

**Правила настольной игры  
Все средства хороши  
By All Means**

## Подготовка к игре

- Колода составляется из 40 карт. В колоде допускается не более двух повторений одной карты.
- Раскладываем поле 3 на 4 (3 ширина, 4 высота поля).
- Каждый игрок перемешивает свою колоду и раскладывает в случайном порядке на два архива. В дополнительном архиве 15 карт, в основном 25.
- Соперник может перемешать каждый из архивов своего оппонента. Если игрок сомневается в честности своего оппонента, он может попросить переформировать архивы снова.
- Каждый игрок берет 4 карты из своего основного архива.
- Жребием определяем игрока, выбирающего порядок хода (можно бросить кубик или монету).
- После этого каждый игрок может замешать из рук от 0 до 4 карт в свой дополнительный архив и взять столько же карт из основного архива.
- Игрок, получивший первый ход, обязан потратить одно из своих основных действий на взятие карты из основного архива или пропустить это действие.
- Игрок, получивший второй ход, совершает два основных действия.

**В начале игры счетчики обоих игроков выставляются следующим образом:**

- 6 репутации
- 0 влияния
- 10 доверия

## Действия

Каждый игрок в свой ход может совершить **два основных действия. Одно дополнительное действие**, если под контролем игрока (на поле) есть Агент.

Теперь рассмотрим, на что можно потратить ваши действия:

### Основное действие:

- Разыграть цифровую комбинацию (см. Цифровая комбинация).
- Разыграть комбинацию символов (см. Комбинации символов).
- Вывести Агента на поле из буфера (см. Буфер и буферизация) или соблюдая условия его вывода, указанные на карте. Или за «цену» из руки или буфера.
- Вывести на поле территорию из буфера (см. Буфер и буферизация) или из руки за «цену».

*(Цена указана в верхнем левом углу и имеет такую форму (X/Y), где X – это стоимость разыгрыша карты из руки, а Y – это стоимость вывода карты из буфера. Если X или Y имеет прочерк, это означает, что карта не может быть разыграна из соответствующей зоны).*

.....*Цена оплачивается вашей репутацией*.....

- Разыграть карту сюжета за ее «цену».
- Вывести на поле граффити (граффити может размещаться на любой территории, если это не противоречит написанному на карте).
- Взять карту из основного архива.
- Уменьшить репутацию соперника при помощи вашего Агента, находящегося на поле. При этом Агент поворачивается, а соперник теряет количество единиц репутации равное эффективности повернутого Агента.
- Взять карту из дополнительного архива, повернув неповернутого Агента под вашим контролем.
- Использовать Активируемую способность объекта под вашим контролем, при этом, если объектом является Агент, то он поворачивается. Если Агент повернут, то его Активируемую способность использовать нельзя.

#### **Дополнительное действие:**

- Уменьшить репутацию соперника при помощи вашего Агента, находящегося на поле. При этом Агент поворачивается, а соперник теряет количество единиц репутации равное эффективности повернутого Агента.
- Взять карту из дополнительного архива, повернув неповернутого Агента под вашим контролем.
- Использовать Активируемую способность неповернутого Агента под вашим контролем, при этом Агент поворачивается.

*Вы НЕ МОЖЕТЕ использовать дополнительные действия вместо основных, но использовать основные вместо дополнительных МОЖНО. Другими словами, вы не можете использовать действия Агента, а Агент может использовать ваши действия.*

*Если под вашим контролем более одного Агента, вы все равно имеете только одно дополнительное действие.*

#### **Сброс карты:**

Если на карте есть словосочетание «Сбросьте эту карту», то ее сброс не является действием в ваш ход. Сброс не требует оплаты цены.

#### **Действия в ход соперника:**

Если на карте есть словосочетание «Сбросьте эту карту» или слово «Утилизация», вы можете получить эффект от сброса этой карты, в конце хода соперника. *Таких действий может быть не более двух.*

#### **Утилизация:**

Если на карте есть слово «Утилизация», можете сбросить эту карту **из руки** в утиль и взять карту из основного архива, утилизация не является действием.

