

КОМПЛЕКТ ОБНОВЛЕНИЙ
ДЛЯ 1-ГО ИЗДАНИЯ



НОВЫЕ ПРАВИЛА

ТАЙНАЯ ВЛАСТЬ



Н О В Ы Й М И Р О В О Й П О Р Я Д О К

КОМПЛЕКТ ОБНОВЛЕНИЙ ДЛЯ 1-ГО ИЗДАНИЯ

СОСТАВ КОМПЛЕКТА

Комплект обновлений предназначен для тех, у кого 1-е издание игры «Тайная власть. Новый мировой порядок». Комплект содержит необходимые компоненты и правила для того, чтобы

играть в пятером и в одиночном режиме. Также добавлено 12 карт союзов из 1-го издания, формулировки которых были уточнены.

РАСШИРЕНИЕ ДО 5 ИГРОКОВ



★ **Агенты** ★
10 фишек



★ **Рекрутер** ★
1 фишка



★ **Объекты** ★
13 карт



★ **Теневые агенты** ★
2 жетона

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ



★ **Проекты Сокола** ★
3 жетона



★ **Колода действий Сокола** ★
14 карт

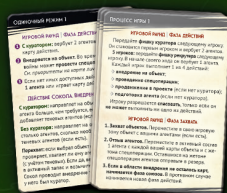


★ **Карта личности Сокола** ★
1 карта

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



★ **Второстепенный объект** ★
1 карта



★ **Памятки** ★
6 карт



★ **Союзы** ★
12 карт



★ **Новые правила** ★
1 буклет

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Вашим оппонентом в одиночном режиме выступает руководитель особого подразделения «Комитета», которое строго засекречено, — даже вы мало что о нём знаете. Ещё меньше вам известно о вашем оппоненте, которого вы полусерьёзно называете СОКОЛ (специально отобранное «Комитетом» ответственное лицо, далее — просто Сокол).

«Комитет» не полностью доверяет руководителям своих подразделений. Но, в отличие от вас и других, Сокол пользуется абсолютным доверием высшего руководства «Комитета»... и располагает неограниченным доступом к ресурсам организации.

Вы слышали, что Сокол неукоснительно следует директивам, поступающим из «Комитета». Ему позволено свободно присоединяться к проектам мирового господства и заключать любые союзы — однако последние он сразу передаёт в ведение «Комитета». Ещё, как вам известно, в его распоряжении — лучшие специалисты организации.

Ваша цель — возглавить мировое правительство. Если на этом пути требуется сокрушить любимчика «Комитета»... так тому и быть!

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Одиночный режим играется по обычным правилам. Все изменения касаются только вашего оппонента — Сокола. Вы же как игрок действуете точно так же, как в обычной партии с 2–5 игроками.

Сокол, в свою очередь, также действует как обычный игрок, но часто руководствуется другими принципами и правилами, нежели вы. Во всех случаях, которые не описаны далее, Сокол поступает как обычный игрок.

Основные правила одиночного режима соответствуют *среднему* уровню сложности. Другие уровни сложности приведены ближе к концу правил одиночного режима. Если это одна из ваших первых партий в «Тайную власть», рекомендуем выбрать *начальный* уровень сложности (подготовка к игре в таком случае упрощается).

- Вы можете уменьшить количество манипуляций с компонентами. Например, если Сокол захватывает карту, а вы собираетесь перехватить её с помощью 5 агентов и затем отозвать 1 из них в фазу захвата — просто возьмите карту себе и поставьте на неё 4 агентов (и не забудьте вручить Соколу карту союза с верха колоды, так как произошёл перехват).

СОКОЛ. КЛЮЧЕВЫЕ ДИРЕКТИВЫ

Проекты мирового господства. Захватив карту поддержки или заключив союз со знаком агитаторов, миротворцев или шпионов в правом верхнем углу, **Сокол продвигается в проекте, который соответствует знаку на карте.** Если у Сокола нет координатора в этом проекте — он присоединяется к нему.



Сокол игнорирует ВСЕ требования проектов при продвижении, но получает все их преимущества. Присоединяясь к проекту, в качестве координатора Сокол берёт фишку агента из своего активного состава, а если там фишек нет, из резерва.

Сокол никогда не присоединяется к проекту «Тайная власть». Другие три проекта доступны Соколу в обычном порядке.

Колода действий Сокола. В одиночном режиме, исключая *начальный* уровень сложности, используется особая колода карт профессионалов, предназначенная только для Сокола. Далее мы будем называть её колодой действий.

