «Розум». Вони вважають, ніби ліпше знають, що піде світові на користь. Тепер ці ренегати використовують власні здібності, щоб не дати нам досягати шляхетних цілей з порятунку світу.

У цій шпигунській «грі розумів» один з учасників стає **вербувальником агенції «Розум»**, який нишпорить по місту в пошуках новобранців, не розкриваючи їхніх посад чи цілей. Усі інші гравці стають **ренегатами** й намагаються зупинити агенцію «Розум», перш ніж вона завербує стільки новобранців, що зможе остаточно контролювати перебіг усіх світових подій.



Поштова шестівка

МАЙЖЕ

Мотель «Мекка»

Мотель «Мекка»
1544 Бульв. Підрена галаті

Ми шукаємо найрозумніших і найвинахідливіших новобранців. Незалежно від того, керуєте ви вербувальником чи ренегатами, ми сподіваємося, що ви проявите себе на найвищому рівні!

Однак цій грі притаманний навчальний аспект, тож переконайтеся, що ви добре розумієте свою роль, перш ніж починати активну діяльність. На наступних сторінках викладено правильні правила гри, що ознайомить вас як із засадами ігрової, так і з правилами повної гри. Можливо, ви захочете зіграти кілька навчальних партій, перш ніж розпочати справжню «гру розумів».

- С. 1
- 1 — [Занзі]
- 2 — Жінка
- 3 — Загалом один з одні
- 4 — Він нас
- 5 — Жінка



- С. 2
- 1 — Огля
- 2 — Особа землі.

4 — Чоловік тротуарі
ВИ X I D ТАМ →

У-1836

Компоненти та активи у вашому розпорядженні



1 ігрове поле



1 ширма розуму



1 таємна мапа



1 двостороння пам'ятка з приготувань



1 карта союзника



5 карт дій ренегатів (переміщення, розпитування, розкриття, вивідання, піймання)



4 двосторонні карти агентів



16 карт особливостей



2 карти дій вербувальника (крок, переміщення безсмертного)



4 фігурки агентів



2 карти вербувальників



2 карти можливих вербувальників



2 жетони вислизання



10 жетонів слідів



4 фігурки безсмертних



15 жетонів нотаток



1 жетон часу



2 маркери



5 жетонів заворушень



12 фішок новобранців



14 наборів балансу

Навчальна місія

Якщо це ваша перша партія, використовуйте сторону пам'ятки з приготувань до навчальної місії, а в правилах читайте основний текст і всі розділи на **зеленому тлі**, позначені буквами «НМ» (навчальна місія), пропускаючи **правила повної гри на помаранчевому тлі**. Коли будете готові до повної гри, використовуйте відповідну сторону пам'ятки з приготувань, а в правилах читайте основний текст і всі розділи на помаранчевому тлі, позначені буквами «ПГ» (повна гра), пропускаючи **правила навчальної місії**.

ВАЖЛИВО! Дотримуйтеся такого порядку приготувань: ігрова зона, вербувальник, ренегати. Це все для того, щоб обидві сторони мали потрібну інформацію, ухвалюючи рішення під час приготувань.

1. Один гравець (за власним бажанням або вибраний навмання) стає **вербувальником агенції «Розум»**. Усі інші гравці стають **рenegатами** (агентами).

2. Покладіть **ігрове поле** горілиць на стіл так, щоб **сторона вербувальника** була найближче до нього (див. малюнок на с. 5). Протилежна сторона — це **сторона ренегатів**.

ВАЖЛИВО! Ігрове поле — це мапа міста Занзібар. Поле поділено на клітинки — **локації**, кожна з яких має **2 особливості**.

3. **Жетони заворушень**. Викладіть на поле 5 жетонів заворушень. Такі жетони можна викладати між будь-якими двома локаціями, але один жетон не повинен торкатися іншого жетона заворушень. Також два жетони не повинні утворювати букву «Г» чи довгу лінію. Починаючи з вербувальника, усі гравці за годинниковою стрілкою викладають по 1 жетону заворушень, поки не розмістять їх усі.

4. Покладіть **жетон часу** на поділці «01:00–05:00» **треку часу**.

5. Покладіть **карти дій ренегатів** під відповідні написи на стороні поля ренегатів так, щоб усім було видно опис дій. Так само розмістіть **карти дій вербувальника** на стороні вербувальника.

6. Покладіть **жетони нотаток, жетони слідів і фішки новобранців** у запас біля поля.

7. Покладіть по **1 фішці новобранця** на поділці «15:00» і «16:00» на треку часу, щоб закрити їх (навчальна місія на 2 ходи коротша за повну гру).

8. Тепер у запасі повинно залишитися **9 новобранців**.

У запасі повинно бути 12 новобранців.

ПРИГОТУВАННЯ ВЕРБУВАЛЬНИКА

1. Вербувальник бере **таємну мапу, ширму розуму та 1 чорний маркер**. Він розміщує свою таємну мапу за ширмою розуму так, щоб її орієнтація **відповідала** ігровому полю.

ВАЖЛИВО! Протягом партії ренегати в **жодному разі** не повинні бачити вашої мапи, адже недарма її називають таємною.

2. **Позначки заворушень**. Перш ніж вибрати початкову локацію, вербувальник позначає на таємній мапі розташування всіх жетонів заворушень. Виконуючи початкові кроки, вербувальник не зможе проходити через жетони заворушень.

3. Вербувальник бере **1 жетон вислизання** та розміщує його перед своєю ширмою розуму так, щоб його бачили всі ренегати.

4. Вербувальник бере **1 карту вербувальника** (на свій вибір або навмання), потайки дивиться її та кладе за свою ширму розуму так, щоб ренегати її не бачили. Невибрані карти він повертає в коробку, нікому їх не показуючи.

ВАЖЛИВО! **Карти вербувальників** (із синім тлом) використовує сам вербувальник, а **карти можливих вербувальників** (з коричневим тлом) використовують ренегати, щоб спробувати визначити персонажа вербувальника (див. далі). Решту карт вербувальників повертають у коробку, нікому їх не показуючи.

5. Вербувальник вибирає **початкову локацію** — пише «1» на **будь-якій** локації на своїй **таємній мапі** (не на ігровому полі!).

ВАЖЛИВО! Якщо ви не відчуваєте в собі сил для хитрощів та каверз, ліпше не вибирайте локацію на краю поля, адже звідти починатимуть партію агенти.

6. Вербувальник розкриває ренегатам свою початкову локацію. Для цього він бере із запасу жетон нотаток, перевертає його «підтверженою» (зеленою) стороною догори й пише на ньому «1». Потім вербувальник викладає цей жетон у ту локацію ігрового поля, яка на таємній мапі позначена числом «1».

Прихована початкова локація. Вибравши свою початкову локацію, вербувальник не розкриває її ренегатам.

7. Вербувальник тасує **карти особливостей** і бере з них 3 випадкові карти. Потайки подивившись їх, вербувальник кладе ці карти за свою ширму розуму так, щоб ренегати не бачили їх. На своїй **таємній мапі** вербувальник обводиться **усі символи особливостей, які відповідають** зображенням на цих трьох картах.

8. Потім вербувальник виконує **4 кроки** та позначає їх на своїй таємній мапі числами «2», «3», «4» і «5».

ВАЖЛИВО! Якщо це ваша перша партія, спершу прочитайте на с. 7, як виконувати кроки. Пам'ятайте, що кожен крок можна відвідати лише 1 раз.

Також не можна виконувати кроки через жетони заворушень.

9. Протягом початкових кроків вербувальник вербує **новобранців**, відвідуючи локації з **обведеними символами особливостей**. Виконавши 4 початкові кроки, вербувальник рахує кількість обведених символів особливостей у локаціях із числами від «1» до «5», бере із запасу таку ж кількість **фішок новобранців** і виставляє їх біля поділки «01:00–05:00» на **треку часу**.