## Комбинации

### Цифровая комбинация:

Чтобы сыграть цифровую комбинацию, необходимо цифры на картах сложить в нужную сумму. Цифры на картах находятся в левом верхнем углу, сразу под ценой (цена платится вашей репутацией).

Эффекты от комбинации цифр:

**«5» Махинации** – можете переложить один из символов, находящийся на поле, на любой объект, находящийся на поле, или забрать одну единицу репутации у вашего соперника, в этом случае ваша репутация увеличивается на единицу, а репутация соперника уменьшается на одну единицу.

**«7» Ненадежный пиар** – вы получаете три очка репутации или соперник теряет три очка репутации на ВЫБОР СОПЕРНИКА.

**«9» Пиар-компания** – вы получаете 5 единиц репутации.

**«11» Большая пиар-компания** – вы получаете 7 единиц репутации.

**«13» Благотворительность** – вы получаете 4 единицы репутации и 1 единицу доверия.

**Вы можете составлять необходимую комбинацию из 2-х и более карт, но не можете сыграть «5» Махинации одной картой.**

Комбинировать можно карты в руке и буфере (см. Буфер и буферизация). Если карта играется из руки, то ее можно буферизовать (положить в буфер при наличии в буфере свободного места), если карта играется из буфера в цифровой комбинации, то после срабатывания эффекта цифровой комбинации такая карта отправляется в утиль.

Карты на поле в цифровой комбинации играть нельзя.

### Комбинация символов:

В игре 6 различных символов, которые в комбинации дают один из 15 эффектов (см. Таблицу комбинаций).

**Сиреневый символ** разыгрывается в нейтральной комбинации (см. Нейтральная комбинация). Если карта с **Сиреневым символом** попадает в буфер, то такой символ превращается в любой активный символ на ваш выбор.

Комбинации символов могут быть сыграны следующим образом:

- Две карты из руки с различными или одинаковыми символами.
- Одна карта из руки, другая из буфера, в таком случае на объекте в буфере должен быть активный символ.
- Обе карты из буфера, тогда на каждой из этих карт должен быть хотя бы один активный символ.
- Символы, находящиеся на поле на двух разных объектах под вашим контролем.

**Играть комбинацию символов, находящуюся на одной карте или объекте, нельзя!!!**

## **Нейтральная комбинация: ( является действием)**

Нейтральная комбинация может быть разыграна, если в вашей руке есть карта с СИРЕНЕВЫМ символом. Вы можете комбинировать этот символ с любым доступным символом в руке или буфере, при этом второй символ не будет израсходован. При розыгрыше нейтральной комбинации эффектов не происходит, но, буферизируя карту с сиреневым символом, вы вместо него кладете любой другой символ.

*После розыгрыша комбинаций необходимо понять, куда попадают карты и что с ними делать дальше, поэтому предлагаю изучить две важные зоны игры:*

## **Нейтральная зона**

Когда карта участвует в комбинации, она попадает в нейтральную зону до того момента, пока действие не будет закончено. Если комбинация была составлена из символов(а) на карте, находящейся в буфере, в нейтральную зону попадает только символ, а карта продолжает занимать слот в буфере.

Также в нейтральную зону попадает карта сюжета, разыгранная за ее цену выхода из руки или буфера, и будет находиться там до окончания действия.

**Куда отправляются карты (символы) из нейтральной зоны после окончания действия:**

- Символы выводятся из игры.
- Карта сюжета отправляется в утиль (в том случае, если эта карта играла именно как сюжет).
- Если карта играла в цифровой комбинации из буфера, то такая карта отправляется в утиль.
- Если карта играла в любой комбинации из руки, то она может быть перемещена в утиль или буфер, на выбор игрока, если, конечно, в буфере есть свободный слот.

