

EN, NL, DE, ES, FR, HU, PL, SI, UA, RU



[www.marbushka.com](http://www.marbushka.com)

## Agents

a tactical board game for 2-4 players • Age: 10+ • Duration: 45-60 min

EN

After an important investigation was closed, the decisive evidence disappeared. A brown briefcase contains T.H.E. Plan and four agents are suspect. As a secret agent, your mission is to unmask the real thief, find the briefcase and get a key to the office where it is hidden. Move quickly around the city, take the tram for advantage, gather information, and avoid the beam of the searchlight!

**Contents of the game:** 1 game board, 1 searchlight, 1 file board, 4 agents named v,x,y,z, 4 secret agents in different colors, 4 keys, 4 briefcases, 60 cards, 50 note sheets, 1 die

### Setting up the game board (fig.1):

- Place the searchlight in the middle of the board pointing at the golden marks (fig.3).
- Shuffle the face-down handles and put them unseen in wooden briefcases. Place them on the numbered buildings. (fig.2)
- Separate the cards into 5 decks according to the strings' colors on the backside. The red, green, yellow, and blue ones are the **action cards**. (Put aside for a while the grey string **hideout cards**.)
- Each player chooses one secret agent and takes 5 action cards of the matching colour (fig.6), together with a note sheet. (Put the remaining secret agents, action cards, and note sheets back into the box.)
- Place your secret agents (fig.1a) and **all 4** agents in their starting spots (fig.1b).
- Place the keys face down beside the game board (fig.4)

### Setting up the file board (fig.5):

- Place the file board next to the game board.
- Choose a player who will accurately assemble the 4 hideout decks as follows (fig.8):
- Take the hideout cards. Remove the 4 bonus action cards (fig.9) and the 4 evidence cards (fig.7). Set them aside.
- Deal and arrange the rest into 4 face-up groups on the table. Each group should consist of 8 cards: 1 upper and 1 lower part of each 4 hideouts.
- Take one evidence card in your hand.
- Focus on a group of cards just arranged on the table and pick up **both** hideout parts matching the evidence card you hold, but only **one** part of the other 3 hideouts. Do this randomly: pick the upper or lower parts and then return the remaining parts to the box.
- Put the cards from your hand into a **face-down** deck on the table and assemble the other three hideout decks as described above.
- Flip the bonus action cards **face-down**, shuffle them and randomly place one on each deck.
- **From now on**, keep all cards face down!
  - Shuffle the cards of each 4 separate hideout decks.
  - Remove the evidence cards and place them on top of each deck.
  - Mix the 4 decks before you place them randomly on the file board (fig.5).
  - Slip the top evidence cards under the agents' portraits linked to the appropriate decks. **These cards prove the agents' hideouts at the end of the game.**

Choose a player to go first. The play continues to the left.

**The goal of the game** is to be the first to get the briefcase with T.H.E. plan. For this, you must complete the following:

- find out which hideout holds the briefcase with T.H.E. plan
- find out which agent owns that hideout
- get the key of that hideout
- move your secret agent to that hideout

### How to play:

You will reach your goal if you use the following 6 actions wisely:

1. Move your secret agent
2. Move one (v,x,y,z) agent
3. Take the tram
4. Move all the (v,x,y,z) agents
5. Rotate the searchlight
6. Check a hideout file

- In your turn, **roll the die**
- **Select an action card.** (Each card marks one or two actions mentioned above. See the red numbers of fig.6 for the details.)
- **Perform the action.** (If there are two, you have to choose one of them!)
- **End your turn by flipping the used card face-down.** You cannot select it until you have used all your cards. When this occurs, turn all 5 action cards face-up for being selectable again.

### Basic moving rules for ANY agents (1-4. actions):

- The secret agents may not be moved by anyone else but the owner. The (v,x,y,z) agents can be moved by any of the players.
- None of the agents can enter the numbered field of the hideouts. (Unless you are ending the game. See about that later!)
- Move agents from circle to circle **along the white lines**. The direction of movement is free but the agent cannot step on the same circle twice during the actual movement. **Only one agent can occupy a circle**, the moving agent must land on a free circle. If this is not possible, you must skip that move. *Important: during the movement all circles, whether occupied or unoccupied, must be counted in.*
- The primary purpose of moving agents is to obtain information about (v,x,y,z) agents' hideouts. By passing each other, meetings occur. **Each time** your secret agent meets with (v,x,y,z) agents giving you **another** opportunity for checking her/his hideout files. More meetings mean more checking! **Check the hideout files (see Nr.6.) before ending your turn!** *Important: meetings are irrelevant in other players' turns.*

#### 1. Move your secret agent by the roll.

#### 2. Move one selected (v,x,y,z) agent by the roll.

#### 3. Take the tram (only for secret agents).

The tram card helps to move your secret agent faster on the game board. The tram runs any directions **along the rails** from one red field to another. Roll the die and move your secret agent by the circles **and/or** the red fields. *Important: that move has to contain at least one stop with the tram. If it is not possible, your secret agent has to remain where s/he was. Flip over the used action card!*

**!** *Note: at the following three actions the dice roll is irrelevant, consider choosing them when you roll a low number.*

#### 4. Move all v,x,y,z agents

Move all 4 agents as follows: one by 4 circles, one by 3 circles, one by 2 circles, one by 1 circle. *Remember: agents cannot take the tram.*

#### 5. Rotate the searchlight

by **one** segment at a time for one of the following 3 purposes:

- After rotating the searchlight you can check the content of the briefcase where the searchlight points without letting the other players see it.
- **Or** after rotating the searchlight you may ask an opponent player in the searchlight's segment (fig.1c) to flip a key from her/his stock face-up. Only one player and one key can be asked to be shown at a time.
- You cannot enter to the numbered field of a hideout in the searchlight's segment.

#### 6. Check a hideout file

- *Check a hideout* action card allows you to check **one agent's** hideout file of **your choice**.
- The same rules apply for checking the hideout files after having meetings during your turn. You can check **all those agents' files you met**. *Important: check the agent's files one by one, being careful not mixing up the decks!*

#### The rules of checking are as follows:

- take the **topmost** card from the checked agent's deck
- record the information in your notes
- place the card back at the bottom of the deck.

#### Taking notes (fig.10):

The hideout cards feature either the top or the bottom of a building. Keep track of the "halves" by marking your note sheet, as shown in the appendix. When you have filled in both the top and the bottom of the buildings you will see which hideout belongs to which agent. *Note: try to gather as much information about the agent's hideouts as possible at the early stage of the game. Make sure to keep hidden all your notes from your opponents!* You can also mark the briefcases' content on your notes.

#### Bonus action cards (fig.9):

There are cards among the files that give you a bonus action. These cards must be used immediately. After following the instructions on them, return them to the box, they are out of the game. The list of the cards:

- *(Roll the die and)* Move your secret agent (9a)
- *(Roll the die and)* Take the tram (9b)
- Rotate the searchlight (9c)
- Get a key from the stock (9d)

#### Obtaining a key from the stock or from another player:

- Every time your secret agent reaches or passes a field marked with a key symbol, you may get one key from the stock (*if there is any*). Look at it and keep it face-down in front of you. *Remember: an opponent can make you flipping one key face-up by moving the searchlight. That key remains visible until the end of the game unless another player gets it and hides it face-down in her/his stock.*

- Each time your secret agent passes another player's secret agent you can require one key from the opponent player. You start the "battle" by rolling the die. The higher number wins and gets the key. It is allowed to fight back for the key in the next turn.

#### The end of the game: enter the hideout and take the briefcase

- When you know which hideout's briefcase holds T.H.E. plan,
  - which agent owns this hideout,
  - you own the matching key,
- 
- move your secret agent to the numbered field of this hideout! Landing is not necessary by an exact count. (*Remember: you cannot enter if the hideout is in the searchlight's segment.*)
  - Say out clearly all the required information mentioned above. Check secretly, first the content of the briefcase, then the owner's evidence card. If you guessed correctly, show them to the others and **you won the game**.
  - If you were wrong in any aspect, you are excluded from further participation. Remove your secret agent from the board and return the key to the stock. Return the evidence card to its place unseen by the other players.

## Agents

Een tactisch bordspel voor 2-4 spelers • Leeftijd: 10+ • Speelduur: 45-60 min

NL

Na het afronden van een belangrijk onderzoek verdween plots het doorslaggevend bewijsmateriaal. Een belangrijke bruine koffer bevat 'T.H.E. Plan' en vier agenten hebben het motief om deze te vernietigen. Als geheim agent is het jouw missie om deze koffer te vinden, de dief te ontmaskeren en de sleutel van hun schuilplaats te bemachtigen. Verplaats je snel door de stad, neem de tram om nog sneller te zijn, verzamel alle benodigde informatie en ontwijk het schijnsel van het zoeklicht.

**Inhoud van het spel:** 1 spelbord, 1 zoeklicht, 1 dossierbord, 4 agenten genaamd v,x,y,z, 4 geheim agenten in verschillende kleuren, 4 sleutels, 4 koffertjes, 60 kaarten, 50 notitieblaadjes, 1 dobbelsteen

### Het spelbord opzetten (fig.1):

- Plaats het zoeklicht in het midden van het spelbord wijzend naar de gouden markeringen(fig.3).
- Schud de handvaten van de koffers gesloten en plaats ze ongezien met de tekst naar beneden in de koffers. Plaats de koffers op de genummerde gebouwen. (fig.2)
- Verdeel de kaarten in 5 stapels volgens de kleuren op de achterkant. De rode, groene, gele en blauwe zijn de **actiekaarten** van de bijbehorende geheim agent. (Leg de met grijs gemarkeerde **schuilplaats kaarten** nog even opzij.)
- Elke speler kiest een geheim agent en neemt 5 actiekaarten van dezelfde kleur (fig.6), samen met een notitieblad. (Stop de resterende geheim agenten, actiekaarten en notitieblaadjes terug in de doos.)
- Plaats je geheim agenten (fig.1a) en **alle 4** de agenten op hun start posities (fig.1b).
- Leg de sleutels met de afbeelding naar beneden naast het spelbord(fig.4)

### Het dossierbord opzetten (fig.5):

- Plaats het dossierbord naast het spelbord.
- Kies een speler die de 4 schuilplaats stapels nauwkeurig als volgt kan samenstellen (fig.8):
- Neem de schuilplaats kaarten. Verwijder de 4 bonus actiekaarten(fig.9) en de 4 bewijskaarten (fig.7). Leg deze aan de kant.
- Verdeel en schik de overige 32 schuilplaats kaarten in 4 open groepen op tafel. Elke groep moet uit 8 kaarten bestaan: 1 bovenste en 1 onderste deel van elke 4 schuilplaatsen.
- Neem een bewijskaart in je hand.
- Kies een van de stapels kaarten zojuist gesorteerd neergelegd op tafel en pak daarvan **beide** kaarten met delen van de schuilplaats behorend tot de bewijskaart die jij in je hand hebt. Pak vervolgens enkel **één** deel van de andere 3 schuilplaatsen. Doe dit willekeurig: kies de bovenste of onderste delen en leg de overige delen terug in de doos.
- Leg de kaarten uit je hand in een **gedekte stapel** op tafel en stel de andere drie schuilplaats-stapels ook samen zoals hierboven beschreven.
- Draai de bonusactiekaarten om, schud ze en leg er willekeurig één **gedekt** op elke stapel.
- **Vanaf nu**, houd alle kaarten gedekt.
  - Schud de kaarten van alle 4 afzonderlijke schuilplaats stapels.
  - Verwijder hierbij de bewijskaarten en leg deze aan de bovenkant van elke stapel.

- Wissel de 4 stapels voordat u ze willekeurig op het dossierbord legt (fig.5).
- Schuif de bovenste bewijskaarten onder de portretten van de agenten die gekoppeld zijn aan de juiste stapels(fig. 5). **Deze kaarten bewijzen de schuilplaatsen van de agenten aan het einde van het spel.**

Kies de speler die begint. Vervolgens draai je met de klok mee.