Сокол всегда берёт 1 карту из колоды действий, если должен завербовать 1 или 2 агентов, но не может, так как у него в резерве нет ни одного агента. Взяв карту действия, Сокол сразу применяет её эффект (и сбрасывает). Если не может применить — сбрасывает без эффекта.

Применение эффекта карты действий не считается для Сокола действием: сыграв её, он выполняет своё основное действие. Все карты действий подробно объяснены в конце правил одиночного режима.

Равнозначность. В редком случае, когда у Сокола присутствует 2 варианта на выбор — вы осуществляете выбор за него. Действуйте так, как поступили бы сами, играя за Сокола.

Далее описываются только отличия одиночного режима от обычной игры — по большей части они касаются того, как поступает Сокол.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Шаг 1. Сокол берёт 6 карт союзов **1** и все оставляет у себя (кладите в открытую). Вы берёте себе союзы в соответствии с одним из первых двух вариантов, изложенных на с. 4 базовых правил.

Шаг 2. Подготовьте колоду объектов, как в партии с участием 3 игроков. Область внедрения будет состоять из 8 карт.

Шаг 7. В начале игры вы получаете фишку куратора. В процессе игры она передаётся от вас к Соколу и обратно в обычном порядке (в начале каждой фазы действий).

Сокол • Шаг 8. Возьмите памятку для одиночного режима и карту личности Сокола. Она олицетворяет вашего оппонента, а также исполняет роль памятки по приоритетам Сокола. Выберите одну из двух сторон карты и положите её выбранной стороной вверх **2**.

Сокол • Шаг 9. Возьмите колоду действий Сокола (14 карт). Найдите **4 персональные карты действий** Сокола — на них те же иллюстрации, что и на его карте личности. Оставьте одну из них, которая соответствует выбранной вами личности Сокола (по иллюстрации) и не имеет пометки «Высокая сложность». Оставшиеся 3 карты уберите в коробку с игрой. Замешайте персональную карту в колоду действий. Поместите колоду рядом с картой личности Сокола **3**.

Сокол • Шаг 10. Возьмите 3 жетона проектов со знаками агитаторов, миротворцев и шпионов. Не глядя, перемешайте их и выложите в ряд под картой личности Сокола в открытую **4**. Это — проектный порядок, согласно которому Сокол определяет, в каком проекте продвигаться, когда у него есть выбор.

Выбирая между двумя или тремя проектами для продвижения, Сокол выбирает тот, жетон которого находится первым слева в ряду проектного порядка (учитывайте, что иногда это может оказаться второй по счёту жетон в ряду, а не самый первый). Затем Сокол переносит этот жетон направо, в конец ряда.

Достигнув 5-й стадии проекта, Сокол немедленно удаляет жетон этого проекта из игры, так как он больше не потребуется.

Пора начинать!

➔ Кроме самой первой партии, мы рекомендуем всегда добавлять мини-дополнение «Профессионалы». В одиночном режиме партия с ним проходит по обычным правилам. Сокол никогда не берёт карты профессионалов — у него своя колода действий.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

ДЕЙСТВИЕ: ВНЕДРЕНИЕ НА ОБЪЕКТ

В свой ход Сокол выполняет действие «Внедрение на объект». Для этого он **слева направо** выбирает одну из первых трёх карт объектов в области внедрения (или из большего их числа, если у него координатор в «Шпионаже»), следуя приоритетам:



Карта поддержки (фиолетовая) ▶ карта ближнего круга (серая) ▶ карта власти (зелёная) ▶ карта контроля, финансов или науки (красная, жёлтая или синяя)



Готовая к игре колода действий Сокола состоит из 11 карт. Одна из них соответствует его карте личности.

Таким образом, следуя приоритетам, Сокол сначала слева направо проверяет, есть ли в зоне внедрения карта поддержки, и, если есть, внедряет на неё агентов. Если карты поддержки нет среди доступных ему карт или у него недостаточно агентов, Сокол проверяет, есть ли в зоне внедрения карта ближнего круга. И так далее.

Если дело дошло до карт контроля, финансов и науки – Сокол внедряет агентов на первую же (слева направо) карту контроля, финансов или науки, для которой у него соответственно есть «Правительства», «Биржи» или «Университеты». Если таких карт у Сокола нет – он просто выбирает первую же карту контроля, финансов или науки.