10. **Розміщення безсмертних.** Вербувальник розміщує на ігровому полі **4 фігурки безсмертних**, дотримуючись таких обмежень:

- у будь-яку локацію можна виставити лише **одного** безсмертного;
- не можна виставляти безсмертних в локації на **краях** ігрового поля (там почнуть партію агенти).

ПРИГОТУВАННЯ РЕНЕГАТІВ

1. Ренегати беруть **1 маркер** на всіх. Потім вони розподіляють між собою **4 карти агентів** порівну, наскільки це можливо:

- партія для 2 гравців:** єдиний ренегат керує 4 агентами;
- партія для 3 гравців:** кожен із 2 ренегатів керує 2 агентами;
- партія для 4 гравців:** кожен із 3 ренегатів керує 1 агентом, а 4-м агентом вони керують спільно;
- партія для 5 гравців:** кожен із 4 ренегатів керує 1 агентом.

Кожен ренегат кладе перед собою карту (чи карти) своїх агентів **тєю** стороною догори, на якій не вказані їхні особливі вміння. **Увага!** У навчальній місії на картах агентів немає особливих умінь, тому байдуже, яким способом гравці їх вибирають.

2. **Вибір агентів.** Вибравши собі агентів, ренегати кладуть їхні карти перед собою стороною з уміннями догори. Ці карти можна взяти навмання або домовитися і вибирати, які вміння агентів вам будуть найкорисніші.

3. Ренегати беруть **фігурки агентів**, які відповідають їхнім картам агентів, і виставляють їх у будь-які локації на краях ігрового поля.

4. Ренегати викладають обидві **карти потенційних вербувальників** у зону під написом «Можливі» на своїй стороні ігрового поля. Так роблять для того, щоб ренегати знали, які особливі вміння може мати вербувальник.

5. **Карти союзників.** Ренегати розміщують усі доступні їм карти союзників горілиць у зону під написом «Союзники». (На початку гри ренегати мають лише 1 таку карту «Дельфін-шигун», але в наборах балансу вони зможуть знайти й інших союзників.)

6. **Розміщення 2-го жетона вислизання.** Ренегати вибирають на полі локацію, **сусідню по горизонталі, вертикалі чи діагоналі** з одним із **храмів**, і викладають туди **2-й жетон вислизання** вербувальника.

7. Тепер вербувальник бере з колоди ще **2 карти особливостей** і кладе їх **горілиць** під написом «**Вербування безсмертних**» на своїй стороні поля. Неподальк покладіть стосом решту карт особливостей.

8. Вербувальник своїм першим ходом починає гру.

Мета вербувальника

Протягом гри вербувальник таємно переміщується ігровим полем, позначаючи на своїй таємній мапі кожну відвідану ним локацію. Він намагається діяти так, щоб ренегати **не знайшли його й не спіймали**, водночас відвідуючи локації з символами певних особливостей, щоб вербувати **новобранців**.

- НМ** Вербувальник перемагає в одному із 2 випадків:
- якщо він завербував **9 новобранців** й оголосив про це;
 - якщо його не спіймали до **14:00**.

Якщо вербувальник **оголошує**, що він завербував 9-го новобранця, то негайно перемагає. Крім того, якщо **жетон часу** досягає поділки «14:00» (останньої поділки на треку часу), то вербувальник перемагає (навіть якщо він **не завербував жодного** новобранця), бо в ренегатів вичерпався час.

ВАЖЛИВО! Ренегати **не виконують** ходу після того, як жетон часу досягає поділки «14:00».

- ПГ** Вербувальник перемагає в одному із 2 випадків:
- якщо він завербував **12 новобранців** й оголосив про це;
 - якщо його не спіймали до **16:00**.

Якщо вербувальник **оголошує**, що він завербував 12-го новобранця, то негайно перемагає. Крім того, якщо **жетон часу** досягає поділки «16:00» (останньої поділки на треку часу), то вербувальник перемагає (навіть якщо він **не завербував жодного** новобранця), бо в ренегатів вичерпався час.

ВАЖЛИВО! Ренегати **не виконують** ходу після того, як жетон часу досягає поділки «16:00».

Мета ренегатів

Ренегати досліджують локації, намагаючись вистежити вербувальника до того, як вичерпається час. Ренегати перемагають, якщо їм вдається спіймати вербувальника.

Щоб спіймати вербувальника, агент повинен виконати дію піймання, перебуваючи в одній локації з вербувальником (див. с. 14). Якщо вдалося спіймати вербувальника, то ренегати негайно перемагають.

Структура раунду

Протягом раунду кожна сторона виконує по 2 ходи в такому порядку:

- 1-й хід вербувальника: він виконує 1 дію і просуває жетон часу.
- 1-й хід ренегатів: вони активують будь-яких 2 своїх агентів.
- 2-й хід вербувальника: він виконує 1 дію, просуває жетон часу на червону поділку й оголошує кількість завербованих ним новобранців.
- 2-й хід ренегатів: вони активують 2 інших своїх агентів.
- Завершення раунду: поверніть у вертикальні позиції всі фігурки агентів на полі й починайте новий раунд.

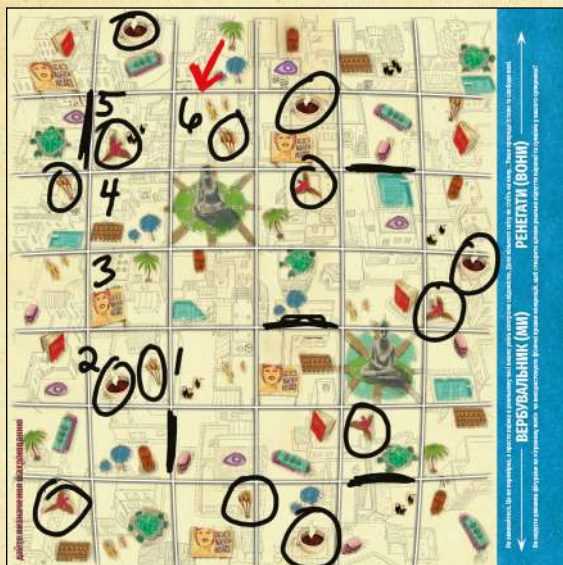
Хід вербувальника

- НМ** Вербувальник повинен у довільному порядку:
- виконати **1 дію**;
 - просунути **жетон часу**.

- ПГ** Вербувальник повинен у довільному порядку:
- виконати **1 дію**;
 - перемістити 1 безсмертного;
 - (необов'язково) викласти **1 жетон сліду**, щоб знову перемістити **1 безсмертного**.

Завершуючи свій хід, вербувальник повинен у зазначеному порядку:

- узяти нові **карти особливостей для безсмертних**;
- просунути **жетон часу**.



Дія вербувальника

Ви можете вибрати 1 із 2 доступних дій: виконати **звичайний крок** або особливий крок — **вислизання**.

Крок (дія)

Виконуючи крок, ви можете переміститися в будь-яку сусідню локацію по горизонталі або вертикалі, записавши на таємній мапі число, яке йде після числа, записаного вами минулого разу. Переміщення відбувається за такими правилами:

- Ви **не можете** переміщуватися по діагоналі (крім переміщення у храм або з нього, див. далі).
- Ви **не можете** переміститися в локацію, яку **вже відвідали** (на якій уже написано число).
- Ви **можете** переміститися в локацію, де перебуває агент (перемістившись туди, ви не зобов'язані про це повідомляти!).

ПГ • Ви не можете переміщуватися через жетони заворушень.