## **Буфер и буферизация**

Буфер – это одна из основных и важных зон игры. Буфер имеет всего два слота, т.е. более двух карт одновременно в буфере находиться не может.

### **Как карты попадают в буфер?**

Когда вы разыгрываете комбинацию символов или цифровую комбинацию из руки, после нейтральной зоны вы можете отправить эти карты в буфер. При попадании в буфер на карту кладутся все неиспользованные символы, в дальнейшем они называются «**Активными символами**». На карте попавшей в буфер всегда активируются неиспользованные символы, исключение составляет карта попавшая в буфер из утиля, на такой карте символы не активируются.

Карты, находящиеся в буфере, можно использовать в комбинациях. Исключение составляет повтор одной комбинации два раза за ход одними и теми же картами.

Карты будут находиться в буфере, пока не будут перемещены в утиль после участия в цифровой комбинации или не будут разыграны за цену розыгрыша из буфера. Также карты можно удалить из буфера при помощи комбинации символов. «Уничтожение планов».

## Рука (карты в вашей руке)

Количество карт в руке не ограничено. Соперник не может видеть карты в вашей руке.

Если в вашей руке на начало вашего хода нет карт, то вы берете две карты из вашего основного архива (*это не является действием*).

## Архивы

В основном архиве 25 карт, в дополнительном 15 карт.

Расположите архивы так, чтобы не путать, где какой архив. Лучше, если основной архив будет ближе к вам, а дополнительный дальше.

Это два главных источника информации, которая является основой игры. Каждый раз, когда вы хотите взять карту из архива, вы берете ее из основного архива. Каждый раз, когда ваш Агент «добывает информацию» (см. Агенты), вы берете карту из дополнительного архива.

Когда заканчивается ваш дополнительный архив, единственным неудобством является невозможность брать карты Агентом, т.е. «добывать информацию». Если заканчивается основной архив, то в конце каждого вашего хода вы будете терять три единицы репутации.

## Игровое поле

Игровое поле имеет 12 клеток (3 на 4), три по вертикали и 4 по горизонтали. Первая территория выставляется на одну из двух центральных клеток поля, после территории устанавливаются рядом с любой территорией (не по диагонали).

**Ваши карты на поле размещаются лицом к себе, т.е. соперник видит их «вверх ногами».**

На каждой клетке может находиться не более одной территории, граффити или Агента. При этом ничто не запрещает находиться на одной клетке одновременно территории, граффити и Агенту.

*Внимательно изучите правила вывода определенных типов карт на поле в разделах «Агенты», «Граффигенты», «Граффити» и «Территории».*

### Условные обозначения на картах:

- 큐 Статический эффект объекта, находящегося на поле.
- 骷髅 Эффект, срабатывающий в момент, когда карта с поля попадает в утиль.
- # Эффект, срабатывающий, когда объект размещается на поле.
- 眼睛 Активируемая способность объекта.
- 眼睛 Активируемая способность объекта, на которую не тратится действия.
- ↗ Тригер - эффект, срабатывающий при определенных условиях.

## Утиль

Это игровая зона, куда отправляются «отыгравшие» карты. Например, если сюжет был сыгран из руки или буфера за его цену, то он отправляется в «нейтральную зону», а после в утиль, или, если карта была сыграна из буфера в цифровой комбинации или не была буферизирована после розыгрыша из руки, то она также отправляется в утиль. Например, карта Агента с поля отправляется в утиль после того, как она была указана целью комбинации «убрать Агента». Если на территории не осталось единиц верности, то она отправляется в утиль после проверки верности территорий.

*Если карта из утиля перемещается на поле или в буфер, то на этой карте не будет активных символов.*

## Территории

### Цифровое значение территории.

Это именно та часть, которая участвует в цифровых комбинациях.