Если у Сокола нет куратора, он направляет на карту столько агентов, сколько необходимо для её захвата (с учётом теневых агентов).

Если куратор у Сокола, он направляет на карту на 1 фишку агента больше, чем указано в нижней части карты (независимо от наличия у него теневых агентов), чтобы помешать игроку выполнить перехват.

ПЕРЕХВАТ

Если на выбранной Соколом карте объекта находятся ваши агенты – Сокол проверяет, способен ли он выполнить перехват. В случае, если у него больше агентов (включая теневых), чем у вас, – он выполняет перехват, но по особым правилам.

Сначала уберите своих агентов с карты (и возьмите карту союза). С этого момента не имеет значения, сколько их там было. Сокол ставит на карту своих агентов, как если бы у него был куратор – то есть, если возможно, на 1 фишку агента больше, чем требуется для внедрения.

ПРИМЕРЫ. СОКОЛ ПОДЧИНЯЕТ СЕБЕ ПРОФСОЮЗЫ



- А** У Сокола нет куратора. Благодаря 2 теневым агентам ему достаточно 1 фишки агента для внедрения в «Профсоюзы».



- Б** Куратор у Сокола. Сокол направляет на карту «Профсоюзы» на 1 фишку агента больше, чем требуется. Это 4 агента. С учётом теневых агентов на «Профсоюзах» сейчас 6 агентов Сокола.



- В** Куратор у Сокола. Но в его активном составе – только 2 фишки агентов. Сокол хотел бы направить 4 фишки агентов, но столько у него нет. Поэтому он направляет в «Профсоюзы» всех имеющихся у него агентов. С учётом теневых агентов на «Профсоюзах» сейчас 4 агента Сокола.

ПРИМЕР. ПЕРСПЕКТИВНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ



Дмитрий (Красный игрок) направил 4 агентов на карту «Исследования». У Сокола достаточно агентов в активном составе, чтобы выполнить перехват, что он и делает.



Сначала Дмитрий возвращает всех своих агентов в активный запас (и берёт 1 карту союза). Затем Сокол ставит 2 агентов на карту, как если бы у него был куратор.

- Результат был бы таким же, направь Дмитрий всего 1 агента. Зачем было направлять 4? Возможно, у Дмитрия заключён союз «Римский клуб», который приносит карту второстепенного объекта, если на карту объекта поставлено 4 фишки агентов!

ДЕЙСТВИЕ: ПРОВЕДЕНИЕ СПЕЦОПЕРАЦИИ



В мирное время Сокол не проводит спецоперации, кроме как по эффекту карты «Эмиссар». Ситуация меняется, когда наступает война. Приоритеты Сокола становятся следующими:



Карта поддержки (фиолетовая) ▶ карта ближнего круга (серая) ▶ карта власти (зелёная) ▶ проведение спецоперации ▶ карта контроля, финансов или науки (красная, жёлтая или синяя)

➔ Мировые войны не влияют на продвижение Сокола в проектах.

ДЕЙСТВИЕ: ПОДГОТОВКА АГЕНТА

Если Сокол не может внедриться ни на один объект или (в военное время) провести спецоперацию, он вербует 1 агента. Если агентов в резерве нет — Сокол берёт карту действия и немедленно её разыгрывает.

ФАЗА ЗАХВАТА

Сокол отзывает агентов с карт по обычным правилам. Если у Сокола есть координатор в проекте «Объединённые нации», он сначала отзывает агентов с той карты, где у него больше агентов, или со спецоперации, если провёл её в этот ход (спецоперация приоритетна). *Затем:*

- если в этот ход Сокол захватил карту поддержки, он присоединяется к соответствующему ей проекту или продвигается в нём на следующую стадию (см. «Сокол. Ключевые директивы» на с. 15);
- если в этот ход Сокол захватил карту ближнего круга, он продвигается на следующую стадию в проекте, где у него есть координатор. Если таких проектов несколько — он выбирает проект согласно проектному порядку (см. «Подготовку к игре» на с. 4).

В случае, когда Сокол захватил карту ближнего круга, но ещё не присоединился ни к одному проекту, он присоединяется к 1 проекту согласно проектному порядку.

➔ Не забудьте переместить жетон проекта, который был использован для осуществления выбора, в конец ряда.

ФАЗА СОЮЗОВ

Сокол заключает ВСЕ союзы, которые может, по обычным правилам. Бывает, что после заключения одного союза он уже может выполнить требования другого союза, который ранее не мог заключить, — тогда он сразу заключает и его.