ВАЖЛИВО:

- Ви можете відвідати кожен локацію тільки 1 раз за партію. Це означає, що в кожній локації може бути записано лише одне число. Якщо в локації вже записано число, ви не можете переміститися туди ні завдяки кроку, ні завдяки вислизанню!
- У рідкісному випадку, коли ви затиснуті з усіх сторін і не можете переміститися в будь-яку ще не відвідану вами локацію, ренегати відразу перемагають!

Вербування новобранців

Щоразу відвідуючи локацію зі щонайменше 1 обведеним символом (тобто символом, що відповідає будь-якій із 3 карт особливостей за вашою ширмою), ви автоматично вербуєте по 1 новобранцю за кожен обведений символ. Утім, ви оголошуєте кількість завербованих вами новобранців лише 1 раз за раунд, коли жетон часу досягне червоної поділки на треку часу.

У прикладі 1 вербувальник завербував 1 новобранця на 5-му кроці й може завербувати ще одного, якщо переміститься вгору або праворуч.



Запис прихованих переміщень

Як вербувальник, ви не маєте фігурки для переміщення по ігровому полю. Натомість ви приховано позначаєте свої переміщення на своїй таємній мапі.

Відвідуючи нову локацію, ви щоразу записуєте на таємній мапі число. Це число завжди повинно бути наступним після того, яке ви записали минулого разу. Послідовність записаних чисел показуватиме ваш шлях ігровим полем.

Наприклад, під час приготувань ви вже виконали початкові кроки й записали на мапі числа від «1» до «5». Перемістившись у свій перший хід у нову локацію, напишіть на мапі «6».



Приклад 1. Виконуючи 6-й крок, вербувальник може переміститися в будь-яку локацію, позначену зеленою пташкою, але не може переміститися в жодну локацію, позначену червоним хрестиком.

ПГ

Заворушення

Заворушення змінюють ситуацію на полі, блокуючи певні шляхи. Ані вербувальник, ані безсмертні, ані агенти не можуть переміщуватися через жетони заворушень. (Однак вербувальник може перестрибнути через жетон заворушення за допомогою вислизання.)

Увага! Жетони заворушень блокують переміщення лише по горизонталі або вертикалі. Вони ніколи не блокують переміщення по діагоналі (із храмів та в храми, а також переміщення безсмертних).

Храми

Храми — це особливі локації, які дають змогу вербувальнику чи агентам переміщуватися по діагоналі. Гравець може переміститися у храм з будь-якої локації, сусідньої по горизонталі, вертикалі або діагоналі. Якщо гравець у храмі, то може переміститися звідти в будь-яку сусідню по горизонталі, вертикалі або діагоналі локацію.

У прикладі 1 вербувальник міг би переміститися по діагоналі у храм під час 6-го кроку.



Вислизання (дія)

Замість звичайної дії кроку можете скинути свій жетон вислизання і виконати особливий вид кроку — вислизання. У різних вербувальників різні вміння вислизання.

Виконуючи дію вислизання:

1. Напишіть наступне за порядком число у своїй новій локації на темній мапі (як під час виконання кроку). Не записуйте числа у проміжних локаціях між попередньою і новою локацією.
2. Просунувши жетон часу, покладіть біля нього на трек часу скинутий вами жетон вислизання, щоб показати ренегатам, коли ви ним скористалися (див. Приклад 2).

ВАЖЛИВО:

- Коли ви вислизаєте, то «перестрибуєте» через будь-які проміжні локації, не відвідуючи їх. Тому ви не можете вербувати новобранців у проміжних локаціях, але можете перестрибувати вже відвідані вами локації. Таким способом ви можете виплутатися зі скрутного становища!
- Якщо ви викладаєте свій жетон вислизання на трек часу, то повинні в повному обсязі застосувати вміння, описане на вашій карті вербувальника. Ви не можете вдати, ніби вислизаєте, або вислизаєте лише частково, щоб обхитрити ренегатів.



Приклад 2.



Приклад 3. На 6-му кроці вербувальник міг би вислизнути, щоб розчинитися в натовпі й пропустити локацію. Цей приклад показує, як вислизає рекламник Карл Бокс.

Карти вербувальників



Карл Бокс, рекламник
Вислизання.
«Найпростіша реклама»

Переміститься в локацію на відстані рівно 2 клітинки по горизонталі або вертикалі. Ви можете переміщуватися через уже відвідані локації та через жетони заворушень.



Дівчина з люлькою
Вислизання.
«Димова завіса»

Переміститься в локацію на відстані рівно 2 клітинки по діагоналі. Ви можете переміщуватися через уже відвідані локації та через жетони заворушень.

ПГ 2-й жетон вислизання

Під час приготувань ренегати виклали на ігрове поле 2-й жетон вислизання. Якщо ви зможете віднайти цей жетон, то зможете використати його, щоб вислизнути вдруге.

Щоб віднайти жетон вислизання, ви повинні відвідати локацію, де він лежить. Відвідавши локацію, залиште жетон на ігровому полі. Не кажіть ренегатам, що відвідали цю локацію.

Протягом будь-якого наступного ходу можете скинути цей жетон з поля, щоб вислизнути. Покладіть скинутий жетон часу на трек часу за звичайними правилами.

ВАЖЛИВО! Ви не зобов'язані повідомляти ренегатам, що віднайшли жетон вислизання, поки не вирішите використати його (якщо взагалі вирішите).

ПГ Безсмертні

Як вербувальник, ви керуєте 4 безсмертними, які допомагають вам вербувати новобранців і перешкоджати планам ренегатів.

Поки безсмертний перебуває в локації з **агентом**, цей агент **не може** виконувати дії **розпитування**, **розкриття** та **піймання**. Крім того, ніхто з агентів **не може** розпитувати про особливості, символи яких є в локаціях, зайнятих безсмертними (байдуже, у яких локаціях перебувають самі агенти). Безсмертні також можуть **вербувати новобранців**, відвідуючи локації з особливостями, які відповідають картам у зоні під написом «Вербування безсмертними». Для цього **принаймні 2 безсмертних** повинні перебувати в локаціях із символом відповідної особливості (див. нижче).

Переміщення безсмертних

У свій хід, перед дією або після неї, ви можете перемістити **1 будь-якого безсмертного**. Переміщення відбувається за такими правилами:

- Безсмертний **може** переміститися в сусідню локацію **по горизонталі, вертикалі або діагоналі** (навіть якщо він не у храмі).
- Безсмертний **може** переміщуватися в локацію, яку вербувальник уже відвідав.
- Безсмертний **може** переміщуватися в локацію, яку займає **агент**.
- Безсмертний **не може** переміщуватися в локацію, яку займає **інший безсмертний**.
- Безсмертний **не може** переміщуватися через **жетони заворушень**.

порада. Виставляйте фігурку безсмертного в **лівий верхній кут** його клітинки локації, щоб символи **особливостей** цієї локації бачили всі гравці.

Вербування безсмертними

Безсмертні, як і вербувальник, мають **карти особливостей**, що показують, де вони можуть вербувати новобранців. Однак ці карти особливостей лежать у відповідній зоні й **видимі** ренегатам.

Щоб завербувати новобранця, ваші безсмертні повинні **одночасно** перебувати у **2 різних локаціях**, які мають **той самий** символ особливості, зображений на 1 з карт особливостей під написом «Вербування безсмертними».

Щойно ваші безсмертні опиняться в потрібних локаціях, **негайно оголошіть** про завербованого новобранця, виставивши **1 фішку новобранця** із запасу на **символ відповідної особливості** в правому верхньому куті ігрового поля. Потім скиньте цю **карту особливості** із зони «Вербування безсмертними», залишивши її лежати горілиць, щоб ренегати могли її бачити. Безсмертні більше не зможуть вербувати новобранців, використовуючи символи цієї особливості.

Завербованого безсмертними новобранця рахують до загальної кількості **12 новобранців**, потрібних для вашої перемоги.