**Цена** вывода территории X/Y, где X-стоимость вывода территории из руки на поле, а Y-стоимость вывода территории из буфера на поле. Если на месте X или Y стоит прочерк, это означает, что данная карта не может быть выведена из соответствующей зоны.

**Влияние.** В момент выхода вашей территории на поле вы получаете или соперник теряет влияние. Если знак влияния зеленый, то вы получаете единиц влияния равное значению в этом поле, если поле красное, то соперник теряет столько единиц влияния, каково значение этого поля.



## Как можно вывести территорию на поле:

1. Разыгрываем цифровую комбинацию, после этого отправляем территорию в буфер (буферизация не является действием), а после из буфера отправляем территорию на поле. Таким образом мы тратим два действия.
2. Разыгрываем комбинацию символов (если на территории есть символы), отправляем территорию в буфер, после выводим на поле. Тратим два действия.
3. Платим цену захвата (цена выплачивается репутацией) и перемещаем территорию на поле из руки. Тратим только одно действие.

*Территории - это ключевая часть игры, без них вашим Агентам негде будет скрываться, и вы не получите достаточно влияния в Ноксед Сити.*



**Приведем пример:** допустим, Обсерватория уже находится на поле, верность этой территории 3. Вы перемещаете на поле Центральный переулок. Обе территории имеют воздействие друг на друга. В результате верность Обсерватории становится 4, а верность Центрального переулка 1. В данном случае это важно, так как территория, имеющая верность ноль или меньше, в конце хода отправляется в утиль.



Влияние 2

Влияние 1

**Влияние** - эта часть карты говорит, сколько единиц влияния вы получаете, пока этот объект находится на поле под вашим контролем, если этот элемент красный, значит не вы получаете влияние, а соперник его теряет. Если вы теряете контроль над объектом, происходит обратное действие. Либо вы теряете влияние, которое давал объект, либо соперник получает влияние, которое отнимал этот объект.

## **Воздействие территории.**

Красные стрелочки указывают, куда территория воздействует на поле, серые - куда воздействия не оказывается.

Символ, участвующий в комбинации символов.

## **Параметры территории.**

**Черный** - верность.

Территории с нулевым или минусовым значением в конце хода (см. Порядок срабатывания эффектов) отправляются в утиль.

**Зеленый** - это воздействие этой территории на ваши соседние территории. В момент, когда эта территория размещается на поле, верность всех ваших территорий, к которым направлены красные стрелочки (см. Воздействие территорий), меняется, в данном примере нижняя и правая территории получают по 1 единице верности. Если эта территория уже будет находиться на поле, а рядом с ней размещается другая ваша территория, то она точно так же увеличит верность на 1.

**Красный** - делает то же самое с территориями соперника.

*Если значение минусовое, то верность не прибавляется, а отнимается.*



## **Перенаселение:**

Если верность вашей территории становится выше пяти, то эта территория становится перенаселенной, и в конце вашего хода вы теряете одну единицу репутации за каждую единицу перенаселения. Т.е. если верность вашей территории равна шести, то вы теряете в конце хода одну единицу репутации, если верность семь, то две и т.д.

## Порядок срабатывания эффектов при выходе территории на поле:

1. Проверяем воздействие территорий друг на друга, меняем количество верности территорий в случае необходимости.
2. Увеличиваем или уменьшаем влияние соответствующего игрока в зависимости от влияния территории.
3. Дальше смотрим текст на карте, если есть свойство #, то оно срабатывает в той последовательности, в которой написано на карте.

*Если верность территории получает минусовое значение, то контролирующий ее игрок СРАЗУ после этого теряет количество единиц репутации равное минусовому значению.*

## Агенты

**Цена** вывода Агента X/Y,  
где X - стоимость вывода  
Агента из руки на поле, а  
Y - стоимость вывода  
Агента из буфера на поле.  
Если на месте X или Y стоит  
прочерк, это означает, что  
данная карта не может быть  
выведена из соответствующей  
зоны.