Если в правом верхнем углу карты заключённого союза изображена карта второстепенного объекта — Сокол её получает. Если изображён знак агитаторов, миротворцев или шпионов, Сокол продвигается в соответствующем проекте.

Эффекты союзов Сокол не применяет. Просто складывайте карты союзов, которые Сокол заключил, в стопку. Кладите карты союзов со знаками отдельно рядом, чтобы их было хорошо видно: они учитываются для заключения других союзов Сокола.

В конце фазы союзов Сокол не сбрасывает карты союзов в руку, если у него их свыше 6.

МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО

Сокол считает очки влияния согласно обычным правилам, но с некоторыми особенностями.

- Сокол получает очки влияния, указанные в правом верхнем углу заключённых им союзов. Эффекты союзов он не применяет (они переданы им в ведение «Комитета»).
- Карты ближнего круга приносят Соколу по 4 очка каждая. Сокол не присоединяет их к другим картам.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ

- ✦ Не используйте колоду действий Сокола. Если Сокол должен завербовать агента, когда в резерве нет агентов, ничего не происходит.
- ✦ Оставьте жетоны проектов в коробке с игрой — они не понадобятся.
- ✦ При подготовке к игре Сокол получает 2 карты союзов вместо 6.
- ✦ Получив карту ближнего круга, Сокол не присоединяется к проекту и не продвигается в нём (но при получении карты поддержки или заключении союза с соответствующим знаком вверху справа — продвигается).

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

Соответствует обычным правилам одиночного режима.

ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ

Рекомендуется, как только начнёте побеждать на среднем.

- ✦ Добавьте в колоду действий персональную карту Сокола с пометкой «Высокая сложность» (ту, которая соответствует его карте личности). У вас получится 12 карт в колоде действий Сокола.
- ✦ Захватив карту ближнего круга, Сокол продвигается на 1 стадию ВО ВСЕХ проектах, где есть его координаторы. В случае, если Сокол ещё не вступил ни в один проект, он присоединяется к 1 проекту согласно проектному порядку.

- ✦ Если Сокол получает куратора и вербует только 1 агента, так как в резерве нет второго, он берёт карту действия и разыгрывает её.
- ✦ В конце игры Сокол дополнительно получает 1 очко влияния за каждую карту заключённого им союза.

МАКСИМАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ

Высокий уровень сложности плюс следующее:

- ✦ Соколу требуется на 1 агента меньше для проведения спецопераций.
- ✦ После захвата карт «Правительства», «Биржи», «Университеты» или «Корпорации» Сокол дополнительно берёт соответствующую им карту второстепенного объекта (контроля при захвате «Правительств», власти при захвате «Корпораций» и так далее). «Преступные группировки» приносят Соколу 3 карты второстепенных объектов (по одной карте контроля, финансов и науки).
- ✦ В конце партии Сокол присоединяет каждую свою карту ближнего круга к одной из своих карт власти по обычным правилам, если может (4 очка влияния она в таком случае уже не приносит). Выбирайте из расчёта максимального количества очков для Сокола. Если присоединение карты ближнего круга принесёт 4 очка влияния или меньше, Сокол её не присоединяет и получает 4 очка влияния.
- ✦ В конце игры Сокол дополнительно получает по 2 очка влияния (вместо 1) за каждую карту заключённого им союза.

ИГРА ВЛИЯНИЯ

Независимо от исхода партии, вы можете оценить степень своей эффективности по набранным очкам влияния и стремиться улучшить свой результат от партии к партии. Учтите, что чем выше сложность игры — тем труднее набрать много очков!

Вчера назначен: 59 очков влияния или менее.

Перспективный: 60–99 очков влияния.

На хорошем счету: 100–149 очков влияния.

Первый среди лучших: 150–189 очков влияния.

Макиавелли XX века: свыше 190 очков влияния.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ СОКОЛА

Розыгрыш карты действия не заменяет основное действие, которое Сокол выполняет в свой ход.

«Сокол тратит N агентов» означает, что Сокол отправляет указанное число агентов из своего активного состава в резерв. Если Сокол не располагает нужным числом агентов, он сбрасывает карту действий без применения эффекта.

Если Сокол не может применить эффект карты — он сбрасывает её без эффекта (и не тратит агентов). Если у карты 2 эффекта (например, «Убийца») и Сокол может применить только один из них, он так и делает.



Следуя проектному порядку, Сокол тратит 2 агентов и присоединяется к проекту либо, если он уже во всех 3 проектах, продвигается в одном из них.