ВАЖЛИВО:

- Вербувальник може використовувати своїх безсмертних для вербування новобранців у **будь-який момент** свого ходу. Він може зробити це **до 2 разів** за хід (по 1 разу за кожну карту особливості).
- Безсмертні **не можуть** вербувати за допомогою карт особливостей **вербувальника** (3 карти за ширмою). Вони можуть використовувати лише карти із зони «Вербування безсмертними».
- Зазвичай, завербувавши 12-го новобранця, вербувальник перемагає лише тоді, коли жетон часу переміщується на червону поділку треку часу. Однак за допомогою безсмертних перемогти можна швидше. Якщо після того як безсмертні завербували новобранця, на символах особливостей і на шкалі часу стало загалом 12 фішок новобранців, вербувальник негайно перемагає.
- У колоді особливостей є лише **1 копія** кожної карти особливості. Тому коли вербувальник викладає в зону «Вербування безсмертними» будь-яку карту особливості, то тим самим підказує ренегатам, що такої карти **немає серед 3 карт** особливостей за його ширмою.

Ой! Помилки вербувальника

Іноді вербувальник може припуститися **помилки**. Наприклад, виконати **недозволене переміщення**, виклавши жетон сліду в **неправильну локацію** або **оголосити неправильну кількість новобранців**.

Щойно вербувальник **зауважить** свою помилку, він повинен **негайно повідомити** про це ренегатам. Якщо він може виправити помилку, **не змінюючи поточного стану гри** (наприклад, якщо треба вилучити 1 новобранця, про якого він уже оголосив), то вербувальник повинен **негайно це зробити**.

Якщо з моменту помилки **сталася занадто багато подій**, вербувальник повинен **порахувати кількість ходів**, виконаних після помилки, і викласти стільки ж **підтверджених нотаток** у відвідані ним локації, позначивши на них **час відвідування**. Вербувальник може **вибирати**, які локації розкрити таким способом.



Приклад 4. У свій перший хід вербувальник, виконуючи крок, переміщує 1 зі своїх безсмертних у локацію з автобусом сновидінь. Інший безсмертний уже перебуває в локації з таким же символом (у правому нижньому куті поля). Тепер безсмертні перебувають у 2 різних локаціях з автобусом сновидінь, а карта особливості «Автобус сновидінь» лежить у зоні «Вербування безсмертними», тому безсмертні можуть негайно завербувати новобранця. Вербувальник бере фішку новобранця із запасу й виставляє її на символ автобуса сновидінь у правому верхньому куті ігрового поля, а потім горілиць скидає карту особливості «Автобус сновидінь».

Додаткове переміщення безсмертного

Після того як у свій хід ви перемістили безсмертного вперше, можете потім **розкрити локацію**, яку вже відвідали, щоб **іще раз** перемістити будь-якого безсмертного. Це чудовий спосіб завербувати ще 1 новобранця або захистити важливу локацію, якщо ви впевнені, що не розкриєте своєї позиції.

Щоб додатково перемістити безсмертного:

1. Викладіть **1 жетон сліду** в будь-яку відвідану вами **локацію**, де ще немає жетона сліду чи підтверженої нотатки.
2. Перемістіть будь-якого **1 безсмертного**, дотримуючись усіх правил переміщення безсмертних.

ВАЖЛИВО! Вербувальник може додатково перемістити безсмертного лише 1 раз за хід.



Приклад 5. (Продовження прикладу 4) Вербувальник розуміє, що може завербувати в цей хід ще 1 новобранця, якщо перемістить безсмертного у верхній частині поля в сусідню локацію з деревом розуму Фарадея, адже другий безсмертний уже займає локацію з такою особливістю.



Щоб перемістити безсмертного ще раз, вербувальник вирішує викласти жетон сліду в ту локацію, яку він відвідав під час 3-го ходу. Тепер вербувальник може перемістити безсмертного у 2-гу локацію з деревом розуму Фарадея і розмістити ще 1 фішку новобранця у правому верхньому куті ігрового поля.

Нові карти особливостей для безсмертних

Після того як ви виконали свою дію і перемістили безсмертного, у вас може залишитися **менше ніж 2 карти особливостей** у зоні «Вербування безсмертними». У такому разі візьміть з колоди особливостей і викладіть у цю зону стільки нових карт, щоб їх знову стало **2**. Тепер безсмертні можуть вербувати новобранців, використовуючи нові карти особливостей, але вже починаючи з наступного ходу.

ВАЖЛИВО! Якщо колода особливостей вичерпалася, **не викладайте** нові карти для безсмертних. Якщо **ані в зоні «Вербування безсмертними»**, **ані в колоді карт особливостей** не залишилося карт, безсмертні **більше не можуть вербувати новобранців!**

Просування жетона часу

Наприкінці свого ходу перемістіть **жетон часу** на 1 поділку вперед треком часу. (Тепер він повинен показувати ту **годину**, яку ви останньою записали на **таємній мапі**.)

Якщо жетон часу досягає **білої парної поділки**, ваш хід завершується.

Якщо жетон часу досягає **червоної непарної поділки** ви повинні **оголосити**, скільки новобранців ви завербували в **поточному раунді**. Порахуйте всі **обведені символи особливостей** у локаціях, відвіданих вами під час **обох** ходів у цьому раунді, і виставте стільки ж фішок новобранців із запасу біля жетона часу. Ви не повинні вказувати, о котрій саме годині завербували кожного з новобранців.

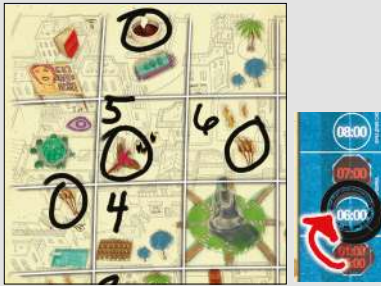
НМ

Якщо ви оголосили, що завербували свого 9-го новобранця, то негайно перемагаєте! Інакше ваш хід завершується.

ПГ

Якщо ви оголосили, що завербували свого 12-го новобранця, то негайно перемагаєте! Інакше ваш хід завершується.

Приклад 6. У свій перший хід вербувальник відвідує локацію з 1 обведеним символом. Він пише «6» у цій локації на своїй таємній мапі, а потім просуває жетон часу на поділку «06:00». Це не червона поділка, тому вербувальник не оголошує, що завербував новобранця.



У свій другий хід вербувальник відвідує нову локацію з обведеним символом другої особливості, записує в ній «7», а потім просуває жетон часу на поділку «07:00».

Це червона поділка, тому тепер вербувальник повинен оголосити, скількох новобранців він завербував у цьому раунді.



У локаціях «6» і «7» загалом обведено 2 символи особливостей, тому вербувальник виставляє 2 фішки новобранців біля поділки «07:00». Тепер ренегати знають, що в локаціях, відвіданих вербувальником у цьому раунді, є 2 особливості з його карт, але не знають ані точних локацій, ані коли саме вербувальник відвідав їх.



Хід ренегатів

НМ Навчальна місія

ПГ Повна гра

НМ

Як ренегати, ви повинні активувати будь-яких 2 агентів, які ще не були активовані в цьому раунді. Кожен активований вами агент може виконати будь-які з наведених дій у довільному порядку:

- переміститися на відстань до 2 клітинок;
- виконати 1 дію.

ПГ

Кожен активований вами агент може виконати будь-які з наведених дій у довільному порядку:

- переміститися на відстань до 2 клітинок;
- виконати 1 дію.
- (необов'язково) використати вміння агента, що дає додаткову дію (якщо агент має вміння);
- (необов'язково) використати та скинути карту союзника.

Після активації агента покладіть його фігурку горизонтально на поле, щоб показати, що цього агента ви зможете активувати вже в наступному раунді.