**Het doel van het spel** is om als eerste de koffer met T.H.E. plan te bemachtigen. Hiervoor moet je de volgende taken voltooien:

- Ontdek in welke schuilplaats de koffer met T.H.E. plan zich bevind.
- Ontdek welke agent eigenaar is van die schuilplaats
- Verkrijg de sleutel van deze schuilplaats.
- Ga met je geheim agent naar deze schuilplaats.

### Hoe te spelen:

Je zult je doel behalen als je de volgende 6 soorten acties verstandig gebruikt.

1. Verplaats je geheim agent
2. Verplaats een (v,x,y,z) agent
3. Neem de tram
4. Verplaats alle (v,x,y,z) agenten
5. Roteer het zoeklicht
6. Bekijk een schuilplaatsdossier

- In je beurt: **Gooi de dobbelsteen**
- **Kies een actiekaart.** (Elke kaart markeert een of twee bovengenoemde acties. Zie de rode cijfers van fig.6 voor de details.)
- **Voer de actie uit.** (Als er 2 mogelijke acties zijn op je kaart kies je hier één van!)
- **Eindig je beurt door de gebruikte actiekaart omgekeerd voor je neer te leggen.** Je kunt deze niet opnieuw kiezen totdat je al je actiekaarten gebruikt hebt. Wanneer dit gebeurt, draai je alle 5 de actiekaarten open om ze weer kiesbaar te maken.

### Basisverplaatsingsregels voor ALLE agenten (acties 1-4):

- Een geheim agent mag enkel door zijn of haar eigenaar worden verplaatst. De (v,x,y,z) agenten kunnen door alle spelers worden verplaatst.
- Geen van de agenten kan het genummerde veld van de schuilplaatsen betreden. (Tenzij je het spel beëindigt. Zie daar later meer over!)
- Verplaats agenten van vakje (cirkel) naar vakje **over de witte lijnen**. De bewegingsrichting is vrij, maar de agent kan tijdens de zet niet twee keer op hetzelfde vakje stappen. **Slechts één agent kan een vakje bezetten**, de bewegende agent moet op een vrij vakje terecht komen. Als dit niet mogelijk is, moet je die zet overslaan. *Belangrijk: tijdens de verplaatsing moeten alle vakjes, of ze nu bezet of onbezet zijn, worden meegeteld.*
- Het hoofddoel van het verplaatsen van geheim agenten is om informatie te verkrijgen over de schuilplaatsen van (v,x,y,z) agenten. Door elkaar te passeren ontstaan ontmoetingen. **Elke keer** dat je geheim agent een ontmoeting heeft met (v,x,y,z) agenten, krijg je nog een kans om zijn/haar schuilplaatsdossier te controleren. Meer ontmoeten betekent meer controleren! **Controleer de schuilplaatsbestanden (zie Nr.6.) voordat je je beurt beëindigt!** *Belangrijk: ontmoetingen zijn niet relevant in de beurten van andere spelers.*

### 1. Verplaats je geheim agent naar het aantal ogen van de dobbelsteen.

### 2. Verplaats één (v,x,y,z) agent naar het aantal ogen van de dobbelsteen.

### 3. Neem de tram (alleen voor geheim agenten).

De tramkaart helpt je om je geheim agent sneller over het speelbord te verplaatsen. De tram rijdt in alle richtingen **over de rails** van het ene rode vakje naar het andere. Gooi met de dobbelsteen en verplaats je geheim agent langs de vakjes **en/of** de rode vakjes. Als je nog niet op een rood vakje staat zal je hier eerst heen moeten lopen. De zetten die je dan nog over hebt mag je met de tram (van rood vakje naar vakje) verplaatsen. *Belangrijk: die verplaatsing moet minimaal één halte met de tram bevatten. Als dat niet mogelijk is, moet je geheim agent blijven waar hij/zij was. Draai de gebruikte actiekaart om!*

- ! *Let op: bij de volgende drie acties is de dobbelsteenworp niet relevant.*
- ! *Overweeg deze acties dus bijvoorbeeld te kiezen als je een laag getal gooit.*

### 4. Verplaats alle v,x,y,z agenten

Verplaats alle 4 de agenten als volgt: één met 4 vakjes, één met 3 vakjes, één met 2 vakjes, één met 1 vakje. *Let op: agenten kunnen de tram niet nemen.*

### 5. Roteer het zoeklicht

Met **één** kwartslag per keer. Draai het zoeklicht voor de volgende 3 doelen:

- Nadat je het zoeklicht hebt gedraaid, kun je de inhoud van de koffer controleren waar het zoeklicht naar wijst zonder dat de andere spelers het zien.
- **Of** nadat je het zoeklicht hebt gedraaid, kun je een andere speler in het schijnlicht van het zoeklicht (fig.1c) vragen om een sleutel van zijn/haar voorraad om te draaien. Er kan slechts één speler en één sleutel per keer worden getoond.
- Je kunt niet naar binnen als de schuilplaats zich in het schijnlicht van het zoeklicht bevindt.

### 6. Bekijk een schuilplaatsdossier

- *De check een schuilplaats actiekaart* staat je toe om het schuilplaatsdossier van **één agent naar keuze** te bekijken.
- Dezelfde regels gelden voor het controleren van een schuilplaatsdossier nadat je tijdens je beurt hebt ontmoet. Je mag de bestanden van **alle agenten die je hebt ontmoet** tijdens je beurt, controleren. *Belangrijk: controleer deze dossiers één voor één en haal de stapels niet door elkaar.*

#### De regels van controleren zijn als volgt:

- pak de **bovenste** kaart van de stapel van de agent die je controleert.
- noteer de informatie in je aantekeningen
- leg de kaart terug helemaal onderop de stapel.

### Aantekeningen maken (fig.10):

De schuilplaatskaarten tonen allen de boven- of onderkant van een gebouw. Houd de “helften” bij door ze op je notitieblad te markeren zoals weergegeven in de bijlage. Als je zowel de boven- als onderkant van een gebouw hebt ingevuld zie je welke schuilplaats bij welke agent hoort. *Let op: probeer in het begin van het spel zoveel mogelijk informatie te verzamelen over de schuilplaatsen van de agenten. Zorg ervoor dat je al je aantekeningen voor je tegenstanders verborgen houdt! Je kunt de inhoud van de koffers ook op je aantekeningen markeren.*

### Bonusactiekaarten (fig.9):

Er zijn kaarten tussen de dossiers die je een bonusactie geven. Deze kaarten moeten onmiddellijk worden gebruikt als je hem hebt gepakt. Na het uitvoeren van de actie leg je de kaart terug in de doos, ze zijn dan uit het spel. De soorten actiekaarten:

- *(Gooi de dobbelsteen en)* Verplaats je geheim agent (9a)
- *(Gooi de dobbelsteen en)* Neem de tram (9b)
- Draai het zoeklicht (9c)
- Haal een sleutel uit de voorraad (9d)

### Een sleutel verkrijgen uit de voorraad of van een andere speler:

- Elke keer dat je geheim agent een veld met een sleutelsymbool bereikt of passeert, mag je één sleutel uit de voorraad nemen *(als die er is)*. Bekijk hem en leg de sleutel met de afbeelding naar beneden voor je neer. *Onthoud: een tegenstander kan je één sleutel laten omdraaien door het zoeklicht te verplaatsen. Die sleutel blijft zichtbaar tot het einde van het spel, tenzij een andere speler hem afneemt en weer verdekt in zijn/haar voorraad legt.*
- Elke keer dat je geheim agent de geheim agent van een andere speler passeert, kun je een sleutel van de tegenstander vorderen. Je begint de “strijd” om de sleutel door beide met de dobbelsteen te gooien. Het hoogste getal wint en krijgt de sleutel. Het is toegestaan om in de volgende beurt terug te gaan en opnieuw te vechten voor de sleutel.

### Het einde van het spel: ga de schuilplaats binnen en pak de koffer

- Als je weet in welke schuilplaats de koffer met T.H.E. plan zich bevindt,
- Welke agent deze schuilplaats bezit,
- Je in bezit bent van de bijbehorende sleutel,
- Beweeg je geheim agent naar het bijbehorende genummerde vakje van deze schuilplaats! Je hoeft niet met exacte telling op dit vakje uit te komen. *(Onthoud: je kunt niet naar binnen als de schuilplaats zich in het schijnlicht van het zoeklicht bevindt.)*
- Zeg hardop alle hierboven genoemde vereiste informatie. Controleer stiekem eerst de inhoud van de koffer, vervolgens de bewijskaart van de eigenaar. Als je het goed geraden hebt, laat ze dan zien aan de anderen en **je hebt het spel gewonnen.**
- Als je je toch in enig aspect van je verdenking hebt vergist, ben je uitgesloten van verdere deelname. Verwijder je geheim agent van het bord en leg de sleutel terug in de voorraad. Leg de bewijskaart terug op zijn plaats ongezien door de andere spelers.

Ein taktisches Brettspiel für 2-4 Spieler • Alter: 10+ • Spielzeit: 45-60 Min

Nach Abschluss einer wichtigen Untersuchung verschwanden die entscheidenden Beweise plötzlich. Eine wichtige braune Aktentasche enthält „T.H.E. plan“ und vier Agenten haben das Motiv, es zu zerstören. Als Geheimagent besteht Ihre Mission darin, diese Aktentasche zu finden, den Dieb zu entlarven und den Schlüssel zu seinem Versteck zu beschaffen. Bewegen Sie sich schnell durch die Stadt, fahren Sie mit der Straßenbahn, um noch schneller zu sein, sammeln Sie alle notwendigen Informationen und weichen Sie dem Suchscheinwerfer aus.

**Inhalt des Spiels:** 1 Spielbrett, 1 Suchscheinwerfer, 1 Aktenbrett, 4 Agenten mit den Namen V, X, Y und Z, 4 Geheimagenten in verschiedenen Farben, 4 Schlüssel, 4 Aktentaschen, 60 Karten, 50 Scheine, 1 Würfel

#### Aufbau des Spielbretts (Abb.1):

- Platzieren Sie den Suchscheinwerfer in der Mitte des Spielbretts und richten Sie ihn auf die goldenen Markierungen (Abb. 3).
- Schütteln Sie die Griffe der Koffer zu und legen Sie den unsichtbar mit der Aufschrift nach unten in die Koffer. Platzieren Sie die Aktentaschen auf den nummerierten Gebäuden. (Abb.2)
- Teilen Sie die Karten entsprechend den Farben auf der Rückseite in 5 Stapel auf. Rot, Grün, Gelb und Blau sind die **Aktionskarten** des jeweiligen Geheimagenten. (Legen Sie die grau markierten **Versteckkarten** vorerst beiseite.)
- Jeder Spieler wählt einen Geheimagenten und nimmt sich 5 Aktionskarten derselben Farbe (Abb.6) sowie ein Notizbuch. (Legt die übrigen Geheimagenten, Aktionskarten und Notizbücher zurück in die Schachtel.)
- Platzieren Sie Ihre Geheimagenten (Abb. 1a) und **alle 4** Agenten auf ihren Startpositionen (Abb. 1b).
- Legen Sie die Schlüssel verdeckt neben das Spielbrett (Abb. 4).