**Символы**, которые могут  
быть использованы в  
комбинации символов.  
Комбинировать два символа  
с одной карты нельзя.



**Эффективность Агента** - это атака  
Агента, если Агент атакует соперника,  
то соперник теряет количество единиц  
репутации равное эффективности  
Агента. Если атакован раскрытый  
Агент соперника, то он отправится в  
утиль, если эффективность  
атакующего - больше или равна  
стойкости атакуемого.

**Стойкость.**

Агенты могут быть размещены как на Вашей территории, так и на любой пустой клетке поля.

Если Агент выводится на территорию, то в течение хода он имеет безбашенность (см. Безбашенность). Если Агент находится на свободной от территории клетке, то он всегда раскрыт и всегда имеет безбашенность. Если на клетку с Агентом устанавливается ваша территория, то **Агент разворачивается**. Если на клетку с вашим Агентом устанавливается территория соперника, то ваш **Агент отправляется в утиль**. Пока Агент находится на клетке с вашей территорией, эта территория имеет дополнительную единицу верности, когда Агент покидает эту клетку, территория теряет одну единицу верности.

**Агент является раскрытым, когда повернут и/или когда находится на клетке поля без вашей территории. Если на крате написано “раскройте Агента” это означает, что вы можете повернуть Агента или переместить его на клетку поля без территории.**

#### **Тень Агента:**

Если под вашим контролем оказалось два одинаковых Агента, то тот Агент, который попал под ваш контроль позже(2), становится тенью Агента(1). Эта карта(2) кладется под первого(1) Агента.

Когда Агент с тенью должен отправиться в утиль, вместо этого в утиль отправляется карта, ставшая тенью. Все эффекты срабатывают, исходя из текста «верхней»(1) карты.

Символы тени переносятся на Агента, получившего тень. Параметры Агента с тенью не меняются.

#### **Двойные Агенты:**

Если под контролем соперника есть такой же Агент, как и под вашим контролем, такой Агент считается двойным.

- Активные символы на этих Агентах считаются общими и могут быть использованы обоими игроками.
- Когда один из этих Агентов с поля отправляется в утиль, второй также отправляется в утиль.

#### **Способности Агента по умолчанию:**

1. Повернуться и взять карту из дополнительного архива.
2. Повернуться и атаковать любого раскрытоого Агента соперника (своих Агентов атаковать нельзя).
3. Повернуться и атаковать соперника (копать под соперника), при этом соперник теряет количество единиц репутации равное эффективности атаковавшего Агента.

**Агент не может совершать действий, если он повернут.**

**Агент не может повторять одно действие два раза за ход (например, брать карту).** В момент выхода на поле вашей территории, если ваш Агент находится на другой вашей территории, то он может переместиться (не тратя действия, сразу после выхода территории) на новую территорию, при этом, если Агент был повернут, то он разворачивается.

**Если Агент находится на клетке без территории, то эта способность у него отсутствует.**

**Пример:** Агент находится на свободной клетке, он атакует соперника (поворачивается), после этого вы устанавливаете территорию на клетку с Агентом, Агент разворачивается. И если у вас еще осталось действие (см. Действия), то Агент может либо взять карту из дополнительного архива, либо активировать свою индивидуальную активируемую способность.

Не забывайте, что ваши Агенты могут использовать основные действия.

## Агенты-Граффигенты

**Цена** вывода Агента- Граффигента X/Y, где X - стоимость вывода Агента из руки на поле, а Y - стоимость вывода Агента из буфера на поле. Если на месте X или Y стоит прочерк, это означает, что данная карта не может быть выведена из соответствующей зоны.



Стойкость.

### Эффективность Агента-Граффигента

- это атака Агента, если Агент атакует соперника, то соперник теряет количество единиц репутации равное эффективности Агента. Если атакован раскрытый Агент соперника, то он отправится в утиль, если эффективность атакующего - больше или равна стойкости атакуемого.