Переміщення агента

Ваш агент може переміститися в нову локацію на відстані до 2 клітинок за такими правилами переміщення:

- Кожне переміщення складається з 2 (або менше) окремих рухів на 1 сусідню клітинку по горизонталі або вертикалі. Не можна переміщуватися по діагоналі (крім переміщення у храм або з нього, див. с. 7).
- Можна змінювати напрямок руху після 1-го переміщення.
- Можна переміщуватися в локацію, зайняту іншим агентом, або через неї.
- Якщо ви перемістилися на 1 клітинку й потім виконали дію (зокрема додаткову), то більше не можете продовжувати переміщення. Дію можна виконати після двох рухів або до них, але не між ними.

ПГ

- Можна переміщуватися в локацію з безсмертним або через неї.
- Не можна проходити через жетони заворушень.



Приклад 7. На малюнку позначені всі локації, куди Білл може переміститися на відстань до 2 клітинок. Пам'ятайте, що по діагоналі можна переміщуватися у храм і виходити з нього.

Дія агента

НМ Кожен агент може вибрати 1 із 3 доступних дій: розпитування, розкриття і піймання.

ПГ Кожен агент може вибрати 1 із 4 доступних дій: розпитування, розкриття, вивідання і піймання.

Розпитування (дія)

Щоб виконати цю дію, виберіть 1 символ **особливості** у вашій локації та запитайте вербувальника, чи **відвідував** він локацію з цією особливістю.

ПГ Якщо ви перебуваєте в одній локації з **безсмертним**, то **не можете** виконати дію **розпитування**. Крім того, ви не можете розпитувати про **будь-які** особливості, символи яких є в **будь-яких** локаціях, де перебуває **будь-хто** з безсмертних.

Вербувальник повинен подивитися свою таємну мапу, щоб перевірити, чи відвідав він принаймні 1 локацію з такою особливістю. Якщо так, то він повинен відкрити **1 таку локацію**, виклавши в неї на ігровому полі **жетон сліду**.

Вербувальник **повинен** вибрати локацію, де ще **немає жетона сліду** або **підтверженої (зеленої)** нотатки, якщо це можливо. (Однак він може викласти жетон сліду в локацію з **непідтверженою (білою)** нотаткою.)

Якщо вербувальник **не** відвідував жодної локації з такою особливістю або якщо в усіх відвіданих ним локаціях з такою особливістю **вже** є жетони слідів або підтверджених нотаток, то вербувальник каже, що викласти новий жетон неможливо.

ВАЖЛИВО:

- **Храм** не вважають особливістю, тому про нього не можна розпитувати.
- Щоразу коли вербувальника запитують про будь-яку особливість, він відкриває лише **1 локацію**, незалежно від того, скільки локацій з такою особливістю він відвідав. Йому варто бути обережним і не показувати ренегатом, коли він має кілька локацій на вибір.

ПГ **Приклад 8.** Дасті перебуває в локації з собаками-вбивцями С-4 і К-9 та кур'єрами думок. Однак в іншій частині поля один безсмертний займає локацію з собаками-вбивцями С-4 і К-9, а другий – локацію з кур'єрами думок. Це означає, що Дасті не зможе розпитати про жодну з цих особливостей. Отже, щоб провести розпитування, йому треба переміститися в іншу локацію – з такою особливістю, яку не займає жоден безсмертний.

Приклад 9. Фігурка агента Білла перебуває в локації з мінливою кав'ярнею. Він запитує вербувальника: «Ви коли-небудь відвідували мінливу кав'ярню?»



Вербувальник дивиться свою таємну мапу й бачить, що вже побував у 2 локаціях з мінливою кав'ярнею. Він вибирає локацію з числом «2», адже вона розташована якнайдалі від його поточної локації. Вербувальник кладе жетон сліду у відповідну локацію ігрового поля.

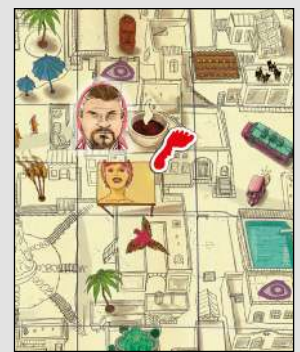




Приклад 10. Білл перебуває в локації з підсвідомою рекламою. Він вирішує розпитати вербувальника, чи той відвідував локацію з такою особливістю.



Вербувальник дивиться свою таємну мапу й бачить, що відвідував уже 2 локації з підсвідомою рекламою. Однак в одній із цих локацій уже є жетон сліду, тому вербувальник не може викласти туди новий жетон.



Отже, він змушений викласти жетон сліду в локацію з числом «7», яка небезпечно близько до його поточної локації!

Нотатки

Нотатки допомагають ренегатам відстежувати, яку інформацію о котрій годині вони отримували. Викладаючи на поле нотатки й підтверджуючи їх, агенти бачать обриси шляху вербувальника.

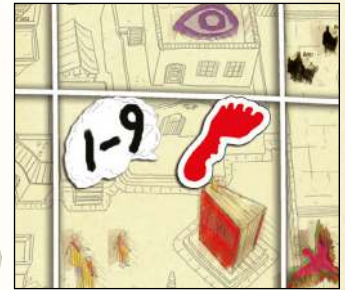
Кожен жетон нотатки має 2 сторони — непідтверджену (білу) та підтверджену (зелену).

Непідтверджені нотатки

Ренегати позначають на них свої припущення. У будь-який час вони можуть викладати на ігрове поле, перемішувати по ньому чи вилучати з нього жетони непідтверджених нотаток, а також записувати маркером на них будь-яку інформацію, яку вони вважатимуть важливою.

Підтверджені нотатки

На цих жетонах записують інформацію, отриману від вербувальника. Підтверджену нотатку викладає сам вербувальник, якщо ренегати виконують дію розкриття (див. с. 14). Викладену на поле підтверджену нотатку не можна змінити чи вилучити з поля.



ПРИКЛАД 11.

Ренегати не можуть робити ніяких інших записів чи будь-яким іншим способом фіксувати отриману інформацію, крім викладання нотаток на поле. Усього на полі може бути щонайбільше 15 жетонів нотаток, тому ренегати повинні розумно використовувати їх.

Приклад 11. Коли вербувальник викладає на ігрове поле жетон сліду, то варто викласти біля жетона непідтверджену нотатку, написавши на ній годину, о котрій ренегати розпитували його. Це допоможе ренегатам запам'ятати, не пізніше якого кроку вербувальник був тут, адже він не може повертатися в уже відвідані ним локації.

Нового жетона сліду немає

Якщо вербувальник не може викласти новий жетон сліду у відповідь на розпитування, це також дає ренегатам корисну інформацію. Це означає, що вербувальник **не відвідував** жодної з локацій, яка має таку особливість і не має жетона.

Вам також варто позначити локації, які вербувальник не відвідував. Для цього викладайте в них непідтверджені нотатки, написавши на них «Х», а також **годину**, о котрій ви розпитували вербувальника. Якщо вербувальник пізніше викладе жетон сліду в одну з цих локацій, ви знатимете, що він відвідав її **після** вказаної на нотатці години!

Приклад 12. О 07:00 Меру запитує вербувальника, чи той був у книгарні забороненої літератури. Вербувальник відповідає, що не може викласти жетона сліду. У жодній з локацій із книгарнею забороненої літератури немає жетонів слідів, тому Меру та інші ренегати можуть висувати, що вербувальник за свої перші 7 кроків не відвідував жодної з таких локацій.



ПРИКЛАД 12.

Розкриття (дія)

Якщо ваш агент перебуває в локації із жетоном сліду, можете скинути цей жетон, щоб довідатися, о котрій годині вербувальник відвідав цю локацію.