#### Aufbau des Aktenbretts (Abb.5):

- Legen Sie das Aktenbrett neben den Spielplan.
- Wählen Sie einen Spieler, der die 4 Schutzstapel wie folgt genau zusammensetzen kann (Abb. 8):
- Nimm die Versteckkarten. Entferne die 4 Bonus-Aktionskarten (Abb. 9) und die 4 Beweiskarten (Abb. 7). Legen Sie diese beiseite.
- Teilen Sie die verbleibenden 32 Versteckkarten auf und ordnen Sie sie in 4 offenen Gruppen auf dem Tisch an. Jede Gruppe muss aus 8 Karten bestehen: 1 obere und 1 untere Karte für jeweils 4 Unterstände.
- Nehmen Sie eine Beweiskarte in die Hand.
- Konzentrieren Sie sich auf einen der gerade sortierten und auf den Tisch gelegten Kartenstapel und nehmen Sie sich die **beiden** Versteckkarten, die zu der Beweiskarte gehören, die Sie auf der Hand haben. Dann nehmen Sie nur **einen** Teil der anderen 3 Unterstände. Tun Sie dies nach dem Zufallsprinzip: Wählen Sie die oberen oder unteren Teile aus und legen Sie die restlichen Teile zurück in die Schachtel.
- Legen Sie die Karten aus Ihrer Hand **verdeckt** auf den Tisch und stellen Sie die anderen drei Versteckstapel wie oben beschrieben zusammen.
- Drehen Sie die Bonusaktionskarten um, mischen Sie sie und legen Sie zufällig eine **verdeckte** Karte auf jeden Stapel.

- Bewahren Sie **von nun** an alle Karten verdeckt auf.
  - Mischt die Karten aller 4 separaten Versteckstapel.
  - Entfernen Sie die Beweiskarten und legen Sie sie oben auf jeden Stapel.
  - Vertauschen Sie die 4 Stapel, bevor Sie sie zufällig auf dem Aktenbrett platzieren (Abb. 5).
  - Schieben Sie die obersten Beweiskarten unter die Porträts der Agenten, die mit den richtigen Stapeln verknüpft sind. **Diese Karten belegen Verstecke der Agenten am Ende des Spiels.**

Wählen Sie den Player aus, den Sie starten möchten. Dann im Uhrzeigersinn drehen.

**Ziel des Spiels** ist es, als Erster die Aktentasche mit T.H.E. plan zu erhalten. Dazu müssen Sie folgende Aufgaben erledigen:

- Finden Sie heraus, in welchem Versteck sich die Aktentasche mit T.H.E. plan befindet.
- Finden Sie heraus, welchem Agenten dieses Versteck gehört
- Holen Sie sich den Schlüssel zu diesem Versteck.
- Gehen Sie mit Ihrem Geheimagenten zu diesem Versteck.

#### Spielanleitung:

Sie werden Ihr Ziel erreichen, wenn Sie die folgenden 6 Handlungsarten sinnvoll einsetzen.

1. Bewegen Sie Ihren Geheimagenten
  2. Verschieben Sie einen (v,x,y,z)-Agenten
  3. Nehmen Sie die Straßenbahn
  4. Verschieben Sie alle (v,x,y,z)-Agenten
  5. Drehen Sie den Suchscheinwerfer
  6. Sehen Sie sich eine Versteckdatei an Wenn du dran bist:
- An der Reihe, **Würfeln**
  - **Wähle eine Aktionskarte.** (Jede Karte markiert eine oder zwei der oben genannten Aktionen. Einzelheiten finden Sie in den roten Zahlen in Abb. 6.)
  - **Führen Sie die Aktion aus.** (Wenn Ihre Karte 2 mögliche Aktionen enthält, wählen Sie eine davon!)
  - **Beenden Sie Ihren Zug, indem Sie die verwendete Aktionskarte verdeckt vor sich ablegen.** Du kannst es erst wieder auswählen, wenn du alle deine Aktionskarten verbraucht hast. In diesem Fall werden alle 5 Aktionskarten aufgedeckt, damit sie wieder auswählbar sind.

#### Grundlegende Bewegungsregeln für ALLE Agenten (Aktionen 1-4):

- Ein Geheimagent darf nur von seinem Besitzer bewegt werden. Die (v,x,y,z)-Agenten können von allen Spielern bewegt werden.
- Keiner der Agenten kann den nummerierten Bereich der Verstecke betreten. (Es sei denn, Sie beenden das Spiel. Mehr dazu später!)
- Verschieben Sie Agenten von Zelle (Kreis) zu Zelle **über die weißen Linien**. Die Bewegungsrichtung ist frei, der Agent darf jedoch während der Bewegung nicht zweimal denselben Kreis betreten. **Es kann nur ein Agent ein Feld besetzen**, der sich bewegende Agent muss auf einem freien Kreis landen. Wenn dies nicht möglich ist, müssen Sie diesen Zug überspringen. *Wichtig: Beim Umzug müssen alle Kreise, egal ob besetzt oder unbesetzt, gezählt werden.*
- Das Hauptziel beim Bewegen von Geheimagenten besteht darin, Informationen

über die Verstecke von (v,x,y,z)-Agenten zu erhalten. Besprechungen entstehen durch gegenseitiges Vorbeigehen. **Jedes Mal**, wenn Ihr Geheimagent sich mit (v,x,y,z)-Agenten trifft, erhalten Sie eine weitere Chance, seine/ihre Versteckakte zu überprüfen. Mehr treffen heißt mehr checken! **Überprüfen Sie die Versteckdateien (siehe Nr. 6.), bevor Sie Ihren Zug beenden!**  
*Wichtig: Begegnungen spielen in den Spielzügen anderer Spieler keine Rolle.*

#### 1. Bewegen Sie Ihren Geheimagenten auf die Zahl auf dem Würfel.

#### 2. Bewege einen (v,x,y,z)-Agenten auf die Augenzahl des Würfels.

#### 3. Nehmen Sie die Straßenbahn (nur für Geheimagenten).

Mit der Straßenbahnkarte können Sie Ihren Geheimagenten schneller auf dem Spielbrett bewegen. Die Straßenbahn fährt **auf den Schienen** in alle Richtungen von einem roten Platz zum anderen. Wirf die Würfel und bewege deinen Geheimagenten entlang der Kreise **und/oder** der roten Quadrate. Wenn Sie sich noch nicht auf einem roten Platz befinden, müssen Sie zunächst dorthin laufen. Die Züge, die man noch übrig hat, kann man mit der Straßenbahn ziehen (von rotem Feld zu rotem Feld). *Wichtig: Diese Fahrt muss mindestens eine Straßenbahnhaltestelle umfassen. Ist dies nicht möglich, muss Ihr Geheimagent dort bleiben, wo er/sie war. Drehen Sie die gebrauchte Aktionskarte um!*

**!** *Hinweis: Der Würfelwurf ist für die folgenden drei Aktionen irrelevant. Überlegen Sie sich also, diese Aktionen auszuwählen, wenn Sie beispielsweise eine niedrige Zahl würfeln.*

#### 4. Verschieben Sie alle v,x,y,z-Agenten

Bewegen Sie alle 4 Agenten wie folgt: einen mit 4 Kreisen, einen mit 3 Kreisen, einen mit 2 Kreisen, einen mit 1 Kreis. *Bitte beachten Sie: Agenten können nicht mit der Straßenbahn fahren.*

#### 5. Drehen Sie den Suchscheinwerfer

**Eine** Vierteldrehung nach der anderen. Drehen Sie den Suchscheinwerfer auf die folgenden 3 Ziele:

- Nachdem Sie den Suchscheinwerfer gedreht haben, können Sie den Inhalt der Aktentasche überprüfen, auf die der Suchscheinwerfer zeigt, ohne dass die anderen Spieler ihn sehen.
- **Oder** Sie können nach dem Drehen des Suchscheinwerfers einen anderen Spieler im Strahl des Scheinwerfers (Abb. 1c) bitten, einen Schlüssel aus seinem Vorrat umzudrehen. Es kann jeweils nur ein Spieler und ein Schlüssel angezeigt werden.
- Sie können das Versteck nicht betreten, wenn es im Scheinwerferlicht steht.

#### 6. Sehen Sie sich eine Versteckdatei an

- Mit der Aktionskarte „Versteck überprüfen“ können Sie die Versteckdatei **eines Agenten Ihrer Wahl anzeigen**.
- Die gleichen Regeln gelten für die Überprüfung einer Versteckdatei nach einem Treffen während Ihres Zuges. Sie können die Akten **aller Agenten überprüfen**, denen Sie während Ihres Zuges begegnet sind. *Wichtig: Überprüfen Sie diese Dateien einzeln und verwechseln Sie die Stapel nicht.*

#### Die Prüfredeln lauten wie folgt:

- nimm die **oberste** Karte vom Stapel des Agenten, den du kontrollierst.

- Halten Sie die Informationen in Ihren Notizen fest
- lege die Karte wieder ganz nach unten auf den Stapel.

#### Notizen machen (Abb.10):

Die Schutzkarten zeigen alle die Ober- oder Unterseite eines Gebäudes. Behalten Sie den Überblick über die „Hälften“, indem Sie sie wie im Anhang gezeigt auf Ihrem Notizbuch markieren. Wenn Sie sowohl die Ober- als auch die Unterseite eines Gebäudes ausgefüllt haben, sehen Sie, welches Versteck zu welchem Agenten gehört. *Hinweis: Versuchen Sie zu Beginn des Spiels, möglichst viele Informationen über die Verstecke der Agenten zu sammeln. Stellen Sie sicher, dass Sie alle Ihre Notizen vor Ihren Gegnern verborgen halten!* Sie können den Inhalt der Aktentaschen auch in Ihren Notizen markieren.

#### Bonus-Aktionskarten (Abb.9):

Zwischen den Dateien liegen Karten, die dir eine Bonusaktion geben. Diese Karten müssen sofort nach der Einnahme verwendet werden. Nachdem die Aktion ausgeführt wurde, legt man die Karte zurück in die Schachtel, sie sind aus dem Spiel. Die Arten von Aktionskarten:

- (*Würfel und*) Bewegen Sie Ihren Geheimagenten (9a)
- (*Würfel und*) Mit der Straßenbahn fahren (9b)
- Drehen Sie den Suchscheinwerfer (9c)
- nimm einen Schlüssel aus dem Vorrat (9d)

#### Um einen Schlüssel aus dem Vorrat oder von einem anderen Spieler zu erhalten:

- Jedes Mal, wenn Ihr Geheimagent ein Feld mit einem Schlüsselsymbol erreicht oder passiert, dürfen Sie einen Schlüssel aus dem Vorrat nehmen (*falls vorhanden*). Schauen Sie ihn an und legen Sie den Schlüssel verdeckt vor sich hin. *Denken Sie daran: Ein Gegner kann Sie dazu bringen, einen Schlüssel umzudrehen, indem er den Suchscheinwerfer bewegt. Dieser Schlüssel bleibt bis zum Ende des Spiels sichtbar, es sei denn, ein anderer Spieler nimmt ihn und legt ihn verdeckt in seinen Vorrat. Der Spieler entfernt es und legt es verdeckt wieder in seinen Vorrat.*
- Jedes Mal, wenn Ihr Geheimagent den Geheimagenten eines anderen Spielers überholt, können Sie einen Schlüssel vom Gegner anfordern. Sie beginnen den „Kampf“ um den Schlüssel, indem Sie beide mit dem Würfel würfeln. Die höchste Zahl gewinnt und erhält den Schlüssel. Du darfst in der nächsten Runde zurückgehen und erneut um den Schlüssel kämpfen.

#### Das Ende des Spiels: Betreten Sie das Versteck und nehmen Sie die Aktentasche

- Wenn Sie wissen, in welchem Versteck sich die Aktentasche mit T.H.E. Plan befindet.
- Welchem Agenten gehört dieses Versteck?
- Sie im Besitz des entsprechenden Schlüssels sind,
- Bewegen Sie Ihren Geheimagenten auf das entsprechende nummerierte Feld dieses Verstecks! Sie müssen diesen Platz nicht mit einer genauen Zählung erreichen. (*Denken Sie daran: Sie können das Versteck nicht betreten, wenn es im Scheinwerferlicht steht.*)
- Sagen Sie alle oben aufgeführten erforderlichen Informationen laut. Überprüfen Sie heimlich zunächst den Inhalt des Koffers und dann die Beweiskarte des Besitzers. Wenn Sie richtig geraten haben, zeigen Sie sie den anderen und **Sie gewinnen das Spiel**.
- Sollten Sie sich dennoch in irgendeiner Hinsicht in Ihrem Verdacht irren, werden Sie von der weiteren Teilnahme ausgeschlossen. Entfernen Sie Ihren Geheimagenten vom Spielbrett und legen Sie den Schlüssel zurück in den Vorrat. Lege die Beweiskarte zurück an ihren Platz, damit die anderen Spieler sie nicht sehen können.