Агенты-Граффигенты имеют те же свойства, что и обычные Агенты, но имеют несколько принципиальных отличий.

1. Если на поле под вашим контролем есть граффити, то Агент-Граффигент имеет на одну единицу стойкости больше.
2. Если под вашим контролем на поле есть любой другой Агент или Агент-Граффигент, то Агент-Граффигент имеет на одну единицу эффективности больше.
3. Агента-Граффигента можно вывести на поле рубашкой вверх (только на территорию, притом любую). При этом он будет являться граффити (теряя тип Агента-Граффигента), верность территории с этой граффити будет повышена на одну единицу. Если такая граффити оказывается на свободной клетке (например, территории, к которой он был прикреплен, отправляется в утиль), то она переворачивается и становится Агентом-Граффигентом, со всеми его свойствами.

**Пример:** если под вашим контролем два разных Агента-Граффигента, то оба они получают по дополнительной единице эффективности, если на поле есть еще и ваша граффити, то стойкость этих Агентов также возрастет на единицу.

**КАЖДЫЙ ИГРОК МОЖЕТ КОНТРОЛИРОВАТЬ НЕ БОЛЕЕ ДВУХ АГЕНТОВ** (это касается как просто Агентов, так и Агентов-Граффигентов).

Если вы выводите третьего Агента, то вы обязаны отправить с поля в утиль одного из двух Агентов, находившихся под вашим контролем до выхода третьего.

**Выводить двух Агентов на одну клетку поля нельзя.**

## Граффити

Размещается только на территории, если ограничений нет, то можно разместить как на своей территории, так и на территории соперника. На одной территории может быть только одна граффити.

## Сюжеты

Как правило, эти карты играют из руки за их полную стоимость или из буфера за уменьшенную стоимость. Карты сюжетов после розыгрыша попадают в нейтральную зону, а после выполнения их действия отправляются в утиль. Есть исключения (например, слизень-камнеед остается на поле прикрепленный к территории). Карты сюжетов делают именно то, что на них написано. Если карта сюжета не может в полной мере выполнить условие, то она не может быть сыграна как сюжет.

**Пример:** карта сюжета говорит, что соперник перемещает три карты своего основного архива в утиль, но в архиве соперника менее трех карт, в этом случае данный сюжет не может быть сыгран. Но ничто не мешает этой карте играть в комбинациях.

## Безбашенность-Оперативность

Когда Агент выходит на поле, в течение этого хода он получает безбашенность. То есть, если он атакует в этом ходу соперника или Агента соперника, контролирующий Агента с безбашенностью игрок теряет столько единиц репутации, какова эффективность этого Агента.

Если Агент размещен не на территории (на свободной клетке), то он постоянно имеет безбашенность.

Если на карте Агента указано, что он имеет оперативность, это означает, что он может атаковать с первого хода, не нанося вреда вашей репутации.

*НО! Если Агент с оперативностью находится на свободной клетке, то он все равно имеет безашенность.*

## Карты в нелегальных зонах

Если ваша карта должна попасть в руку или утиль соперника, вместо этого она отправляется в ваш утиль.

## Объекты

Все карты на поле являются объектами, все карты в буфере являются запланированными объектами.

Пример: *отправьте любой объект в утиль. В этом случае вы можете отправить в утиль любую карту, находящуюся на поле или в буфере любого игрока.*

## Счетчик

Счетчик – это показатель состояния вашего героя, т.е. игрока.  
Счетчик имеет три показателя: репутация, влияние и доверие.

**Репутация** – в начале игры ваша репутация равна 6. Репутацией вы можете оплачивать цену ваших действий, указанную в верхнем левом углу карты (цена X/Y, где X – стоимость розыгрыша из руки на поле, а Y – стоимость розыгрыша из буфера на поле. Если на месте X или Y стоит прочерк, это означает, что данная карта не может быть выведена из соответствующей зоны).

