






Поле для игры: распечатайте и кладите на стол. Фишки игроков для игры не нужны, т.к. меняется только местоположение Бумаг.

ЛОНДОН 	1	2	3	4	5	6	7	НЬЮ-ЙОРК 
8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	ЖЕНЕВА 	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69
МОСКВА 	70	71	72	73	74	75	76	ПЕКИН 

Опция: предлагаем вам использовать **спецходы**, которые сделают игру динамичнее и разнообразнее. Все эти возможности игрок тайно покупает перед началом на **10 очков**, пишет в карточке, а в нужный момент использует. Каждый спец, кроме блефа, используется игроком *место* передвижения или фишки (это третий вариант хода). Блеф используется в момент Торга.

Подрывники (3 очка): взрывают 1 клетку. Взятки, находящиеся там, сгорают.

Марш-бросок (3): позволяет игроку передвинуть фишку не на 1 клетку, а на 2. При этом, на каждой клетке происходит остановка, и может быть брошен Вызов.

Тайные тропы (4): позволяют переместить фишку не на ближайшую клетку, а через одну (минуя ближайшую без остановки на ней).

Подстава (2): игрок в своей карточке ставит галочку в любой из ячеек. Если фишка оказывается на этой клетке, и там нет чужих взяток, игрок может без траты хода передвинуть ее на любую смежную клетку. Если на клетке есть хоть одна взятка, она подстава не срабатывает. Хотя подставу можно использовать потом, когда взятка сгорела.

Явка провалена (1): Игрок указывает на любую клетку, и если на ней есть взятка других игроков, они аннулируются (возвращаются игрокам).

Блеф (2): позволяет игроку, во время торга увеличить сделанную взятку, добавив любую сумму до 50\$ сверху (это объявляется вслух). Но если при этом игрок проигрывает, он платит дополнительные 100\$.

Вы вполне можете придумать собственные необычные спецходы, чтобы сделать шпионскую дуэль максимальной насыщенной и уникальной.