2 карты

- » Как обычно, при присоединении к проекту Сокол берёт фишку агента из активного состава, а если там нет агентов — из резерва.

СЕРЫЙ КАРДИНАЛ

Все двери открыты перед тем, кто облечён полным доверием «Комитета».

Сокол тратит 2 агентов. Затем он присоединяется к 1 проекту (но не к «Тайной власти»), следуя **проектному порядку** (см. «Подготовка к игре» на с. 4).

Если Сокол уже присутствует во всех 3 проектах («Коминтерн», «Объединённые нации» и «Шпионаж»), он продвигается на одну стадию в 1 проекте согласно **проектному порядку**.



Сокол проводит спецоперацию.

2 карты

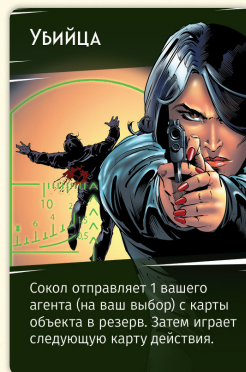
ЭМИССАР

«Комитет» одобряет радикальные методы, но на фоне мирового конфликта, когда легче замести следы. Впрочем, исключительные ситуации тоже случаются.

Сокол проводит спецоперацию согласно обычным правилам.

- » Как и в случае с любой картой действия — это не считается основным действием.
- » На максимальной сложности Соколу нужно на 1 агента меньше, чтобы провести спецоперацию по эффекту «Эмиссара».

- » Может случиться, что Сокол взял карту «Эмиссар» в результате действия вербовки, не имея агентов в резерве. В таком случае Сокол также применяет эффект «Эмиссара», если может.



Сокол отправляет 1 вашего агента (на ваш выбор) с карты объекта в резерв. Затем играет следующую карту действия.

2 карты

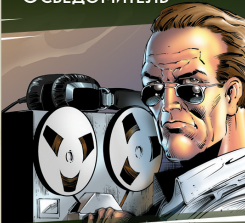
УБИЙЦА

Каждый, кто стоит на пути Сокола, становится мишенью.

Выберите 1 своего агента на карте объекта, если таковые есть, и отправьте его в резерв.

Затем, вне зависимости от результата, Сокол разыгрывает следующую карту действия.

ОСВЕДОМИТЕЛЬ



Сокол берёт 1 карту союза. Затем, если у него меньше 6 карт союзов, он тратит 2 агентов и берёт ещё 1 карту союза.

1 карта

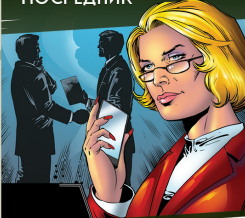
ОСВЕДОМИТЕЛЬ

Комитет знает про всех, кто может представлять для него ценность. Однако такое знание иногда дорого обходится.

Сокол берёт 1 карту из колоды союзов «в руку».

Затем посчитайте, сколько союзов у Сокола «в руке». Если менее 6, Сокол тратит 2 агентов и берёт ещё 1 карту союза из колоды.

ПОСРЕДНИК



Сокол тратит 2 агентов и получает 1 теневого агента. В начале фазы союзов Сокол возвращает его в запас.

1 карта

ПОСРЕДНИК

Сокол легко разменивает людей как на постоянные преимущества... так и на временные.

Сокол тратит 2 агентов и получает 1 теневого агента. Верните его в общий запас в начале фазы союзов.

ВЕРЬОВЩИК



Сокол отзывает до 2 агентов. Если некого отзывать, он играет следующую карту действия.

2 карты

ВЕРЬОВЩИК

Для Сокола проще запросить новых агентов из «Комитета», чем ждать, пока его агенты вернутся с заданий.

Сокол возвращает до 2 агентов с карт объектов в активный состав. Если у него нет агентов на объектах, он разыгрывает следующую карту действия.

➤ Если у Сокола есть агенты на нескольких картах, он отзывает их по тому же принципу, что и при использовании преимущества проекта «Объединённые нации» (приоритет за картой, где у Сокола больше агентов).

ПЕРЕГОВОРЩИК / ДОВЕРЕННОЕ ЛИЦО

Он умеет достичь выгодного соглашения даже при продаже льда эскимосам.

ПЕРЕГОВОРЩИК



Сокол берёт по 1 карте союза за каждую свою карту «Ближний круг». Затем перемешайте колоду действий.

