

КРЕАТИВНОЕ АГЕНТСТВО

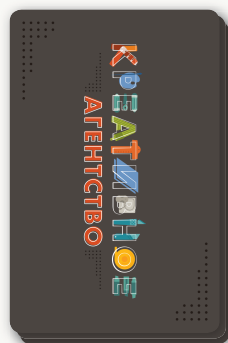
ОДЕРЖИ ПОБЕДУ
В ГРАНДИОЗНОЙ БИТВЕ АМБИЦИЙ!



Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

СОСТАВ

- 1 8 карт директоров (белая колода)
- 2 150 игровых карт (черная колода):
 - 3 25 карт сотрудников
 - 4 20 карт навыков
 - 5 36 карт проектов
 - 6 20 карт атрибутов
 - 7 34 карты событий
 - 8 10 карт визитеров
 - 9 5 карт экспертов
- 10 5 игровых полей
- 11 5 фишек амбиций
- 12 5 фишек дохода



ОСНОВНАЯ
КОЛОДА



СБРОШЕННЫЕ
КАРТЫ



Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выдайте каждому игроку одно игровое поле **10**, одну фишку амбиций **11** и одну фишку дохода **12**. Каждый располагает фишку амбиций на клетке 0 своего игрового поля, а фишку дохода — на клетке 3. Игровое поле и место вокруг него на столе — креативная студия каждого игрока на время игры. Перетасуйте белую колоду **1** и раздайте по карте директора каждому игроку. Уберите оставшиеся карты из этой колоды в коробку: они не понадобятся. Перетасуйте черную колоду **2** и раздайте каждому игроку по восемь карт. Оставшиеся карты колоды положите в центр стола: из этой колоды вы будете тянуть карты. Теперь каждый игрок должен сбросить три карты. Сброс кладется рядом с основной колодой. Сбрасывайте карты так, чтобы не перепутать сброс с основной колодой. Можно начинать игру!



1



11

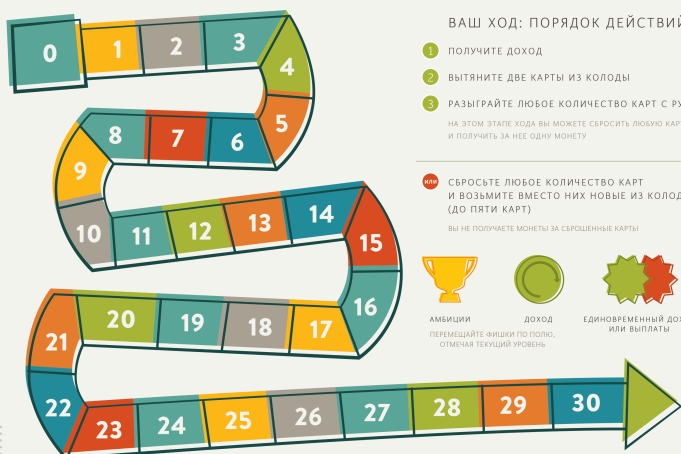


12

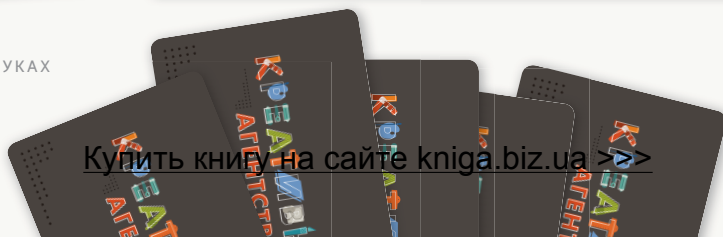
8



10



КАРТЫ НА РУКАХ



Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

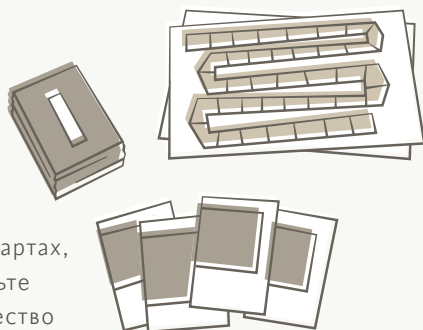
ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Креативное агентство» — веселая игра для двух-пяти игроков. Каждый из вас играет роль директора собственного креативного агентства. Вы будете нанимать сотрудников, выполнять проекты, покупать модные атрибуты и устраивать ловушки конкурентам, чтобы вся слава досталась только вам! У каждого директора есть уникальные способности и личные амбиции, которые нужно реализовать. Кто первым это сделает и достигнет цели, указанной на карте директора, тот побеждает в игре!