## Agentes

Un juego de mesa de estrategia de 2 a 4 jugadores • Edad: 10+ • Duración: 45-60 min

ES

Tras cerrar una importante investigación, la prueba más concluyente ha desaparecido en un maletín que contiene E.L. Plan (T.H.E. Plan) y cuatro agentes espía son sospechosos. Como agente del contraespionaje, tu misión es encontrar el maletín, desenmascarar a quien lo ha robado y conseguir la llave de su escondite secreto donde lo tiene escondido. ¡Muévete con agilidad por la ciudad, utiliza el tranvía para ir más rápido y conseguir ventaja, recopila información y evita el haz de luz del foco que te puede delatar!

**Contenido del juego:** 1 tablero de juego, 1 foco de luz, 1 bandeja portacartas, 4 agentes espía de nombre v,x,y,z, 4 agentes del contraespionaje de diferentes colores, 1 dado, 4 maletines, 4 llaves, 60 cartas, hojas de notas

### Preparación del juego (fig.1):

- Colocar el foco de luz en el centro del tablero apuntando a dos de las marcas de color dorado (fig.3).
- Barajar las aspas de los maletines boca abajo y colocarlas en los maletines (piezas de madera) sin que se vean. Depositar los maletines en los edificios numerados. (fig. 2)
- Separar las cartas en 5 mazos de acuerdo con el color de las cuerdas que aparecen en el dorso. Las rojas, verdes, amarillas y azules son las **cartas de acción**. (De momento dejar a un lado las **cartas de escondite** con la cuerda de color gris).
- Cada jugador elige un agente del contraespionaje y toma 5 cartas de acción de su color (fig.6), junto con una hoja de notas. (Guardar el resto de los agentes del contraespionaje, las cartas de acción y las hojas de notas en la caja).
- Colocar en su casilla de inicio a los agentes del contraespionaje que participan (fig. 1a), y también a **todos los 4** agentes espías (fig. 1b).
- Colocar las llaves boca abajo al lado del tablero de juego (fig.4)

### Preparación de la bandeja portacartas (fig.5):

- Elegir un jugador que colocará la bandeja portacartas al lado del tablero y preparará correctamente los 4 mazos de escondite de la manera que se muestra en la (fig. 8):
- Debe tomar las cartas y separar las de los escondites, de las 4 cartas de acción con bonificación (fig.9) y las 4 cartas de pruebas (marcadas al dorso como evidence) (fig.7).
- Repartir y organizar las cartas de escondite en 4 grupos boca arriba sobre la mesa. Cada grupo debe constar de 8 cartas: 1 con la parte superior en color y 1 con la parte inferior en color de cada uno de los 4 escondites.
- Tomar una carta de pruebas.
- Elegir uno de los grupos de cartas que se acaban de colocar sobre la mesa y recoger las **dos** partes del escondite que coincidan con la carta de prueba tomada, pero **solo una** parte de los otros 3 escondites (realizar esto al azar: elegir las partes superiores o inferiores) y luego devolver las partes restantes a la caja.
- Colocar las cartas en un mazo **boca abajo** sobre la mesa y preparar los otros tres mazos de escondite de la misma manera que el primero.
- Barajar las cartas de acción de bonificación **boca abajo**, y colocar una al azar en cada mazo.

- **Desde este momento**, ¡todas las cartas deben mantenerse boca abajo!
  - Barajar las cartas de cada uno de los 4 mazos de escondite por separado.
  - Retirar las cartas de prueba de cada mazo y colocarlas encima de cada mazo.
  - Colocar al azar los 4 mazos en el tablero de documentos (fig.5).
  - Colocar (sin que se vean) las cartas de prueba de la parte superior de cada mazo debajo de los retratos de los agentes espía vinculados a las barajas correspondientes (fig.5). **Estas cartas prueban cuáles son los escondites de los agentes espía al final del juego.**

Escoged qué jugador empieza el juego. El turno siguiente pasa al jugador de la izquierda.

**El objetivo del juego** es ser el primero en conseguir el maletín con E.L. Plan. Para ello, deben completarse los siguientes pasos:

- averiguar en qué escondite se encuentra el maletín con E.L. Plan
- averiguar a qué agente espía pertenece el escondite
- conseguir la llave de ese escondite
- desplazar a tu agente del contraespionaje hasta ese escondite.

### Cómo se juega:

Para alcanzar tu objetivo debes usar las siguientes 6 acciones de forma inteligente:

1. Mover tu agente del contraespionaje (Move your secret agent)
2. Mover uno de los agentes espía (v,x,y,z) (Move an agent)
3. Tomar el tranvía (Take the tram)
4. Mover a todos los agentes espía (v,x,y,z) (Move all the agents 4-3-2-1)
5. Girar el foco ( Move the searchlight)
6. Inspeccionar un escondite (Check a hideout file)

- Los jugadores en su turno, **lanzan el dado**
- **El jugador elige una carta de acción.** (Cada carta plantea una o dos acciones de las mencionadas anteriormente según la puntuación del dado. Consulta los números rojos de la figura 6 para obtener más detalles).
- **Realiza la acción.** (¡Si hay dos acciones, el jugador debe elegir una de ellas!)
- **El turno finaliza y se debe volver a dejar boca abajo la carta ya utilizada.** No se puede volver a seleccionar una carta de acción utilizada hasta que no se hayan hecho servir las cinco cartas. Cuando ocurra, deben ponerse de nuevo boca arriba las 5 cartas de acción para poder volver a seleccionarlas.

### Reglas básicas de movimiento para CUALQUIER agente del contraespionaje o agente espía (1- 4 acciones):

- El agente del contraespionaje únicamente lo puede mover el jugador al que pertenece. Los agentes espía (v,x,y,z) los pueden mover cualquiera de los jugadores.
- NINGUNO de los ocho agentes puede entrar en la casilla numerada de los escondites. (A menos que esté terminando el juego. ¡Ver eso más adelante!)
- Mover los agentes de una casilla a otra **a lo largo de las líneas blancas**. La dirección del movimiento es libre pero el agente no puede pisar la misma casilla dos veces durante el movimiento de una tirada. **Una casilla sólo puede ocuparse por un único agente**, el agente en movimiento solo puede colocarse en una casilla libre. Si esto no es posible, no podrá hacer ese movimiento. *Importante: durante el movimiento se deben contar todos las casillas, estén ocupadas o no.*



- El propósito principal de mover a los agentes, es obtener información de los agentes espía (v,x,y,z), sobre los escondites. Al cruzarse, se producen encuentros. **Cada vez** que un agente del contraespionaje se cruza/encuentra con algún agente espía (v,x,y,z), es **una nueva** oportunidad de revisar la información acerca de los escondites. ¡Cuanto más encuentros más información! **¡El jugador debe revisar la información acerca de los escondites (ver Nr.6.) antes de terminar su turno!** *Importante: solo se intercambia información en los encuentros en el turno de cada jugador, y para el resto son irrelevantes.*

Acciones a realizar según la carta de acción:

- 1. Mover tu agente del contraespionaje tantas casillas como indique el dado.**
- 2. Mover uno de los agentes espía (v,x,y,z) tantas casillas como indique el dado.**

### **3. Tomar el tranvía** (únicamente los agentes del contraespionaje).

La tarjeta de tranvía ayuda a desplazar a tu agente del contraespionaje más rápido en el tablero de juego. El tranvía recorre cualquier dirección **a lo largo de las vías** de una casilla roja a otra. Tira el dado y mueve a tu agente del contraespionaje por las casillas **y/o** las casillas rojas. *Importante: ese movimiento tiene que contener al menos una parada del tranvía. Si no es posible, tu agente del contraespionaje debe permanecer donde estaba. ¡Dale la vuelta a la carta de acción utilizada!*

! *Nota: para las siguientes tres acciones, la puntuación que haya aparecido en el dado es irrelevante. Piensa en escogerlas cuando la puntuación es baja.*

### **4. Mover todos los agentes espía v,x,y,z**

Mover los 4 agentes espía de la siguiente manera: uno 4 cuatro casillas, uno 3 casillas, uno 2 casillas, uno 1 casilla. *Recordar: los agentes espía no pueden tomar el tranvía.*

### **5. Movimiento del foco**

un segmento cada vez para **uno** de los siguientes 3 propósitos:

- Después de girar el foco, el jugador puede comprobar el contenido del maletín donde apunta el haz de luz sin que los demás jugadores lo vean.
- **O**, Después de girar el foco, se le puede pedir a un jugador oponente que esté en el segmento iluminado (fig. 1c) que muestre una de las llaves que tenga y la deje boca arriba. Solo se puede pedir que se muestre una llave a un jugador cada vez.
- No se puede entrar si el escondite está iluminado por el foco.

### **6. Inspeccionar un escondite**

- La carta de acción *Inspeccionar un escondite* (Check a hideout file) permite verificar los documentos escondidos de **un** agente a elegir.
- Se aplican las mismas reglas para inspeccionar los escondites después de haber tenido encuentros durante el turno. Puedes revisar **todos los documentos de los agentes espía con los que te has reunido.** *Importante: revisa los documentos de los agentes espía uno por uno, ¡con cuidado de no mezclar los mazos!*

### **Las reglas de verificación son las siguientes:**

- tomar la **carta superior** del mazo del agente espía verificado
- registrar la información en las notas
- volver a colocar la carta en la parte inferior de la baraja.

### **Tomar notas (fig. 10):**

Las cartas de escondite muestran, en color, la parte superior o inferior de un edificio. Mantener un registro de las “mitades” marcando la hoja de notas, como se muestra en el apéndice. Cuando se hayan rellenado tanto la parte superior como la inferior de los edificios, se descubre qué escondite pertenece a qué agente espía. *Nota: tratar de recopilar la mayor cantidad de información posible sobre los escondites de los agentes espía en la etapa inicial del juego. ¡Asegurarse de mantener ocultas todas las notas al resto de jugadores!* También se puede marcar el contenido de los maletines en las notas.

### **Cartas de acción con bonificación (fig.9):**

Hay cartas entre los documentos que ofrecen una acción extra. Estas cartas deben usarse inmediatamente. Después de seguir las instrucciones que en ellas se indican, deben guardarse en la caja, quedan fuera del juego. Las diferentes cartas de acción extra son:

- (Lanzar el dado y) Mover a tu agente del contraespionaje (9a)
- (Lanzar el dado y) Tomar el tranvía (9b)
- Girar el foco (9c)
- Tomar una llave de la mesa (9d)

### **Obtener una llave de la mesa o de otro jugador:**

- Cada vez que tu agente del contraespionaje llegue o pase una casilla marcada con el símbolo de la llave, puedes tomar una llave de la mesa (si la hay). Mírala y mantenla boca abajo frente a ti. *Recuerda: otro agente del contraespionaje puede obligarte a dar la vuelta a una llave si te delata con el foco. Esa llave permanece visible hasta el final del juego a menos que otro jugador la obtenga y la esconda boca abajo en su zona.*
- Cada vez que tu agente del contraespionaje se cruza con otro agente del contraespionaje, le puedes robar una llave. Para ello comienzas la “batalla” tirando el dado. El número más alto gana y obtiene la llave. Está permitido luchar por la llave en el próximo turno.

**El final del juego:** Un jugador podrá entrar en un escondite y recoger el maletín para finalizar el juego cuando:

- Cuando el jugador sepa en qué escondite se encuentra el maletín que contiene E.L. Plan,
- A qué agente espía pertenece el escondite,
- Y tenga en su poder la llave de dicho escondite,
- ¡Podrá entonces desplazar a su agente del contraespionaje a la casilla con el número correspondiente a ese escondite! Para llegar no es necesario que sea por un conteo exacto de casillas – la distancia puede ser menor a la puntuación del dado –. (*Recordar: no se puede entrar si el escondite está iluminado por el foco.*)
- Verifica en secreto la información de que dispones, primero del contenido del maletín, luego de la tarjeta de evidencia del propietario. Si has acertado, muestra la información a los demás para que la verifiquen y si es correcta, **habrás ganado el juego.**
- Si la información es incorrecta en algún aspecto, el jugador queda expulsado de la partida. Debe retirar a su agente secreto del tablero y devolver la llave a la mesa, así como las cartas de pruebas a su lugar sin que la vean los demás jugadores.