*Излишек репутации – каждый раз, когда вы получаете репутацию, превышающую значение 21, вы теряете столько единиц доверия, на сколько вы превысили это значение.*

Пример: у вас 19 единиц репутации и 5 единиц доверия, вы разыгрываете цифровую комбинацию «пиар-компания» и должны получить 5 единиц репутации. Вы получаете 5 единиц репутации, и она становится 24, вы превысили значение 21 на 3 единицы, в результате вы теряете 3 единицы доверия (см. Доверие). Так что внимательно следите за своей репутацией. =)

**Влияние** – в начале игры ваше влияние равно 0 (нулю). Влияние – это один из способов выиграть партию. Если в момент проверки статуса игры у одного из игроков 10 или более единиц влияния, то он выигрывает партию.

**Доверие** – в начале игры ваше доверие равно 10. Если на момент проверки статуса игры доверие игрока равно нулю, он проигрывает партию.

Каждый раз, когда вы должны потерять репутацию или влияние, но их недостаточно для потери, вы теряете столько единиц доверия, сколько не хватило репутации или влияния.

*Пример: у вас 1 единица репутации и 10 единиц доверия, соперник разыгрывает карту, которая говорит, что вы должны потерять 3 единицы репутации, тогда ваша репутация становится равной нулю, а доверие уменьшается на 2 единицы.*

## Победа или проигрыш

Чтобы победить в партии на момент проверки статуса игры:

1. Необходимо иметь 10 единиц влияния.
2. Соперник должен иметь 0 (ноль) единиц доверия.
3. На игровом поле суммарно присутствуют 12 территорий, побеждает тот игрок, у которого совокупное значение верности территорий выше, чем у соперника.

## Порядок срабатывания эффектов

1. Эффекты, срабатывающие в начале вашего хода (ваши карты).
2. Эффекты, срабатывающие в начале вашего хода (карты соперника).
3. Взятие двух карт в случае, если у вас пустая рука.
4. НАЧАЛО ВАШЕГО ПЕРВОГО ДЕЙСТВИЯ.
5. НАЧАЛО ВАШЕГО ВТОРОГО ДЕЙСТВИЯ.  
*Если под вашим контролем есть хотя бы один Агент, то:*
6. НАЧАЛО ВАШЕГО ТРЕТЬЕГО ДЕЙСТВИЯ.  
*(порядок основных и дополнительных действий на выбор активного игрока (см. Действия)).*
7. Эффекты, срабатывающие в конце вашего хода (ваши карты).
8. Эффекты, срабатывающие в конце вашего хода (карты соперника).
9. Эффект перенаселения (см. Перенаселение).
10. Эффект пустого основного архива – потеря 3 единиц репутации.
11. Отправка в утиль территорий, имеющих нулевое или минусовое значение верности.
12. ПРОВЕРКА СТАТУСА ИГРЫ: продолжение или окончание игры (см. Победа или проигрыш).

Если срабатывают два эффекта одновременно, то порядок такой:

1. Эффекты карт активного игрока.
2. Эффекты карт неактивного игрока.

**Если под контролем одного игрока срабатывает несколько эффектов одновременно, то порядок срабатывания этих эффектов определяет контролирующий эффекты игрок.**

# Комбинации символов

## (легальность или нелегальность комбинаций символов)

Стоит обратить внимание, что не всегда и не все комбинации вы можете сыграть в тот или иной момент. Внимательно прочитав следующую главу, вы сможете избежать неприятных ситуаций, когда вы будете раскрывать свои карты, пытаясь сыграть комбинацию. Итак:

**Оклеветать** – всегда легальна (не забываем, что терять можно и дополнительное действие).

**Слив информации** – нелегальна только в том случае, если все архивы пусты, как у вас, так и у вашего соперника.

**Разоблачить** – всегда легальна.

**Обоюдный удар** – нелегальна только в том случае, если доверие одного или обоих игроков равно нулю.

**Шантаж** – всегда легальна.

**Усиление потенциала** – нелегальна, если в вашем основном архиве менее двух карт.

**Восстановление** – нелегальна, если в вашем утиле нет карт, карты из утиля перемещаются в буфер без активных символов.

**Дальновидность** – может быть направлена даже на карту, не имеющую символов, в этом случае ничего не происходит. Нелегальна, если в игре нет объектов.