пг Якщо ви перебуваєте в одній локації з безсмертним, то не можете виконати дію розкриття.

Вербувальник повинен подивитися свою таємну мапу й викласти в цю локацію **підтвержену нотатку**, написавши на ній **годину**, о котрій він її відвідав.

пг Вивідання (дія)

Ви можете виконати дію **вивідання**, щоб здобути інформацію в безсмертних.

Щоб вивідати інформацію, агент повинен перебувати в одній локації з **безсмертним**. Агент може або почати свій хід у локації з безсмертним, або переміститися туди (однак агент не може вивідувати між рухами під час свого переміщення).

Щоб виконати вивідання:

1. Виберіть на полі **будь-який символ особливості** та запитайте вербувальника, чи відповідає цей символ будь-якій із **3 карт особливостей** за його ширмою.
2. Якщо ви правильно визначили одну з карт, вербувальник негайно **відкриває** її та кладе **горілиць** біля ігрового поля. Вербувальник **більше не може** використовувати цю особливість для вербування новобранців.
3. Ви можете **виштовхнути** безсмертного зі своєї локації в будь-яку **сусідню** локацію по **горизонталі або вертикалі**. Ви повинні дотримуватися всіх правил переміщення безсмертних (див. приклад 14). Незалежно від того, правильно чи ні ви визначили карту особливості вербувальника, можете виштовхати безсмертного з його локації.

ВАЖЛИВО:

- Ви можете розпитувати про **будь-яку** особливість, символи якої є на полі, а не лише про особливості у своїй локації. (Пам'ятайте, що храми — це не особливості.)
- Коли вербувальник **відкриває** одну зі своїх карт особливостей, він повинен закреслити на своїй мапі всі відповідні їй обведені символи особливостей (поставити «X» поверх них) у всіх локаціях, які він **ще не відвідав**, щоб позначити, що він більше не зможе вербувати там новобранців. (Це не впливає на **вже** завербованих **новобранців**, тому не треба закреслювати **відвідані** локації.)
- Не можна виштовхувати безсмертного через **жетон заворушень** або в локацію, де перебуває **інший безсмертний**. Якщо безсмертний не має допустимих локацій для переміщення, його не можна виштовхнути.

Піймання (дія)

Якщо ви вважаєте, що вербувальник в одній локації з вами, то можете спробувати спіймати його.

пг Якщо ви перебуваєте в одній локації з **безсмертним**, то **не можете** виконати дію **піймання**.

Вербувальник повинен подивитися свою таємну мапу. Якщо на цю мить він справді перебуває у вашій локації, то заявляє, що його спіймали. Отже, ренегати перемагають! Якщо вербувальник не перебуває у вашій локації, то оголошує, що вам **не вдалося** його спіймати. Після цього гра продовжується.

порада. Використовуйте непідтвержені нотатки, щоб позначити невдалі спроби піявання.



Приклад 14. Перебуваючи в одній локації з безсмертним, Меру вирішує виконати дію вивідання. Вона вибирає парасолю захисту думок. Вербувальник підтверджує, що це справді одна з його 3 карт особливостей. Він відкриває карту «Парасоля захисту думок» і закреслює на таємній мапі всі символи парасоля у локаціях, які він ще не відвідав. Насамкінець Меру виштовхує безсмертного зі своєї локації в сусідню.

Приклад 13. Білл опиняється в локації із жетоном сліду, який вербувальник розмістив там у прикладі 9. Він скидає цей жетон і питає вербувальника: «Коли ви були тут?»



Вербувальник дивиться свою таємну мапу й бачить, що відвідував цю локацію під час 7-го ходу, тому він пише «7» на підтверженій нотатці й викладає її в цю локацію.



Ренегати
натрапили
на гарячий
слід...



ПГ Уміння агентів

На карті кожного агента зазначено його вміння, яке можна застосувати **1 раз за активацію**.

Деякі вміння — це дії. Застосувавши таке вміння, вважайте, що агент виконав свою **1 дію** за хід. Інші вміння — це **додаткові дії**. Агент може застосувати таке вміння **до** або **після того**, як він переміститься або виконає дію. (Додаткові дії не можна виконувати **під час** переміщення або дії.)

• Мери — «Телепатичний приціл»

Дія. Запитайте вербувальника, чи перебуває він на цю мить у **межах 2 клітинок від вас** по прямій горизонтальній або вертикальній лінії (рахуючи вашу поточну локацію). Вербувальник повинен правдиво відповісти «так» або «ні» (однак він не повинен викладати жетон сліду). Цю дію не можна виконувати, перебуваючи в одній локації з **безсмертним**. Жетони заворушень не перешкоджають телепатичному прицілу.

• Генрі Лайм — «Блокування думок»

Завжди. Безсмертні **не можуть** вербувати новобранців **ані** у вашій локації, **ані** в будь-яких інших сусідніх локаціях по горизонталі чи вертикалі.

• Білл Фоллз — «Виявлення слабкостей»

Додаткова дія. До або після свого переміщення можете перемістити **1 безсмертного**, що перебуває в сусідній (по горизонталі або вертикалі) локації, на 1 клітинку по горизонталі або вертикалі. Дотримуйтеся правил переміщення безсмертних. Ви не можете перемістити безсмертного, що перебуває у вашій локації.

• Дасті — «Нейроритм»

Додаткова дія. Можете перемістити будь-якого агента на 1 клітинку та додатково на 1 клітинку за кожну карту особливості вербувальника, відкриту завдяки вивідуванню. (Наприклад, якщо вже відкрито 2 карти особливостей вербувальника, ви можете перемістити 1 агента на відстань до 3 клітинок.) Ви повинні дотримуватися всіх правил переміщення агентів, а також можете міняти напрямку руху.



Телепатичний приціл Мери



Блокування думок Лайма

Уміння союзників

Під час своєї активації будь-який агент може застосувати **вміння союзника** з карти союзника. Після використання карту союзника **скидають**. (Це означає, що кожного союзника можна використати лише 1 раз за гру.)

УВАГА! У вашій першій повній грі ренегати матимуть лише **1 союзника**. Після кількох партій ренегатам стануть доступні інші карти союзників з наборів балансу (див. с. 16.) Якщо ренегати матимуть кількох союзників, то під час ходу агент зможе використати більше ніж одного союзника за хід.

• Дельфін-шпигун

Виконуючи дію **розпитування**, активуйте цього союзника, перш ніж вербувальник відповість, щоб змусити вербувальника викласти жетони слідів у **всі** відвідані ним локації з символами вибраної особливості (у яких немає ані жетонів слідів, ані підтверджених нотаток). Після використання скиньте цю карту.

Кінець раунду

Після активації всіх 4 агентів раунд завершується. **Поставте** всіх агентів вертикально й починайте новий раунд з наступного ходу **вербувальника**.

Кінець гри

Ренегати перемагають, якщо вони спіймали вербувальника або якщо у вербувальника не залишилося допустимих ходів.

НМ

Вербувальник перемагає, якщо жетон часу досягає поділки «14:00». Його не вдалося спіймати! Вербувальник також перемагає, коли оголошує, що завербував 9 новобранців.

ПГ

Вербувальник перемагає, якщо жетон часу досягає поділки «16:00» або якщо він оголошує, що завербував 12 новобранців.