1 карта

ДОВЕРЕННОЕ ЛИЦО



Сокол берёт по 1 карте союза за каждую свою карту поддержки. Затем играет следующую карту действия.

1 карта

Переговорщик, персональная карта:

Сокол берёт столько союзов «в руку», сколько у него есть карт ближнего круга.

Затем Сокол перемешивает колоду действий вместе с картами сброса, включая эту карту.

Доверенное лицо, персональная карта «высокой сложности»: Сокол берёт столько союзов «в руку», сколько у него есть карт поддержки.

Затем, вне зависимости от результата, разыгрывает следующую карту действия.

УПРАВЛЕНЕЦ / ПРЕЗИДЕНТ

Она не только выжимает до последней капли каждую компанию, попавшую под контроль «Комитета», но и захватывает все связанные с ней структуры.

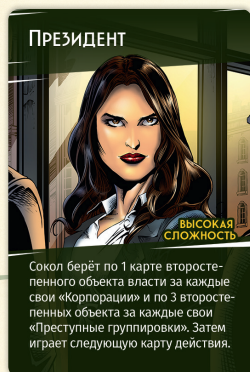


1 карта

Управленец, персональная карта: Сокол берёт по 1 соответствующей карте второстепенного объекта за каждые свои «Правительства», «Биржи» и «Университеты».

Пример. Если у Сокола 2 карты «Правительства» и 1 карта «Биржи», он берёт 3 карты второстепенных объектов: 2 карты контроля и 1 карту финансов.

Затем Сокол перемешивает колоду действий вместе с картами сброса, включая эту карту.



1 карта

Президент, персональная карта «высокой сложности»: Сокол берёт второстепенный объект группы власти за каждую свою карту «Корпорации» и берёт по 3 карты второстепенных объектов (по одной карте групп контроля, финансов и науки) за каждую свою карту «Преступные группировки».

Затем, вне зависимости от результата, разыгрывает следующую карту действия.

ДЕЙСТВИЯ СОКОЛА, КОГДА У НЕГО КУРАТОР

Куратор не препятствует совершать Соколу какие бы то ни было действия, так как Сокол пользуется абсолютным доверием высшего руководства «Комитета». Например, Сокол может вербовать агента в присутствии куратора, если ему недоступны другие действия.

СОЮЗЫ В ПАРТИИ ПРОТИВ СОКОЛА

- » Когда вы заключаете союз «*Чрезвычайная комиссия*», «*Купол-2*» или «*Иллюминаты*» и Сокол не может отдать вам соответствующую карту — возьмите у него ту карту, которую отдали бы сами, будь вы на его месте. Учитывайте, что карты поддержки нужны Соколу для заключения выгодных союзов.
- » Эффекты союзов «*Ясоны*», «*Розенкрейцеры*», «*Тамплиеры*» и «*Союз тридцати трёх*», заключённых вами, распространяются на Сокола и могут принести ему 7 очков влияния в конце партии.



РАСШИРЕНИЕ ДО 5 ИГРОКОВ

В ведении «Комитета» находится особый отдел, отвечающий за наём и подготовку агентов. Затем агенты поступают в распоряжение руководителей подразделений. Личность представителя отдела, как и многое другое в «Комитете», окружена завесой тайны, так что его обычно называют просто рекрутером.

Вы можете играть в «Тайную власть» впятером путём добавления фишки рекрутера, для которой существуют особые правила. В остальном игра проходит по обычным правилам.

Все существующие дополнения к «Тайной власти» можно добавлять в партии с участием 5 игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВПЯТЕРОМ

Шаг 2. Используйте все карты объектов (карты с пометками «3+», «4+» и «5», а также без пометок).

Область внедрения в партии на 5 игроков состоит из 11 карт.

Шаг 7. Первый игрок получает **фишку куратора**, а четвёртый игрок (по часовой стрелке) — **фишку рекрутера**.



Фишка рекрутера используется только в партиях впятером (а также с некоторыми модулями в одиночном режиме).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Перед началом каждой фазы действий фишки куратора (как обычно) и рекрутера передаются следующим игрокам по часовой стрелке.

В начале своего хода игрок, у которого находится рекрутер, должен завербовать 1 агента. Это не считается действием — затем игрок выполняет свой ход в обычном порядке.

- › В отличие от куратора, рекрутер не накладывает никаких ограничений на игрока.
- › Для вербовки благодаря рекрутеру действуют те же правила, что и применяемые при вербовке с помощью куратора.