## Agents

Un jeu de plateau tactique pour 2 à 4 joueurs • 10 ans et plus • 45 à 60 minutes

FR

Après la clôture d'une enquête importante, les preuves décisives ont disparu. Une mallette marron contient L.E. Plan et quatre agents sont suspects de sa disparition. En tant qu'agent secret, votre mission est de trouver la mallette, de démasquer l'agent voleur et d'obtenir la clé de son refuge. Déplacez-vous rapidement dans la ville, profitez du tram, rassemblez des informations et évitez le faisceau lumineux du projecteur !

**Contenu de la boîte :** 1 plateau de jeu, 1 projecteur, 1 tableau de pioche, 4 agents nommés v,x,y,z, 4 agents secrets de couleurs différentes, 4 clés, 4 mallettes comportant 2 pièces chacune, 60 cartes, 50 feuilles de notes, 1 dé.

### Mise en place du plateau de jeu (fig.1) :

- Placez le projecteur au milieu du plateau en faisant correspondre les pointes de la base avec les repères dorés du plateau (fig.3).
- Mélangez les poignées des mallettes face cachée et insérez-les sans les regarder dans les fentes des mallettes en bois. Répartissez-les au hasard sur les différents bâtiments numérotés de 101 à 104. (fig.2)
- Séparez les cartes en 5 paquets selon les couleurs des ficelles au verso. Les cartes de couleur rouge, verte, jaune et bleue sont **les cartes action**. Mettez de côté pour le moment **les cartes « Cachette »** comportant une ficelle grise.
- Chaque joueur choisit un agent secret et prend les 5 cartes action de la couleur correspondante (fig.6), les place face visible devant lui ainsi qu'une feuille de notes. (Remettez les agents secrets, les cartes action et les feuilles de notes inutilisées dans la boîte.)
- Placez vos agents secrets (fig.1.a) ainsi que les 4 agents à leurs emplacements de départ en fonction de leur couleur indiquée sur la bordure (fig.1.b). « Red » = « Rouge », « Green » = « Vert », « Yellow » = « Jaune », « Blue » = « Bleu ».
- Placez les clés face cachée à côté du plateau de jeu (fig.4).

### Mise en place du tableau de pioche (fig.5) :

- Placez le tableau de pioche à côté du plateau de jeu.
- Choisissez un joueur qui assemblera soigneusement les 4 pioches « Cachette » comme indiqué ci-après (fig.8) :
- Prenez les cartes « Cachette » (ficelle grise). Retirez les 4 cartes « bonus d'action » (fig.9 cartes a, b, c et d) et les 4 cartes « preuves » marquées « Evidence » au dos et représentant une cachette complète. (fig.7). Mettez-les de côté.
- Triez et disposez le reste en 4 groupes face visible sur la table. Chaque groupe doit être composé de 8 cartes : 1 partie supérieure et 1 partie inférieure de chacune des 4 cachettes.
- Prenez une carte « preuve » mise préalablement de côté dans votre main. Choisissez un des groupes de 8 cartes que vous venez de disposer sur la table et prenez les **deux** cartes (partie inférieure et partie supérieure) de la cachette correspondant à la carte de preuve que vous détenez, ajoutez pour chacune des trois autres cachettes **une** carte représentant soit la partie inférieure soit la partie supérieure, prise au hasard.
- Formez un paquet avec les 5 cartes retenues plus la carte preuve, placez-le **face cachée** sur la table et formez ensuite trois autres paquets de cartes « Cachette » de la même manière.
- Placez les cartes « bonus action » **face cachée**, mélangez-les et placez-en une au hasard sur chacun des 4 paquets que vous venez de poser sur la table.

- **À partir de maintenant**, gardez toutes les cartes face cachée !
  - Mélangez les cartes de chacun des 4 paquets « Cachette » que vous venez de constituer.
  - Retirez les cartes Preuve de chaque paquet (notées « Evidence » au dos) et placez-la au-dessus du paquet correspondant.
  - Répartissez au hasard les 4 paquets sur le tableau de pioche (fig.5).
  - Glissez les cartes preuves mises sur le dessus de chaque paquet sous le portrait de l'agent lié à la pioche correspondante. **Ces cartes permettent de vérifier la cachette de chaque agent à la fin de la partie.**

Choisissez un joueur pour jouer en premier. Le jeu se déroule dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

**Le but du jeu** est d'être le premier à obtenir la mallette avec L.E. plan. Pour cela, vous devez :

- découvrir quelle cachette détient la mallette avec L.E. plan
- trouver à quel agent appartient cette cachette
- obtenir la clé de cette cachette
- déplacer votre agent secret dans cette cachette

### Comment jouer :

Vous atteindrez votre objectif si vous utilisez à bon escient les 6 actions suivantes :

- Déplacer votre agent secret (Move your secret agent)
- Déplacer un agent (v,x,y,z) (Move an agent)
- Prendre le tram (Take the tram)
- Déplacer  **tous**  les agents (v,x,y,z) (Move all the agents)
- Faire pivoter le projecteur (Move the searchlight)
- Consulter une carte secrète d'une des quatre pioches (Check a hideout file)

### Le tour de jeu

- À votre tour de jeu,  **lancez le dé**
- **Choisissez une carte action dans votre main.**  (Chaque carte permet une ou deux des actions 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 mentionnées ci-dessus, indiquées par les numéros rouges de la fig.6 pour chacune des cartes).
- **Effectuez l'action**  (S'il y en a deux possibles, vous devez en choisir une seule)
- **Terminez votre tour en retournant la carte utilisée face cachée.**  Vous ne pouvez pas la réactiver tant que vous n'avez pas utilisé toutes vos cartes restantes. Lorsque cela se produit, retournez les 5 cartes d'action face visible pour qu'elles soient à nouveau utilisables.

### Les fiches action et leurs conséquences

#### Règles de déplacement de base pour TOUS les agents (actions 1 à 4) :

- Les agents secrets ne peuvent être déplacés que par leur propriétaire. Les agents (v,x,y,z) peuvent être déplacés par n'importe lequel des joueurs.
- Aucun des agents ne peut entrer dans les cercles numérotés (101, 102, 103, 104) des cachettes. (Sauf si vous terminez le jeu. Reportez-vous alors au paragraphe « Fin du jeu »)
- Déplacez les agents d'un cercle à l'autre  **le long des lignes blanches** . La direction du mouvement est libre mais l'agent ne peut pas passer deux fois sur le même cercle pendant une même phase de mouvement.  **Un seul agent peut occuper un cercle** , l'agent qui se déplace doit finir son déplacement sur un

cercle libre. Si ce n'est pas le cas, le mouvement est impossible. *Important : pendant le mouvement, tous les cercles, qu'ils soient occupés ou non, doivent être comptés.*

- Le but principal de cette phase de déplacement des agents est d'obtenir des informations sur les cachettes des agents (v,x,y,z). En se croisant, des rencontres se produisent. **Chaque fois** que votre agent secret rencontre un des agents (v,x,y,z), cela vous donne une occasion supplémentaire de consulter ses cartes secrètes. Plus de rencontres signifient plus de renseignements ! **Consultez les cartes (voir ce qui concerne l'action 6.) avant de terminer votre tour !** *Important : les rencontres que vous effectuez lors du tour d'un autre joueur ne vous permettent pas de consulter de carte.*

### 1. Déplacez votre agent secret du nombre de cercles indiqué par le lancer de dé.

### 2. Déplacez un des agents (v,x,y,z) du nombre de cercles indiqué par le lancer de dé.

### 3. Prendre le tram (uniquement pour les agents secrets).

La carte de tramway permet de déplacer plus rapidement votre agent secret sur le plateau de jeu. Le tram circule dans toutes les directions **le long des rails** d'un point rouge à un autre. Déplacez votre agent secret par les cercles transparents **et/ou** les cercles rouges du nombre de cercles indiqué par le lancer de dé. *Important : ce déplacement doit contenir au moins une station de tram. Si ce n'est pas possible, votre agent secret doit rester là où il était. Défaussez alors la carte action utilisée !*

! *Remarque : pour les trois actions suivantes, le résultat du jet de dé n'a pas d'importance ; pensez à les choisir lorsque vous obtenez un petit nombre au lancer de dé.*

### 4. Déplacez tous les agents v,x,y,z

Déplacez les 4 agents comme suit : un de 4 cercles, un de 3 cercles, un de 2 cercles, un de 1 cercle. *N'oubliez pas : les agents ne peuvent pas prendre le tram.*

### 5. Faites pivoter le projecteur

d'un segment à la fois et appliquez l'une des deux conséquences suivantes :

- Après avoir tourné le projecteur, vous pouvez vérifier le contenu de la mallette vers laquelle pointe le projecteur sans que les autres joueurs ne le voient.
- Ou** après avoir tourné le projecteur, vous pouvez demander à un joueur adverse dans la zone éclairée par le projecteur (fig.1c) de retourner une clé de son stock face visible (voir plus bas comment obtenir des clés). Un seul joueur et une seule clé peuvent être sollicités à la fois.
- Vous ne pouvez pas entrer vers le champ numéroté si la cachette se trouve sous le feu du projecteur.

### 6. Consultez une carte secrète d'une des pioches

- Retourner et utiliser une carte d'action secrète (ficelle grise) vous permet de consulter **une** carte « cachette » de la pioche d'un agent de **votre choix**.
- Les mêmes règles s'appliquent pour consulter les cartes « cachette » du tableau de pioche après avoir fait des rencontres pendant votre tour. Vous pouvez consulter **toutes les cartes de la pioche des agents que vous avez rencontrés**. *Important : consultez les cartes de l'agent une par une en faisant attention à ne pas confondre les pioches !*

### Les règles de consultation des cartes de la pioche sont les suivantes:

- prenez la carte au **sommet** de la pile de l'agent concerné
- notez les informations sur votre feuille
- replacez la carte au bas de la pioche.

### Prise de notes (fig.10):

Les cartes Cachette présentent soit le haut, soit le bas d'un bâtiment. Gardez une trace des « moitiés » en notant les informations obtenues sur votre feuille de notes, comme indiqué dans l'annexe fig.10. Lorsque vous aurez rempli le haut et le bas des bâtiments, vous verrez quelle cachette appartient à quel agent. *Remarque : essayez de rassembler autant d'informations que possible sur les cachettes de l'agent au début de la partie. Assurez-vous de cacher toutes vos notes à vos adversaires ! Vous pouvez également marquer le contenu des mallettes sur vos notes.*

### Cartes bonus action (fig.9) :

Il y a des cartes parmi les cartes secrètes des pioches qui vous donnent une action bonus. Ces cartes doivent être utilisées immédiatement. Après avoir suivi les instructions les concernant, remettez-les dans la boîte, elles sont définitivement défaussées. Voici la liste des cartes :

- (Lancez le dé et) Déplacez votre agent secret (9a: Move your secret agent)
- (Lancez le dé et) Prenez le tram (9b: Take the tram)
- Faites pivoter le projecteur (9c: Move the searchlight)
- Obtenez une clé du stock (9d: Get a key)

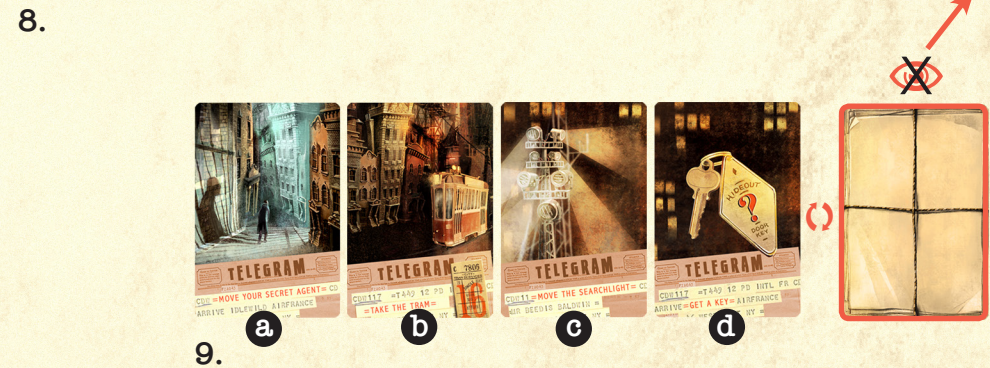
### Obtenir une clé du stock ou d'un autre joueur :

- Chaque fois que votre agent secret atteint ou dépasse un cercle marqué d'un symbole de clé, vous pouvez obtenir une clé du stock (s'il y en a). Regardez-la et gardez-la face cachée devant vous. *N'oubliez pas : un adversaire peut vous faire retourner une clé face visible en déplaçant le projecteur. Cette clé reste alors visible jusqu'à la fin de la partie, à moins qu'un autre joueur ne l'obtienne et ne la mette face cachée dans son stock.*
- Chaque fois que votre agent secret croise l'agent secret d'un autre joueur, vous pouvez demander une clé au joueur adverse. Vous commencez la »bataille« en lançant le dé. Le nombre le plus élevé gagne et obtient la clé. Il est permis de se battre pour récupérer la clé au tour suivant.