ГРА А		МЕРУ	БІЛЛ
ГРАВЦЬ-ВЕРБУВАЛЬНИК		ЛАЙМ	ДАСТІ
ДАТА	ПЕРСОНАЖ ВЕРБУВАЛЬНИКА	ПЕРЕМОГА АГЕНТІВ	ПЕРЕМОГА ІГОУ ВЕРБУВАЛЬНИКА
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

На останній сторінці правил ви можете відстежувати прогрес 4 ігрових кампаній. Запишіть імена гравців, що керують вербувальником і кожним ренегатом. Для кожної окремої партії, зіграної цією групою гравців, запишіть дату й персонажа вербувальника (рекламник, дівчина з льюлькою тощо). Якщо перемогли ренегати, запишіть номер раунду, у якому це сталося. Якщо перемагає вербувальник, запишіть у відповідний стовпець «Н» (новобранці), якщо він завербував потрібну для перемоги кількість новобранців, або «У» (утік), якщо ренегатам не вдалося його спіймати за відведену кількість ходів.

БАЛАНС

Система «Баланс» дає змогу збалансувати складність гри для групи, яка грає кілька партій поспіль, не змінюючи ролей (ми наполегливо радимо грати саме так). Після гри переможена сторона отримує можливість відкрити набір балансу, що дасть їй додаткові можливості для збільшення своїх шансів у наступній партії.

У коробці з грою ви знайдете 14 таємничих коробочок — вони містять додаткові ігрові компоненти.

Вербувальник агенції «Розум» і ренегати мають по 7 пронумерованих наборів балансу. Наприкінці кожної «повної гри» переможена сторона відкриває свій наступний набір балансу, починаючи з набору 1 та закінчуючи набором 7.

У наборах балансу міститься 2 типи компонентів:

- Модуль балансу — це додаткові компоненти, які вводять у гру нові механіки. Ці компоненти вказані на зворотах коміксів, які ви знайдете в коробочках балансу. Між партіями зберігайте всі компоненти модуля у відповідній коробочці окремо від решти базових компонентів.
- Звичайні компоненти, не вказані на звороті коміксів. Їх додають у гру назавжди. Їх можна використовувати в будь-якому поєднанні. Зберігайте всі стандартні компоненти в основній коробці гри.

ВАЖЛИВО! На відміну від ігор з механікою «спадку», вміст наборів балансу можна за бажанням додавати в гру або вилучати з неї, але їх не треба знищувати.

Відкриття наборів балансу

Відкривши коробочку, уважно вивчіть її вміст. Деякі компоненти треба зберігати в таємниці від протилежної сторони, а інші, навпаки, перед початком партії треба передати протилежній стороні.

Деякі компоненти наборів балансу можуть суперечити загальним правилам цієї книжки. У всіх випадках пріоритет мають особливі правила набору балансу.

Відвідайте конспіративну квартиру для уточнень

Щоразу коли ви бачите три хвилясті лінії ≡ перед словом на будь-якому компоненті, то можете перейти на сайт www.fluxsafehouse.com і ввести це слово, щоб дізнатися більше про ці правила. Спробуйте зараз ввести слово ≡ «правилагри» (усі букви — маленькі; апострофи пропускаємо).

Використання модулів балансу

Модулі дають змогу врівноважити сили обох сторін — вербувальника та ренегатів. Наприклад, якщо переміг вербувальник, то перед початком наступної партії ренегати відкривають свій відповідний модуль балансу.

Відкривши кілька модулів балансу, ви матимете можливість вибрати, який із них використати. Перед звичайними приготуваннями до гри викладіть усі доступні вам модулі, а потім вибирайте їх таким способом:

1. Спершу сторона, яка зазнала поразки в попередній партії, вибирає будь-яку кількість своїх модулів, які додасть до гри. Можна вибрати кілька доступних модулів, не вибрати жодного або всі доступні модулі.
2. Далі сторона, яка перемогла в попередній партії, вибирає свої модулі. Максимальна кількість модулів, яку можна вибрати, залежить від того, скільки перемог поспіль здобула ця сторона безпосередньо перед поточною партією, а також від кількості модулів балансу, вибраних протилежною стороною.
 - Сторона, що перемогла в 1 попередній партії, вибирає на 1 модуль менше, ніж переможена сторона;
 - Сторона, що перемогла у 2 останніх партіях, вибирає на 2 модулі менше, ніж переможена сторона;
 - Сторона, що перемогла щонайменше в 3 останніх партіях, вибирає на 3 модулі менше, ніж переможена сторона.

Сторона, що перемогла, також може вибрати меншу кількість модулів або не вибрати жодного, однак не може вибрати ті модулі, які їй ще недоступні. Якщо ви не можете вибрати дозволена кількість, бо не маєте стільки доступних модулів, то це означає, що у вас не так і багато поразок.

Увага! Записуйте на останній сторінці правил, яка сторона перемогла, а яка зазнала поразки. Ви також можете вести записи про кілька кампаній, якщо граєте різними складами або хочете змінити ролі.

Зберігання наборів балансу

У кожній коробочці набору балансу є авторський мінікомікс Метта Кіндта. На звороті кожного коміксу наведено перелік усіх компонентів цього модуля, крім нових звичайних компонентів, адже їх зберігають у великій коробці з грою. Зберігаючи гру після партії, покладіть усі компоненти модуля в коробочку, а зверху покладіть мінікомікс зворотом догори, щоб бачити вміст доступного вам модуля. Так вам буде легше вибирати модулі для наступної партії!

Усі набори доступні

Відкривши всі коробочки й отримавши доступ до всіх модулів, ви зможете вибирати їх для своїх партій у будь-якому поєднанні. Спробуйте такі варіанти гри:

- «Перезавантажте» всі модулі балансу (переверніть мінікомікси в коробочках обкладинкою догори), а потім розпочніть нову кампанію, помінявшись ролями.
- Дозвольте кожній стороні вибирати модулі балансу для суперника.
- Вибираючи ролі, влаштуйте аукціон за право грати вербувальником. Ставкою буде кількість модулів балансу, які на початку гри отримують ренегати.

Соло та кооперативна гра

Для соло чи кооперативної гри вам треба завантажити безплатний застосунок.

Перейдіть на сайт www.offthepagegames.com/mindgmt або проскануйте цей QR-код.

У застосунку немає навчального посібника, тому, якщо це ваша перша партія, радимо вам спершу зіграти в змагальному режимі, а потім уже спробувати зіграти в соло чи кооперативну гру.