НАЧАЛО ИГРЫ

Начинает игрок, который недавно выиграл премию или сделал что-то выдающееся. Можете выбрать первого игрока случайным образом. Он разыгрывает свой ход в порядке, описанном ниже (и на игровом поле). Дальше ход переходит игроку слева и так далее. Игра продолжается, пока один из игроков не достигнет амбициозной цели. Если черная колода закончится, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду.

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ В ТЕЧЕНИЕ ОДНОГО ХОДА



1 ПОЛУЧИТЕ ДОХОД



Сложите цифры в зеленых кружочках на картах, приносящих постоянный доход. Передвиньте фишку дохода на соответствующее количество клеток.

2 ВОЗЬМИТЕ ИЗ ОСНОВНОЙ КОЛОДЫ ДВЕ КАРТЫ

3 РАЗЫГРАЙТЕ ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО КАРТ

Карты можно применить для своей студии или для студии другого игрока. Вы также можете сбросить любую карту и заработать за это одну монету. Это можно делать сколько угодно раз.

Внимание! В конце хода у вас на руках должно остаться не больше восьми карт. Сбросьте лишние карты и получите по монете за каждую.

или СБРОСЬТЕ ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО КАРТ И НАБЕРИТЕ НОВЫЕ — ДО ПЯТИ ШТУК

Вы можете пропустить свою очередь и не разыгрывать партию, а вместо этого сбросить любые карты и взять из колоды карты взамен. При этом вы не получаете доход, а все, что написано на картах вашей студии, просто игнорируете. За сброс этих карт вы не получаете монеты.

[>>> Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

РАСШИФРОВКА ЗНАЧКОВ



АМБИЦИИ

Посчитайте сумму всех амбиций на всех картах вашей студии (выложенных на стол). Получится текущий уровень амбиций. Он должен соответствовать положению фишки амбиций на вашем поле.



ЕДИНОВРЕМЕННЫЙ ДОХОД

Получите количество монет, указанное на значке, но только один раз. Больше тридцати монет получить нельзя.



ЕДИНОВРЕМЕННАЯ ВЫПЛАТА

Отдайте столько монет, сколько указано на значке. Меньше нуля монет у игрока быть не может.



ПОСТОЯННЫЙ ДОХОД

В начале каждого хода считайте сумму монет на этих значках, чтобы определить свой доход. Считайте только монеты в игре.



СРОЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Когда вы вытаскиваете из колоды карту с таким значком, вы должны разыграть ее немедленно, а затем взять новую. Если такая карта достанется вам в начальной раздаче, сбросьте ее и возьмите другую.



ОТМЕНА

Эту карту можно использовать в любое время для отмены результата только что разыгранной противником карты. Надпись на карте укажет, что именно она отменяет.



Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

ПОДРОБНЕЕ О КАРТАХ

Карты разыгрываются в вашей студии или в студии другого игрока. Разыгранные карты остаются в студии (на столе). В сброс идут только карты событий (за исключением тех, на которых указано обратное) и некоторые карты визитеров. Вы в любое время можете посчитать уровень амбиций на картах, разыгранных в вашей студии, чтобы уточнить положение фишки амбиций на поле. Некоторые карты снижают уровень ваших амбиций, в этом случае вы должны сдвинуть фишку на одно поле назад.



ДИРЕКТОРА

В начале игры каждому игроку выдают карту директора. У каждого директора свои особые навыки и способности, а у кого-то есть и изъяны, которые их ограничивают. Вам предстоит вжиться в роль своего директора. Ваша цель и количество амбиций, необходимых для выигрыша, будут зависеть от его (или ее) личности. В течение игры нельзя лишиться своего директора или сменить его на другого.



СОТРУДНИКИ

Сотрудники помогают вам выполнять проекты. Сотрудников можно повышать с помощью карт навыков — тогда вам удастся реализовать свои лучшие проекты. Каждый сотрудник получает зарплату, которую вы должны выплатить, чтобы разыграть (выложить на стол) его карту. Значок в правом верхнем углу помогает вам сосчитать, сколько у вас сотрудников. Это поможет определить, сумеете ли вы выполнить тот или иной проект. **Внимание:** не путайте карты сотрудников с картами визитеров!



ЭКСПЕРТЫ

Эксперт играет в агентстве ту же роль, что и сотрудник. Его единственное отличие от простого сотрудника в том, что у него уже есть некий навык, и этот навык нельзя отнять.

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

Два способа игры с картами экспертов:

- 1 Оставьте карты экспертов в черной колоде и играйте экспертами как обычными сотрудниками.
- 2 Вытащите карты экспертов из черной колоды. Перед началом игры раздайте каждому игроку по эксперту вместе с директором. Когда игра начнется, эксперт, как и директор, уже будет в студии. Эксперта нельзя убрать из студии, даже если карта события затрагивает всех сотрудников.