**Скачать** – можно перемещать карты как из своего дополнительного архива в свой основной, так и из дополнительного архива соперника в его основной архив. Нелегальна, если дополнительные архивы всех игроков пусты.

**Управление властью** – всегда легальна.

**Воодушевить** – легальна в том случае, если на поле есть хотя бы одна территория соперника и хотя бы одна ваша территория.

**Запугать** – легальна в том случае, если на поле есть хотя бы одна территория соперника и хотя бы одна ваша территория.

**Вредительство** – легальна в том случае, если у соперника в руке не менее двух карт.

**Уничтожение планов** – легальна в том случае, если хотя бы в одном буфере есть хотя бы одна карта. Целью может быть как ваш буфер, так и буфер соперника.

**Убрать Агента** – нелегальна, если на поле нет Агентов. Целью могут быть любые Агенты на поле. Если Агент раскрыт, то игрок, разыгравший «Убрать Агента», теряет 2 единицы репутации, если Агент не раскрыт, то 4 единицы репутации.

	<b>Оклеветать</b> Соперник теряет 3 единицы репутации или теряет 1 действие в следующем ходу на его выбор		<b>Слив информации</b> Переместите 2 верхние карты в утиль из любого архива		<b>Разоблачить</b> Соперник теряет 2 единицы репутации		<b>Обоюдный удар</b> Вы и ваш соперник теряете по 1 единице доверия		<b>Шантаж</b> Соперник теряет 3 единицы репутации или отправляет с поля в утиль Агента на его выбор
	<b>Усиление Потенциала</b> Возьмите 2 карты		<b>Восстановление</b> Положите в ваш буфер карту из вашего утиля		<b>Дальновидность</b> Восстановите или удалите все символы на одном объекте		<b>Управление властью</b> Ваше влияние увеличивается на 1 единицу или влияние соперника уменьшается на 1 единицу		<b>Воодушевить</b> Верность территории соперника увеличивается на 1, верность вашей территории увеличивается на 2
	<b>Скачать</b> Переместите 3 верхние карты из дополнительного архива в основной		<b>Дальновидность</b> Восстановите или удалите все символы на одном объекте		<b>Воодушевить</b> Верность территории соперника увеличивается на 1, верность вашей территории уменьшается на 2		<b>Запугать</b> Верность территории соперника уменьшается на 3, верность вашей территории уменьшается на 1		<b>Вредительство</b> Соперник сбрасывает 2 карты
	<b>Уничтожение планов</b> Удалите 1 карту из буфера		<b>Воодушевить</b> Верность территории соперника увеличивается на 1, верность вашей территории уменьшается на 2		<b>Запугать</b> Верность территории соперника уменьшается на 3, верность вашей территории уменьшается на 1		<b>Уничтожение планов</b> Удалите 1 карту из буфера		<b>Убрать Агента</b> Переместите целевого Агента * с поля в утиль
									*Если Агент раскрыт, вы теряете 2 единицы репутации, если Агент закрыт, вы теряете 4 единицы репутации.
									<b>5 - Махинации</b> Вы получаете 1 единицу репутации, соперник теряет 1 единицу репутации или переместите 1 символ на поле
									<b>7 - Ненадежный пиар</b> Вы получаете 3 единицы репутации или соперник теряет 3 единицы репутации на выбор соперника
									<b>9 - Пиар-компания</b> +5 единиц репутации
									<b>11 - Большая пиар-компания</b> +7 единиц репутации
									<b>13 - Благотворительность</b> +4 единицы репутации +1 единица доверия