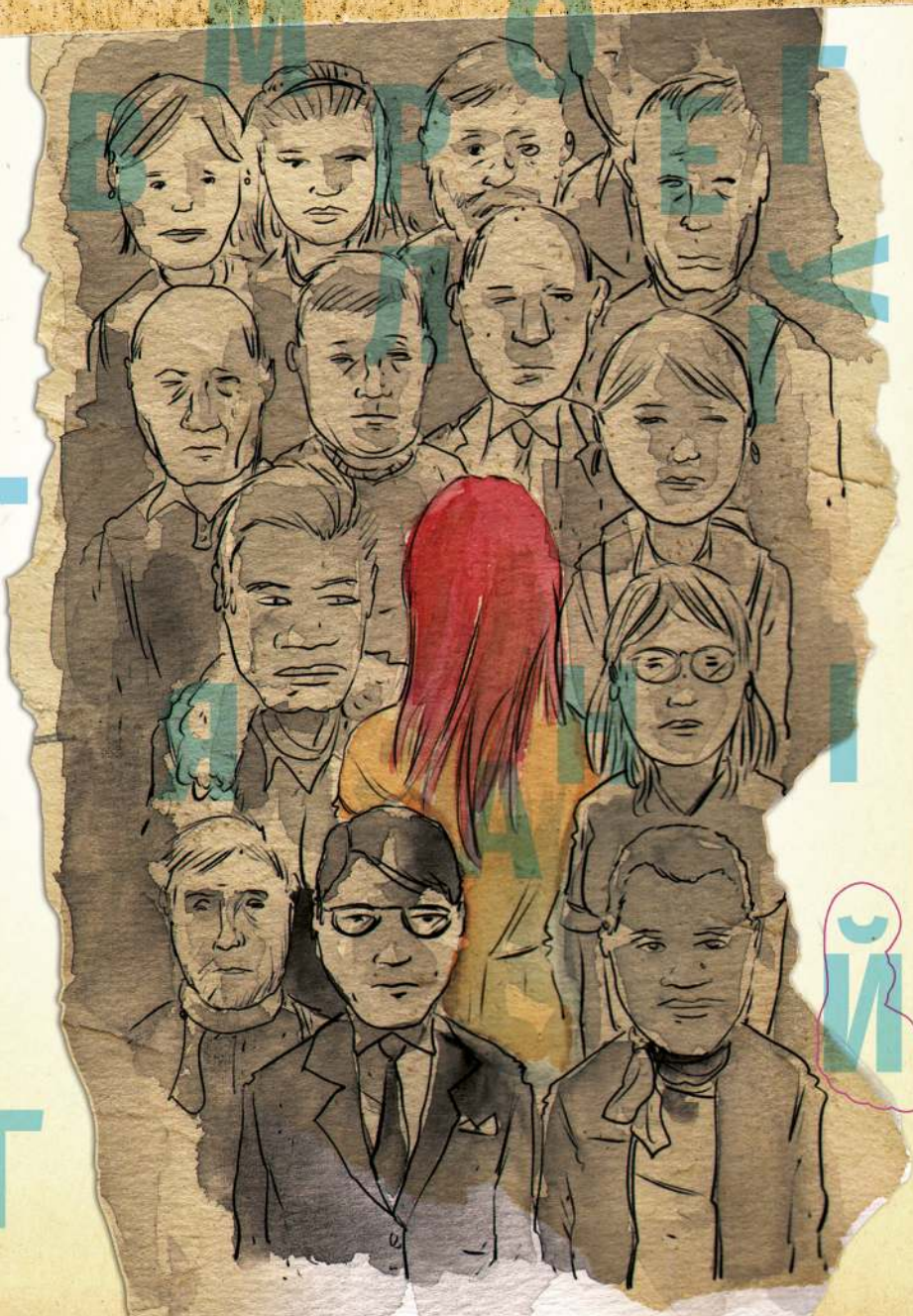
Якщо ви читаете це, то ви ідеальний вербувальник агенції «Розум».

Перевірка на здатність до інтеграції

Інструкції: скористайтесь червоно-синіми окулярами (їх немає в комплекті з грою), заплющте одне око й дотримуйтесь інструкцій.



**Це б'єтаємо. Ви пройшли інструктаж і тепер,
готові до всього, що буде далі. Ласкаво просимо!**



Творці гри

Автори гри: Сень-Фун Лім і Джей Корм'є
Ілюстрації, художнє оформлення, створення коміксів: Метт Кіндт
Створення правил: Шарлін Кіндт
Редагування правил: Джефф Фрейзер
Коректура правил: Кевін Вілсон і Метт Шефер
Розробник застосунку: Ерік Рое
Органайзери в коробці: Ной Адельман і Брайс Кук

Сень, Джей та Метт хотіли б подякувати всім, хто взяв участь у тестуванні цієї гри й допоміг їй стати такою, як тепер.

Сім'я Лім
Сім'я Корм'є
Dark Horse Comics
Шарлін Кіндт
Елла Кіндт
Чарлі Олсен
Браян Гертт
Марі Енґер
Деніел Чейбон
Чак Говітт
Кріс Швайцер
Деріл Ендрюс
Джессіка Дейвіс
Пітер Вокен

Нейт Мюррей
Кевін Вілсон
Джен Вілсон
Метт Лікок
Шон Жакмен
Кріс Моултон
Джон Бенджамін
Бретт Маєрс
Еван Деррік
Джош Кеппел
Джессі Райт
Гелейна Гоуп
Скотт Вінвліт
Мішель Вінвліт

Кертис Макгілл
Стюарт Макґовен
Крейґ Беднар
Шон Росс
Марсель Перро
Шед Міллер
Ерік Рое
Тім Райнерт
Чейз Дішер
Едріан Вокер
Дон Кіркбі
Шон Бейкер
Коді Оттер
Ембер-Роуз

Енді Г
Браян Фернандес
Елва Лу
Еслін, Боб, Джефф
Андрей Філіп
Джеремі Розенгарт
Горд Оскар
Стефані Квок
Зак Берінґер
Фред Ван
Грег Стоддарт
Бріттані Коул
Грем Джанс
Гаррет М. Пітерсон

Ми не змогли б зробити нічого з цього без чудових людей, що підтримали нас на Кікстартері. Ми вельми вдячні їм за те, що вони вірили в нас із самого початку. І дякуємо всім шанувальникам агенції «Розум» у всьому світі!

Українське видання

Керівник проєкту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Координатор проєкту: Володимир Рибаків
Перекладач: Святослав Михаць
Редактор: Сергій Лисенко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
Особлива подяка: Володимир Білодід



Видавець: Off the Page Games
© 2021 Усі права застережено.
www.offthepagegames.com



Українське видання Geekach спільно з White Games
© 2024 Усі права застережено.
www.geekach.com.ua • www.white-games.com.ua



MIND MGMT та всі представлені персонажі — товарні знаки Метта Кіндта. Усі права застережено. Жодну частину цього видання не можна друкувати чи передати в будь-якій формі або будь-якими засобами без прямого письмового дозволу Matt Kindt LLC. Імена, персонажі, місця та події, представлені в цій публікації, є авторською вигадкою. Будь-яка схожість зі справжніми живими чи померлими людьми, подіями, установами або місцями — цілком випадкова й не має сатиричних намірів.
mattkindt.com

Сценарії 1-4. Таблиця відхилень у поведінці упорядкована за справжніми іменами, псевдонімами, ролями та датами спостережень за уникненням відповідей, загальною потайливістю і надмірним бажанням перемогти за будь-яку ціну. Десь так. А ви як гадали?

ГРА А				ГРА Б			
ГРАВЕЦЬ-ВЕРБУВАЛЬНИК		МЕРУ	БІЛЛ	ГРАВЕЦЬ-ВЕРБУВАЛЬНИК		МЕРУ	БІЛЛ
		ЛАЙМ	ДАСТІ			ЛАЙМ	ДАСТІ
ДАТА	ПЕРСОНАЖ ВЕРБУВАЛЬНИКА	ПЕРЕМОГА АГЕНТІВ	ПЕРЕМОГА (Н/У) ВЕРБУВАЛЬНИКА	ДАТА	ПЕРСОНАЖ ВЕРБУВАЛЬНИКА	ПЕРЕМОГА АГЕНТІВ	ПЕРЕМОГА (Н/У) ВЕРБУВАЛЬНИКА
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			
6				6			
7				7			
8				8			
9				9			
10				10			
11				11			
12				12			
13				13			
14				14			

ГРА В				ГРА Г			
ГРАВЕЦЬ-ВЕРБУВАЛЬНИК		МЕРУ	БІЛЛ	ГРАВЕЦЬ-ВЕРБУВАЛЬНИК		МЕРУ	БІЛЛ
		ЛАЙМ	ДАСТІ			ЛАЙМ	ДАСТІ
ДАТА	ПЕРСОНАЖ ВЕРБУВАЛЬНИКА	ПЕРЕМОГА АГЕНТІВ	ПЕРЕМОГА (Н/У) ВЕРБУВАЛЬНИКА	ДАТА	ПЕРСОНАЖ ВЕРБУВАЛЬНИКА	ПЕРЕМОГА АГЕНТІВ	ПЕРЕМОГА (Н/У) ВЕРБУВАЛЬНИКА
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			
6				6			
7				7			
8				8			
9				9			
10				10			
11				11			
12				12			
13				13			
14				14			

якщо ви пишете олівцем, то завжди зможете все стерти, ніхто не повинен знати