Примечание: этот вариант рекомендуется использовать, если вы не любите игры с большой долей случайности. В этом случае у каждого будет возможность легко заработать, а игра пойдет быстрее.

НАВЫКИ

Навык — карта, которую кладут рядом с картой сотрудника, наделяя его определенными способностями. Сотрудник, обладающий навыком, поможет вам выполнить проект, заработать монеты и реализовать амбиции. Навыки не бесплатны: чтобы разыграть эти карты, нужно заплатить. На картах навыков есть символы, соответствующие требованиям на картах проектов. У одного сотрудника может быть множество разных навыков. Карту сотрудника вместе с картой его навыка может забрать другой игрок, разыграв соответствующую карту события. Если сотрудник переходит в другую студию, он забирает с собой все свои навыки. Если карта сотрудника уходит в сброс, его навыки сбрасываются вместе с ним.

ПРОЕКТЫ

Проекты — хлеб вашего агентства. Некоторые из них легко может выполнить один сотрудник, но крупные проекты реализуются сообща несколькими сотрудниками, обладающими необходимым набором навыков. За проекты вы получаете доход и амбиции (это указано на картах проектов). Карту проекта можно разыграть, только если вы выполните все требования, указанные на ней: соберете необходимый набор навыков и количество сотрудников. Например, для проекта «Детская книга» требуется пять сотрудников, а также навыки написания текстов и иллюстрирования. Чтобы реализовать этот проект, достаточно иметь одного сотрудника, который обладает обоими этими навыками, и еще четверых сотрудников без навыков (могут быть и другие комбинации). После того как карта проекта разыграна, она остается в студии, даже если в ходе игры вы теряете сотрудников и навыки, с помощью которых проект был реализован.

Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>





АТРИБУТЫ

Их приобретение подпитывает ваши амбиции. Тратьте деньги на атрибуты и воплощайте ваши амбициозные цели быстрее. На карте атрибута указана его стоимость.



ВИЗИТЕРЫ

Они могут пригодиться вашей студии, а могут создать хаос в жизни ничего не подозревающего игрока! Некоторые карты визитеров вступают в действие немедленно, другие можно разыгрывать когда угодно, но за это нужно платить. Внимательно читайте инструкции на картах визитеров, и вы поймете, как они действуют.

Внимание: сотрудники и визитеры — не одно и то же!



СОБЫТИЯ

События — это случайные и иногда странные вещи, которые порой происходят во всех творческих агентствах. Внимательно читайте инструкции на картах, чтобы понять, как они действуют. Карту событий разыгрывают и тут же сбрасывают, если на ней не написано другое.



КОНЕЦ ИГРЫ



Побеждает игрок, первым набравший нужный уровень амбиций. Выиграть можно только в свой ход!

УРОВЕНЬ АМБИЦИЙ,
КОТОРОГО НУЖНО
ДОСТИЧЬ ДЛЯ ВЫИГРЫША

Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>



ЕЩЕ НЕМНОГО УТОЧНЕНИЙ

КАРТЫ СО СРОЧНЫМ ДЕЙСТВИЕМ

Если вы вытащили карту с восклицательным знаком, но она не влияет ни на одну из студий, сбросьте ее без последствий и вытяните новую карту. Если вы играете директором по прозвищу Генератор идей, вы не можете сбрасывать срочную карту, взятую из колоды. Вы всегда должны разыгрывать ее и тянуть новую карту.

АССИСТЕНТКА, МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ и ФРИЛАНСЕР

Эти карты можно разыгрывать в своей студии в любой момент. Каждый раз, когда вы захотите воспользоваться этими визитами, вы должны платить соответствующую цену.

ПУБЛИКАЦИЯ В СМИ

Это особая карта события, равноценная карте навыка. Разыграйте ее вместе с картой сотрудника: она будет присоединена к нему навсегда и будет перемещаться вместе с ним, если он перейдет в другую студию. Сбросьте карту «Публикация в СМИ» вместе с сотрудником, если он уйдет в сброс.

АВАНС, ПОВЫШЕНИЕ и ЗАСЛУЖЕННАЯ ПОХВАЛА

Это особые карты событий, которые разыгрываются в студии и остаются в игре до тех пор, пока их не перекроет другая карта события.

