



Пособие для начинающих Штирлицев:

ШПИОНАЖ

Суть игры



Шпионы всего мира (от 2 до 4 игроков) решают выяснить, кто победит в Холодной войне: Москва, Нью-Йорк, Пекин или Лондон. Впрочем, за звание шпионской столицы могут сразиться любые города и веси — например, **Чернозадовск** или **Жмыховка!**

Карта шпионского мира представляет собой квадрат 9x9, с пронумерованными ячейками (Рисунок 1), по углам которого расположены соревнующиеся города, а в центре — Женева. Из Женевы начинается путешествие украденных Бумаг. Задача каждого игрока — перехватить их, установить своих агентов на пути следования, подкупить кого нужно, и направить Бумаги в свой город.

Побеждает тот, кто привел бумаги к своему городу. Для этого игроки используют ставки, взятки и — наше дополнение — специальные возможности, которые покупаются перед игрой. Заинтригованы? Читаем правила!

Правила



Подготовка: на стол кладется игровое поле (стр. 2). Единственная необходимая фишка (ей могут стать 50 копеек) ставится в центр, в Женеву. Это секретные Бумаги, которые игроки будут передвигать по карте, каждый стараясь доставить в свой город. У каждого игрока в руках карточка — копия игрового поля (стр. 3). На этой карточке они будут скрытно отмечать свои взятки. Изначально у всех по 1000\$.

Ход. Игроки ходят по часовой стрелке, и ход каждого может быть или «взяткой» или «перемещением» (третий вариант — *слецход*, стр. 2).

Перемещение: игрок просто двигает фишку с той клетки, где она лежит, на любую смежную клетку (одну из 8-ми окружающих).

Взятка: в любой клетке своей карточки игрок ставит сумму от 1\$ и выше (отнимая ее от 1000\$ и указывая, куда конкретно он поставил: например, «40\$ на кл. 15»). Так он совершает подкуп местных чиновников. Когда оппонент пытается уйти с «купленной» клетки, игрок может этому воспрепятствовать (см. пункт «Вызов»).

Рисунок 1

Карта игры: столицы в углах, старт посередине. Чистые клетки пронумерованы (76). Тонкая линия показывает путь злосчастных Бумаг. Путь, отмеченный подкупом и предательством.

Кто победит?

лондон	1	2	3	4	5	6	7	москва
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
ВАШИНГТОН	70	71	72	73	74	75	76	ПЕКИН

Рисунок 2

5	6	7	москва
13	14	15	16
22	23	24	25

Пример хода: игрок 1 (волнистая стрелка) передвинул Бумаги с клетки 7 на клетку 14 (подальше от *Москвы*). Сейчас ходит игрок с прямой стрелкой (шпион *Вашингтона*), он пытается вести Бумаги еще дальше, на клетку 22. Но у игрока с пунктирной стрелкой, работающего на *Москву*, есть взятка на клетке 14, поэтому когда зеленый объявляет свое намерение вести Бумаги, агент русской разведки бросает ему вызов. У «прямого» так же есть взятка на клетке 14, он принимает вызов.

«40!» говорит «прямой», играя по максимуму. Но к его несчастью, у «пунктирного» 60\$. Он называет «41» и выигрывает, потому что других игроков со взятками тут нет. Прямой теряет свои деньги, пунктирный, во-первых, двигает Бумаги куда считает нужным (на клетку 15), во-вторых, получает *moneyback* 19\$. Берегите деньги, их может не хватить!

Вызов



Вызов: итак, игрок собрался передвинуть Бумаги с клетки N на другую клетку, а у вас на N размещена взятка. Если вам невыгоден объявленный оппонентом ход, вы можете сказать «Вызов!» Каждый из остальных игроков говорит или «пас» или «принимаю». Note: тот, у кого на клетке ставка, не обязан принимать вызов! Принявшие его будут бороться за контроль над Бумагами (Рисунок 2).

Торг: игрок, который ходит, первым объявляет сумму (она может быть любой, но не выше той, что он реально поместил в клетку в качестве взятки). Далее следующий участник (по часовой стрелке) говорит свою сумму, в результате все игроки ее оглашают вслух. Побеждает тот, кто назвал большую сумму. Деньги остальных сгорают безрезультатно, выигравший перемещает фишку в любую из смежных клеток.

Moneyback: деньги проигравших сгорают. Но если они заявляли не всю сумму взятки, поставленной на эту клетку, остаток возвращается к ним в казну. Победитель так же получает разницу: если у вас на клетке стоит 50, а вы выиграли с ставкой 30, получите 20\$ в казну.

Стратегия



Опция: вместо открытого оглашения сумм по очереди, можно в каждом торге писать скрытно ставки (напоминаем, не больше суммы взятки на этой клетке). Потом вскрывать и сравнивать результаты.

Note: увеличивать взятку на клетке нельзя. Однако можно в свой ход ставить новую (старая при этом пропадает).

Note 2: если игрок не принял вызов и не поучаствовал в Торге, его деньги остаются на месте до следующих Торгов.

Стратегия: если бы можно было четко определить выигрышную стратегию в «Шпионаже», игра была бы не столь хороша, сколько она есть. Конечно, как и в любых тактических играх, здесь важно чутье на золотую середину. Ведь если удариться в активное передвижение фишки, оппоненты успешно расставят взятки, и затем поведут Бумаги своим путем, а вы ничего не сможете с этим сделать. Если, наоборот, увлечься взятками, игроки могут взять инициативу в свои руки и вести фишку далеко от намеченного вами пути. Помимо сбалансированного соотношения взятки и передвижений, в игре немалое значение имеет психология, просчет соперников — что и делает ее такой привлекательной.