**Fin du jeu :** entrez dans la cachette et prenez la mallette quand vous réunissez les trois conditions suivantes :

- vous savez quelle mallette contient L.E. plan et dans quelle cachette elle se trouve
  - vous savez quel agent occupe cette cachette
  - vous possédez la clé correspondante.
- Déplacez votre agent secret vers le champ numéroté de cette cachette ! Vous n'avez pas besoin d'utiliser la totalité de vos points de déplacement. (*Rappelez-vous : vous ne pouvez pas entrer si la cachette se trouve sous le feu du projecteur.*)
  - Enoncez clairement toutes les informations requises mentionnées ci-dessus. Vérifiez secrètement, d'abord le contenu de la mallette, puis la carte de preuve du propriétaire. Si vous avez deviné correctement, montrez-les aux autres et **vous avez gagné la partie**.
  - Si vous vous êtes trompé sur un point quelconque, vous êtes éliminé. Retirez votre agent secret du plateau et remettez la clé dans le stock. Remettez la carte Preuve à sa place sans la montrer aux autres joueurs.

# AGENTS



## Ügynökök

taktikai játék 2-4 játékos részére • 10 éves kortól • Időtartam: 45-60 perc

HU

Egy sötét ügy lezárása után a döntő bizonyítékot tartalmazó barna akatátska eltűnt. Négy ügynök keveredett gyanúba, hogy rejteti a T.E.R.V.-et és titkosügynökként a te feladatod, hogy leleplezd az igazi tettest, megszerezd a kulcsot az irodájához, és lefoglald a táskát. Szállj villamosra, járd be a várost, szerezz minél több információt, de vigyázz, ne kerülj reflektorfénybe!

**A játék tartalma:** 1 játéktábla, 1 fényszóró, 1 irattartó, 4 v,x,y,z fedőnevű ügynök, 4 különböző színű titkosügynök, 4 akatátska, 4 kulcs, 60 kártya, 50 lapból álló jegyzet-tömb, 1 dobókocka

### A játék tábla összeállítása (fig.1):

- Tedd a fényszórót a játéktábla közepére úgy, hogy a sarkok az arany színű jelzésekkel találkozzanak. (fig.3)
- Az akatátskába illeszthető kártyákat fordítsátok a szöveges oldalával lefelé, keverjétek meg és anélkül, hogy megnéznétek tegyetek minden táskába egyet. Egy-egy akatátskát helyezetek a számozott épületekre a táblán. (fig.2)
- A kártyákat válasszátok szét 5 pakliba a hátukon látható zsinór színe alapján. A piros, zöld, sárga és kék színűek az **akció kártyák**. A szürkéket – a **rejtekhely kártyákat** – tegyétek félre egy kicsit.
- Minden játékos válasszon magának egy titkosügynököt és vegye magához a színben hozzá illő 5 akciókártyát (fig.6) és egy jegyzetlapot. (A maradék ügynök figurákat és jegyzetlapokat tegyétek vissza a dobozba.)
- Helyezzétek a titkosügynök figuráitokat (fig.1a) és **mind a négy** ügynököt (fig.1b) a táblán kijelölt kezdőpontokra.
- A kulcsokat a számozott oldalukkal lefelé tegyétek a tábla mellé egy kupacba. (fig.4)

### Az irattartó összeállítása (fig.5):

- Helyezzétek az irattartót a játéktábla mellé.
- Válasszatok egy játékost magatok közül, aki nagyon figyelmesen és gondosan összeállítja a négy paklit az alábbiak szerint (fig.8):
- A rejtekhely kártyák közül vegye ki a 4 bónusz akció (fig.9) és a 4 bizonyíték (fig.7) kártyát és tegye félre.
- A maradék kártyákat tegye maga elé 4 csoportba a képes oldalukkal felfelé. Minden csoport 8 kártyát kell, hogy tartalmazzon: az alsó és a felső részét minden rejtekhelynek.
- Vegyen a kezébe egy bizonyíték kártyát és az első csoport kártyából válassza ki annak az épületnek az **alsó és a felső részét** is amit a bizonyíték kártya mutat. A másik három épületnek **csak az egyik részét** vegye fel, vagy az alsót vagy a felsőt tetszés szerint. A kezében lévő kártyákból formázzon paklit és **képes oldalával lefelé** tegye maga mellé. A csoportból visszamaradt kártyákat tegye vissza a dobozba.
- A másik három csoportba rendezett kártyákkal is járjon el hasonlóképpen.
- Ha a négy pakli készen, és **képes oldalával lefelé** fekszik a játékos előtt, akkor minden paklira helyezzen egy bónusz akció kártyát, anélkül, hogy megnézné, képes oldalával lefelé.

- **Innentől kezdve** a paklik titkosak és csak képes oldalukkal lefelé lehet tartani őket!
  - Minden paklit keverjen meg a játékos egyenként.
  - Minden pakliból vegye ki a bizonyíték kártyát és tegye az adott pakli tetejére.
  - A paklikat tetszőleges sorrendben tegye az irattartóra. (fig.5)
  - Minden pakli tetejéről vegye le a bizonyíték kártyát egyesével és helyezze az adott paklihoz tartozó ügynök képe alá. **Ezek a kártyák fogják a játék végén megmutatni, hogy melyik rejtekhely melyik ügynökhöz tartozik.**

Válasszatok kezdőjátékost majd a kör balra folytatódjon.

**A játék célja:** hogy elsőként megszerezd az akatátskát a T.E.R.V-el. Ehhez az alábbiakat kell teljesítened:

- Ki kell találnod, hogy melyik rejtekhelyen van a T.E.R.V-et tartalmazó akatátska.
- Tudnod kell, hogy ki a rejtekhely tulajdonosa.
- Meg kell szerezned a kulcsot az épülethez.
- Oda kell lépned a saját titkosügynök figuráddal.

### A játék menete:

A célotat úgy érheted el, hogy az alábbi 6 akciód közül mindig a leghatékonyabbat használod fel/okosan választasz:

1. Mozzatod a saját titkosügynököt.
2. Mozzatod egyet a (v,x,y,z) ügynökök közül.
3. Villamosra szállsz.
4. Mozzatod az összes (v,x,y,z) ügynököt.
5. Elforgatod a fényszórót.
6. Megnézel egy rejtekhely kártyát.

- Amikor rajtad a sor, **dobj a dobókockával!**
- **Válassz egyet az akciókártyáid közül!** (Minden kártya egy vagy két akciót jelöl meg a fent leírtak közül. Lásd a fig.6 piros jelöléseit)
- **Hajtsd végre az akciót!** (Ha a kártya kettőt jelöl meg csak egyet választasz közülük!)
- **A köröd végeztével fordítsd le azt az akció kártyát amit felhasználtál!** Ez egészen addig inaktív marad, amíg a többi kártyádat hasonlóképpen fel nem használtad. Ha már mind lefordítva van előtted, akkor egyszerre visszafordíthatod őket és ismét választhatóak lesznek.

### Az ügynökök és titkosügynökök mozgatásának alapszabályai (1-4. akciók)

- A négy különböző színű titkosügynököt kizárólag a tulajdonosa mozgathatja míg a (v,x,y,z) ügynököket bármelyik játékos a saját körében.
- Egyetlen ügynök/titkosügynök sem léphet a számozott mezőkre. (Hacsak a szükséges információk birtokában be nem fejezi a játékot. Erről később részletesen olvashatsz).
- Az ügynököket körről körre kell mozgatni **a fehér vonalak mentén**. Az irány szabadon választott de az ügynök/titkosügynök nem léphet kétszer ugyanarra a mezőre a köre során. **Egy mezőn csak egy karakter tartózkodhat**, így ha egy ügynök lépése egy már foglalt mezőn érne véget akkor más irányt kell választania vagy ott kell maradnia ahol van. **Fontos: a lépésbe a foglalt és az üres mezőket egyaránt bele kell számolni.**

- Az ügynökök mozgatásának elsődleges célja az információ gyűjtés a (v,x,y,z) ügynökök rejtekhelyéről. Minden találkozás alkalmával lehetőséged nyílik megvizsgálni az adott ügynök egy rejtekhely kártyáját akár a te titkosügynök figurád halad el a (v,x,y,z) ügynökök mellett akár az (v,x,y,z) ügynökök haladnak el a te figurád mellett. **Minél többször** talákoztok **annál több** lehetőséged van a rejtekhely kártyák megvizsgálására és információ gyűjtésre. **Ne felejtse el a köröd végén az összes ügynök kártyáját megvizsgálni akivel találkozta!** (6. pont) *Fontos: csak a saját körödben történt találkozások számítanak!*

### 1. Mozdasd a titkosügynököt aszerint amit a kocka mutat!

### 2. Mozdass egy általad választott ügynököt aszerint amit a kocka mutat!

### 3 Szállj villamosra! (Csak titkosügynökök utazhatnak villamossal.)

A villamos kártya segít, hogy a titkosügynököd gyorsabban mozogjon a táblán. Villamosra szállva bármelyik irányban mozgathatod a figurádat piros mezőről piros mezőre **a sínek mentén**. Dobj a dobókockával és lépj a figuráddal amennyit a kocka mutat, a fehér körökön **és/vagy** a piros mezőkön haladva. *Fontos: legalább egy megállót villamossal kell haladni! Ha ez nem lehetséges, akkor a titkosügynöködnek a helyén kell maradnia. Az akciókártyádat akkor is le kell forgatnod, ha a lépésed sikertelen volt.*

**!** *Megjegyzés: a következő akció kártyák használata esetében a kockával dobott érték nem számít, így szerencsés ezeket akkor választani, amikor a kocka kis számot mutat.*

### 4. Mozdasd mind a négy (v,x,y,z) ügynököt

az alábbiak szerint: egy tetszés szerinti ügynök léphet négy mezőt, egy másik hármat, a harmadik kettőt és az utolsó egyet. *Ne felejtse el, hogy ők nem utazhatnak villamossal!*

### 5. Mozdasd a fényszórót

egyszerre csak egy szegmenssel arrébb. A fényszóró mozgatásának három célja van:

- A fényszóró mozgatása után megvizsgálhatod annak az aktatáskának a tartalmát amelyik rejtekhelyre mutat.
- **Vagy** ha a fényszóró mozgatása után abba a szegmensbe egy másik játékos figurája kerül (fig.1c), felszólíthatod, hogy az általad kiválasztott egyik kulcsát a számos oldalával felfelé fordítsa. Egyszerre csak egy játékost kérhetsz meg és csak egy kulcsát nézheted meg.
- Nem léphetsz azon rejtekhely számozott mezőjére ahová a fényszóró mutat.