КОКТЕЙЛЬ, ОТПУСК и ИГРА В ГОЛЬФ (а также ВСТРЕЧНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ и КОЗЕЛ ОТПУЩЕНИЯ)

Эти карты отменяют любую только что разыгранную карту события. Одна карта с отменой может отменять другую такую же. Например: Антон разыгрывает карту «Бунт креативщиков», надеясь выиграть за один шаг. Но Катя не может этого допустить и разыгрывает карту «Отпуск», которая сводит на нет действие карты «Бунт креативщиков». Однако Антон всерьез намерен выиграть и использует карту «Коктейль», которая отменяет действие карты «Отпуск». Таким образом, карта «Бунт креативщиков» продолжает действовать. Но Ваня разделяет точку зрения Кати и пускает в ход карту «Игра в гольф», отменяющую «Коктейль». А значит, «Отпуск» снова вступает в силу, и «Бунту креативщиков» конец. Сбросьте все карты событий, когда это безумие закончится!

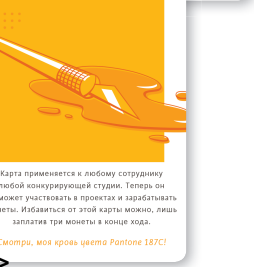
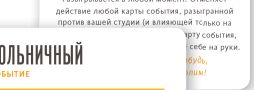
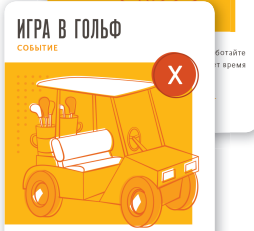
ПОХМЕЛЬЕ и БОЛЬНИЧНЫЙ

Эти карты можно применить к сотруднику любой студии. Они выводят сотрудника из игры: он не может больше зарабатывать деньги и помогать студии воплощать проекты. Карты «Похмелье» и «Больничный» присоединяются к карте сотрудника (как карты навыков) и вместе с ним переходят в другую студию, если он решит сменить работу. Их можно сбросить вместе с сотрудником. **Примечание:** эти карты не снижают уровень амбиций, повышенный благодаря сотруднику.

Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>



С его помощью можно выполнить проект, используя на один навык меньше, чем нужно. Вы платите фрилансеру одну монету, а потом получаете его карты вместо слова от ВАС.



ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ

ВАРИАНТ ИГРЫ «ВСЕ РАВНЫ»

Играйте без карт директоров. Выберите цель — уровень амбиций, которого должны достичь все игроки, — и играйте по обычным правилам. Чем выше заданный уровень, чем дольше продлится игра.

Примечание: этот вариант подходит тем, кто не хочет играть долго. Можно установить небольшой уровень, например 12. Победитель достигнет его примерно за 20 минут. Также этот вариант подходит тем, кто не хочет обыгрывать особые способности директоров.

ВАРИАНТ ИГРЫ «ПОТОК»

В этом варианте вам нужно выложить рядом с черной колодой «дорожку» из пяти карт лицом вверх. Каждый игрок выбирает из них, когда приходит его очередь брать две карты.

- ① Отложите в сторону карту директора по прозвищу Генератор идей. В этой игре она не участвует.
- ② Раздайте карты как обычно — по восемь каждому игроку. Затем игроки сбрасывают карты, пока не останется пять.
- ③ Положите еще пять карт лицом вверх рядом с основной колодой. Когда наступает очередь игрока тянуть две карты, он может выбрать из тех, что лежат лицом вверх, или из основной колоды вслепую. Если игрок берет карту, которая лежит лицом вверх, она тут же заменяется верхней картой из основной колоды. Эту карту тоже можно взять. Если на «дорожке» окажется три карты одного типа (будь то атрибут, проект, сотрудник или другие), можно сбросить с «дорожки» все пять карт и выложить ее заново. Можно взять две карты с верха основной колоды, две карты с «дорожки» или по одной с «дорожки» и из колоды. Директор Горячая голова всегда берет три карты.
- ④ На руках никогда не должно быть больше восьми карт. В конце хода игроки должны сбросить лишние карты, если те у них оказались. За сброшенные карты вы получаете доход.

Примечание: этот вариант игры подходит тем, кто хотя бы пару раз сыграл в игру по основным правилам (и знаком с действием большинства карт). Он добавляет в игру элемент стратегии и предлагает более гибкие возможности.



Перевод выполнен с оригинального издания "Creative Clash".

Издано с разрешения The Infantree.

На русском языке публикуется впервые.

Возрастная маркировка

в соответствии с Федеральным законом № 436-ФЗ: 16+

Руководитель редакции *Юлия Петропавловская*

Арт-директор *Елизавета Краснова*

Дизайн и верстка *Светлана Пахомова*

Корректор *Дарья Балтрушайтис*

ООО «Манн, Иванов и Фербер»

www.mann-ivanov-ferber.ru

www.vk.com/mifgames

www.facebook.com/mifbooks

[instagram.com/mifbooks](https://www.instagram.com/mifbooks)

Все права защищены. Никакая часть не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

© 2014 The Infantree, LLC. All rights reserved.

© Издание на русском языке, перевод, ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2018.



Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

издательство
МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР



Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>