### 6. Egy rejtekhely kártya megvizsgálása

- Ha a *rejtekhely megvizsgálása* akciót választod a kártyáid közül, akkor **egy** általad választott ügynök rejtekhely kártyáját megnézheted.
- Ugyanaz a szabály vonatkozik a rejtekhely kártyák megvizsgálására amikor ügynökökkel találkozol a saját körödben, de ebben az esetben **minden ügynök rejtekhely kártyáját megvizsgálhatod akivel találkozta!** *Fontos: egyenként vizsgálj meg az ügynökök rejtekhely kártyáit, vigyázva, hogy össze ne keveredjen, mindet ugyanabba a pakliba tedd vissza ahonnan elvetted!*

### A rejtekhely kártyák megvizsgálásának szabályai:

- Csak az ügynökhöz tartozó pakli **legfelső** kártyáját nézheted meg.
- Nézd meg a kártyát, jegyezd fel a lapodra, hogy mit láttál
- és tedd vissza a kártyát a pakli legaljára. *(Lefordítva, ahogy eddig volt.)*

### Jegyzetelés (fig.10):

A rejtekhely kártyák az épületek alsó és felső részét mutatják. A jegyzetlapodon jelöld be az adott ügynök esetében, hogy melyik épület melyik darabját találtad meg. Ha egy épület alsó és felső része is megvan akkor megtaláltad az ügynök rejtekhelyét. *Megjegyzés: próbáld a lehető legtöbb információt megszerezni a játék kezdeti stádiumában és tartsd titokban a jegyzeteidet a többi játékos elől.* A jegyzetpapíron van lehetőséged bejelölni a bőrdond tartalmát is.

### Bónusz akció kártyák (fig.9)

A rejtekhely kártyák közt bónusz akció kártyákat is találsz. Ha ilyet húzol, azonnal fel kell használnod. Ha végrehajtottad az akciót amit a kártya mutat, tedd vissza a dobozba, már nem szerepel többet a játékban. A kártyákon az alábbi lehetőségeket találsz:

- *(Dobj a kockával és)* mozdasd a titkosügynököt (9a)
- *(Dobj a kockával és)* szállj villamosra (9b)
- Mozdasd a fényszórót (9c)
- Vegyél el egy kulcsot a készletből (9d)

### A kulcs megszerzése a készletből vagy egy másik játékostól:

- Minden alkalommal, amikor a figuráddal áthaladsz (vagy rálépsz) a kulcs szimbólumot mutató mezőn, elvehetsz egy kulcsot a tábla melletti kupacból. Nézd meg titokban, hogy milyen szám van rajta és lefordítva tedd magad elé. *Ne felejtse el: ha egy másik játékos a fényszórót a figurádra irányítja az általa választott kulcsot fel kell forgatnod és a kulcs száma látható marad a játék végéig vagy amíg valaki meg nem szerzi tőled. Az aki megkapja számos oldalával lefelé forgatva bekeverheti a többi kulcsa közé.*
- Minden alkalommal amikor egy titkosügynök elhalad egy másik titkosügynök mellett elkérheti az egyik (tetszőlegesen kiválasztott) kulcsát. A kulcsot kérő ügynök dob először a dobókockával majd a kulcs tulajdonosa. A nagyobb szám nyer és az összecsapás véget ér. Ha a kihívó fél veszít, újra próbálkozhat ha a játékban ismét rá kerül a sor.

### A játék vége: Amikor tudod, hogy

- melyik rejtekhelyen van az aktatáska a T.E.R.V.-vel,
- melyik ügynöké a rejtekhely
- és nálad van az épület kulcsa,
- lépj a titkosügynököddel a rejtekhelyhez tartozó számozott mezőre (nem szükséges pontos dobással)! *De ne felejtse el, hogy nem léphetsz be ha a fényszóró rávilágít!*
- Mondd ki hangosan a fent kért információkat majd nézd meg titokban először a bőrdond tartalmát majd a bizonyíték kártyát, hogy helyesek-e az állításaid. Ha igen, **megnyerted a játékot**, gratulálunk! Mutasd meg a többieknek a bizonyítékokat!
- Ha bármelyik állításod hibásnak bizonyult, kiestél a játékból. Vedd le a titkosügynököt a tábláról és a birtokodban lévő kulcsokat tedd vissza a tábla mellé, a bizonyíték kártyát pedig az ügynök képe alá lefordítva, ahogy eddig volt. A játék a többiek számára folytatódik, amíg meg nem oldják a rejtélyt.

## Agenci

Taktyczna gra planszowa dla 2-4 graczy • Wiek: 10+ • Czas trwania: 45-60 min

PL

Po zamknięciu ważnego śledztwa decydujące dowody zniknęły. Brązowa teczka zawiera T.H.E. Plan i czterech agentów są podejrzani. Jako tajny agent Twoim zadaniem jest zdemaskowanie prawdziwego złodzieja. Znajdź teczkę i zdobądź klucz do biura w którym jest ukryta. Poruszaj się szybko po mieście, zbieraj informacje i unikaj wiązek reflektorów!

**Zawartość gry:** 1 plansza do gry, 1 reflektor, 1 tablica z dokumentami, 4 agentów o nazwach v, x, y, z, 4 tajnych agentów w różnych kolorach, 4 klucze, 4 teczki, 60 kart, 50 arkuszy notatek, 1 kostka

### Przygotowanie planszy do gry (rys.1):

- Umieść reflektor na środku planszy, kierując go w stronę złotych znaków (rys.3).
- Pomieszaj uchwyty zakryte i włóż je by były niewidoczne do drewnianych teczek. Umieść je na numerowanych budynkach (rys.2)
- Podziel karty na 5 talii zgodnie z kolorami na odwrocie. Czerwony, zielony, żółty i niebieski to karty akcji.
- Każdy gracz wybiera jednego tajnego agenta i bierze 5 kart akcji w odpowiednim kolorze (rys.6) wraz z kartą notatek. (Ułóż pozostałych tajnych agentów, karty akcji i notatkę arkusze z powrotem do pudełka.)
- Umieść swoich tajnych agentów (rys. 1a) i **wszystkich 4** agentów na swoich miejscach startowych (rys. 1b).
- Połóż klucze zakryte obok planszy (rys. 4)

### Ustawianie tablicy na dokumenty (rys.5):

- Umieść tablicę z dokumentami obok planszy gry.
- Wybierz gracza, który dokładnie złoży 4 talie kryjówek w następujący sposób (rys. 8):
- Weź karty kryjówek. Usuń 4 karty akcji bonusowych (rys. 9) i 4 karty dowodów (rys. 7). Odlóż je na bok.
- Rozdaj i ułóż resztę w 4 odkryte grupy na stole. Każda grupa powinna składać się z 8 kart: 1 górna i 1 dolna część każdego z 4 kryjówek.
- Weź jedną kartę dowodu do ręki.
- Skup się na grupie kart ułożonych właśnie na stole i podnieś **obie** części kryjówki pasujące do posiadanej karty dowodów, ale tylko do **jednej** części z pozostałych 3 kryjówek. Zrób to losowo: wybierz górną lub dolną część, a następnie odlóż pozostałe części do pudełka.
- Połóż karty z ręki w zakrytej talii na stole i złóż trzy talie kryjówek, jak opisano powyżej.
- Odwróć karty akcji bonusowych, przetasuj je i losowo umieść po jednej na każdej stronie
- **Od teraz** trzymaj wszystkie karty zakryte!
  - Potasuj karty ze wszystkich 4 oddzielnych talii kryjówek.
  - Usuń karty dowodów i umieść je na wierzchu każdej talii.
  - Wymieszaj 4 talie, zanim umieścisz je losowo na tablicy (rys. 5).
  - Wsuń wierzchnie karty dowodów pod portrety agentów powiązane z odpowiednimi taliami. **Te karty potwierdzają kryjówki agentów na koniec gry.**

Wybierz gracza, który będzie pierwszy. Gra toczy się kierunkiem w lewo.

**Celem gry** jest zdobycie jako pierwszy teczki z planem T.H.E. W tym celu musisz:

- dowiedzieć się, w której kryjówce znajduje się teczka z T.H.E. plan
- dowiedzieć się, który agent jest właścicielem tej kryjówki
- zdobyć klucz do tej kryjówki
- przenieść swojego tajnego agenta do kryjówki swojego tajnego agenta

### Jak grać:

Osiągniesz swój cel, jeśli mądrze zastosujesz 6 poniższych działań:

1. Przenieś swojego tajnego agenta
2. Przesuń jednego (v,x,y,z) agenta
3. Jedź tramwajem
4. Przesuń wszystkich agentów (v,x,y,z).
5. Obróć reflektor
6. Sprawdź plik kryjówki

- W swojej turze **rzuc kostką**
- **Wybierz kartę akcji.** (Każda karta oznacza jedną lub dwie akcje wymienione powyżej. Patrz czerwone cyfry na rys. 6 w celu uzyskania szczegółów.)
- **Wykonaj akcję** (jeśli są dwa, musisz wybrać jednego!)
- **Zakończ swoją turę, odwracając zużytą kartę zakrywając ją.** Nie możesz jej wybrać, dopóki nie wykorzystasz wszystkich swoich kart. Kiedy to nastąpi, odkryj wszystkie 5 kart akcji, aby były ponownie dostępne do wyboru.

### Podstawowe zasady poruszania się DOWOLNYCH agentów (akcje 1-4):

- Tajni agenci nie mogą być przenoszeni przez nikogo innego poza właścicielem. Agenci (v,x,y,z) mogą zostać przesunięci przez dowolnego gracza.
- Żaden z agentów nie może wejść do ponumerowanego pola kryjówek. (Chyba że gra jest zakończona. Zobaczysz o tym później!)
- Przesuwaj agentów od okręgu do okręgu **wzdłuż białych linii**. Kierunek ruchu jest dowolny, ale agent nie może dwukrotnie wejść na to samo koło podczas faktycznego ruchu. **Tylko jeden agent może zająć okrąg**, poruszający się agent musi wylądować na wolnym okręgu. Jeśli to jest niemożliwe, należy pominąć ten ruch. *Ważne: podczas ruchu wszystkie koła, czy są zajęte czy niezajęte, należy je wliczyć.*
- Podstawowym celem przemieszczania się agentów jest uzyskanie informacji o (v,x,y,z) agentach kryjówki. Mijając się, dochodzi do spotkań. **Za każdym razem**, gdy spotyka się twój tajny agent z agentami (v,x,y,z), daje ci kolejną możliwość sprawdzenia plików jej/jego kryjówki. Więcej spotkań oznacza więcej możliwości sprawdzania! **Sprawdź wcześniej akta kryjówki (patrz nr 6.) kończąc swoją turę!** *Ważne: spotkania nie mają znaczenia w turach innych graczy.*

#### 1. Przesuń swojego tajnego agenta po rzucie kostką.

#### 2. Przesuń wybranego agenta (v,x,y,z) za pomocą rzutu.

#### 3. Jedź tramwajem (tylko dla tajnych agentów).

Karta tramwajowa pomaga szybciej poruszać się tajnym agentem po planszy. Tramwaj kursuje w dowolnym kierunku **wzdłuż szyn** od jednego czerwonego pola do drugiego. Rzuć kostką i przesuń swojego tajnego agenta. *Ważne: ruch ten musi zawierać przynajmniej jeden przystanek z tramwajem. Jeżeli nie jest to możliwe, Twój tajny agent musi pozostać na swoim miejscu. Odwróć zużytą kartę akcji!*

**!** Uwaga: w przypadku trzech poniższych akcji rzut kostką nie ma znaczenia, rozważ ich wybranie, gdy wyrzucisz niską liczbę

#### 4. Przesuń wszystkich agentów v, x, y, z

Przesuń wszystkich 4 agentów w następujący sposób: jeden po 4 okręgach, jeden po 3 okręgach, jeden po 2 okręgach, jeden po 1 okręgu. *Pamiętaj: agenci nie mogą jechać tramwajem.*

#### 5. Obróć reflektor o jeden segment na raz w jednym z 3 następujących celów:

- Po obróceniu reflektora możesz sprawdzić zawartość teczek, w której znajduje się punkty do sprawdzenia, nie pozwalając innym graczom tego zobaczyć.
- **Lub** po obróceniu reflektora możesz zapytać przeciwnika w świetle reflektora (rys.1c), aby odwrócić klucz z kolby obrazkiem do góry. Może to zrobić tylko jeden gracz i jeden klucz zostać poproszony o jednoczesne pokazanie.
- Nie możesz wejść, jeśli kryjówka znajduje się w segmencie reflektora.

#### 6. Sprawdź plik kryjówki

- Karta akcji „Sprawdź kryjówkę” pozwala sprawdzić plik kryjówki **jednego agenta** do wyboru.
- Te same zasady dotyczą sprawdzania akt kryjówki po odbyciu spotkania w swojej turze. Możesz sprawdzić pliki **wszystkich agentów, których spotkałeś.** *Ważne: sprawdź pliki agenta jeden po drugim, uważając, aby nie pomylić talii!*

#### Zasady sprawdzania są następujące:

- weź **najwyższą** kartę z talii sprawdzanego agenta
- zapisz informacje w swoich notatkach
- odłóż kartę na spód talii

#### Robienie notatek (ryc. 10):

Karty kryjówek przedstawiają górną lub dolną część budynku. Śledź „połówki” według zaznaczonych arkuszy notatek, jak pokazano w załączniku. Po sprawdzeniu zarówno góry, jak i dołu budynków zobaczysz, która kryjówka należy do którego agenta. *Uwaga: spróbuj zebrać jak najwięcej informacji o kryjówkach agenta już na wczesnym etapie rozgrywki. Upewnij się aby ukryć wszystkie swoje notatki przed przeciwnikami!* Możesz także zaznaczyć zawartość teczek jako twoje notatki.

#### Karty akcji bonusowych (rys. 9):

Wśród plików znajdują się karty, które dają dodatkową akcję. Karty te należy natychmiast wykorzystać.

Po wykonaniu zawartych na nich instrukcji odłóż je do pudełka, odpadają z gry. Lista kart:

- *(Rzuć kostką i)* Przesuń swojego tajnego agenta (9a)
- *(Rzuć kostką i)* Jedź tramwajem (9b)
- Obróć reflektor (9c)
- Zdobądź klucz z magazynu (9d)

#### Uzyskanie klucza z magazynu lub od innego gracza:

- Za każdym razem, gdy Twój tajny agent dotrze lub przejdzie przez pole oznaczone symbolem klucza, Ty możesz otrzymać jeden klucz z magazynu *(jeśli taki istnieje)*. Spójrz na niego i trzymaj go obrazkiem do dołu z przodu siebie. *Pamiętaj: przeciwnik może sprawić, że odwrócisz jeden klucz do góry, przesuwając reflektor. Klucz ten pozostaje widoczny do końca gry, chyba że zdobędzie go inny gracz i schowa zakryty w swoim magazynie.*
- Za każdym razem, gdy Twój tajny agent mija tajnego agenta innego gracza, możesz potrzebować jednego klucza od gracza przeciwnika. Rozpoczynasz „bitwę” rzucając kostką. Wyższa liczba wygrywa i dostaje klucz. W następnej turze można walczyć o klucz.

#### Zakończenie gry: wejdź do kryjówki i zabierz teczkę

- Kiedy wiesz, w której teście kryjówki znajduje się T.H.E. plan,
  - który agent jest właścicielem tej kryjówki,
  - posiadasz pasujący klucz,
- 
- przesuń swojego tajnego agenta na ponumerowane pole tej kryjówki! Lądowanie nie jest konieczne przez dokładną liczbą. *(Pamiętaj: nie możesz wejść, jeśli kryjówka znajduje się w segmencie reflektora.)*
  - Wyraźnie wypowiedz wszystkie wymagane informacje wymienione powyżej. Sprawdź w tajemnicy, najpierw treść teczek, a następnie dowód osobisty właściciela. Jeśli poprawnie odgadłeś, pokaż je innym **i wygrałeś grę!**
  - Jeżeli w jakimkolwiek aspekcie nie miałeś racji, zostajesz wykluczony z dalszego udziału. Usuń swojego tajnego agenta z rzędu i zwróć klucz do magazynu. Odłóż kartę dowodu na miejsce niewidoczne dla innych graczy.



## Agenti

Taktična namizna igra za 2-4 igralce • Starost: 10+ • Trajanje: 45-60 min

SI

Po zaključku pomembne preiskave je izginil glavni obremenilni dokaz – rjav kovček, ki vsebuje T.A.J.N.I. načrt. Osumljeni so štirje agenti. Tajni agenti, vaša naloga je odkriti tatu, najti kovček in dobiti ključ pisarne, v kateri se skriva. Hitro se premikajte po mestu, izkoristite tramvaj, pridobite potrebne informacije in pri vsem tem ostanite skriti in neopazni!

**Vsebina igre:** 1 igralna plošča, 1 svetilka, 1 plošča za dokumente, 4 agenti (v, x, y in z), 4 tajni agenti različnih barv, 4 ključi, 4 kovčki, 60 kart, 50 lističev za beleženje, 1 kocka.

### Priprava igralne plošče (slika 1):

- Svetilko postavite na sredo igralne plošče, na označene zlate pike (slika 3).
- Ročaje kovčkov premešajte in jih vstavite v kovčke tako, da nihče ne vidi, v katerem kovčku je kateri ročaj. Nato jih postavite na oštevilčene stavbe (slika 2).
- Karte razdelite na 5 kupčkov glede na barvo niti na hrbtne strani kart. Rdeče, zelene, rumene in modre so **akcijske kartice**. (Sive **karte skrivališč** za zdaj pustite ob strani)
- Vsak igralec si izbere enega od tajnih agentov in vzame tudi 5 akcijskih kart v isti barvi (slika 6) ter listič za beleženje. (Neuporabljene tajne agente, njihove akcijske kartice in preostanek lističev za beleženje vrnite v škatlo.)
- Postavite svoje tajne agente (slika 1a) in **vse 4** agente na svoja začetna polja (slika 1b).
- Ključe položite z licem navzdol ob igralno ploščo (slika 4).

### Priprava plošče za dokumente (slika 5):

- Ploščo za dokumente postavite blizu igralne plošče.
- Izberite igralca, ki bo natančno pripravil vse 4 kupčke kart s skrivališči po teh navodilih (slika 8):
- Vzemite karte skrivališč in odstranite 4 karte z bonus akcijami (slika 9) in 4 karte z dokazi (slika 7). Postavi jih ob stran.
- Ostale karte razdeli na 4 enake kupčke, obrnjene z licem navzgor. Vsak kupček mora vsebovati 8 kart: 1 zgornji in 1 spodnji del vsakega od 4 skrivališč.
- V roko vzemi eno karto z dokazi.
- Nato vzemi enega od prej pripravljenih kupčkov. Iz njega poberi **oba** dela skrivališča, ki ustreza karti z dokazi, ki jo držiš, in le po **en** del ostalih treh skrivališč. Neuporabljene karte vrni v škatlo.
- Na enak način pripravi še ostale tri kupčke.
- Karte z bonus akcijami premešaj in dodaj eno naključno v vsakega od kupčkov.
- **Od zdaj naprej morajo biti vse karte obrnjene z licem navzdol!**
  - Premešaj vsakega od štirih kupčkov skrivališč.
  - Iz vsakega umakni karto z dokazi in jo (ne da bi jo kdorkoli videl) postavi na vrh svojega kupčka.
  - Naključno premešaj kupčke med sabo, preden jih postaviš na ploščo za dokumente (slika 5).
  - Karte z dokazi z vrhov kupčkov zatakni pod portrete agentov. Pri tem jih ne pomešaj med sabo. **Te karte določajo skrivališča agentov.**

Izberite začetnega igralca. Igrajte v smeri urinega kazalca.

**Cilj igre** je najti kovček, ki vsebuje T.A.J.N.I. načrt (**T.H.E. plan**), preden to uspe drugim igralcem. Da vam to uspe, je potrebno:

- Odkriti, v katerem skrivališču je kovček, ki vsebuje T.A.J.N.I. načrt;
- Odkriti, kdo od agentov uporablja to skrivališče;
- Najti ključ do tega skrivališča;
- In naposled premakniti svojega tajnega agenta na to skrivališče.

**Potek igre:** Do cilja boste prišli s spretno uporabo naslednjih šestih akcij:

1. Premakni svojega tajnega agenta
2. Premakni enega (v, x, y, z) agenta
3. Skoči na tramvaj
4. Premakni vse (v, x, y, z) agente
5. Obrni svetilko
6. Preveri dokumentacijo skrivališč

- Ko si na potezi, **vrzi kocko**.
- **Izberi eno akcijsko karto.** (Vsaka karta omogoča eno ali dve od prej omenjenih akcij. Preveri rdeče številke na sliki 6 za več informacij.)
- **Izvedi akcijo.** (Če karta omogoča dve akciji, moraš izbrati eno od njiju!)
- **Končaj potezo in uporabljen karto obrni z licem navzdol.** Ne moreš je več ponovno izbrati, dokler ne porabiš vseh svojih kart. Ko se to zgodi, obrni vseh pet kart nazaj z licem navzgor. Ko boš naslednjič na potezi, bodo spet na voljo vse.

### Osnovna pravila premikanja KATEREGA KOLI agenta (akcije 1-4):

- Tajne agente lahko premikajo le njihovi lastniki. Ostale (v, x, y, z) agente lahko premikajo vsi igralci.
- Noben agent ne more vstopiti na oštevilčeno polje s skrivališčem. (Razen, če igralec zaključuje igro. Več o tem kasneje!)
- Agente premikajte iz kroga v krog **po belih črtah**. Smer premikanja ni določena, vendar noben agent ne more vstopiti na isto polje. **Na vsakem polju je lahko hkrati zgolj en agent;** agent, ki ga premikamo, mora premikanje končati na praznem polju. Če to ni mogoče, se celotna akcija premikanja preskoči. *Pomembno: pri premikanju štejte vsa polja, čez katera se premika agent – ne glede na to, ali so prazna ali ne.*
- Osnovni namen premikanja agentov je zbiranje informacij o skrivališčih osumljenih (v, x, y, z) agentov. **Vsakič**, ko svojega agenta premikamo prek osumljenega agenta, se agenta srečata, mi pa pridobimo določene informacije. Več srečevanj – več informacij dobimo! **Po srečanju pred koncem poteze preveri dokumentacijo skrivališč (slika 6)! Pomembno: če se tvoj tajni agent sreča z osumljenim agentom med potezo nasprotnika, se srečanje ne zgodi.**

**1. Premakni svojega tajnega agenta glede na met kocke.**

**2. Premakni enega osumljenega (v, x, y, z) agenta glede na met kocke.**

**3. Skoči na tramvaj (to lahko storijo le tajni agenti).**

Tramvaj tajnim agentom omogoča hitrejše premikanje po igralni plošči. Tramvaj pelje v katero koli smer **po tirih**, postaje pa označujejo rdeče obarvana polja. Met kocke uporabi za premikanje svojega tajnega agenta po belih linijah med polji **in/ali** med rdečimi polji na tramvaj progi. *Pomembno: za to akcijo je potreben vsaj en premik po tramvaj progi. Če to ni mogoče, se tajni agent tokrat ne premakne in ostane tam, kjer je bil. Akcijska kartica se vseeno porabi in jo je potrebno obrniti z licem navzdol!*

- !** *Namig: pri naslednjih treh akcijah je met kocke nepomemben.*
- *Priporočam uporabo takrat, ko na začetku poteze vržeš majhno številko.*

#### 4. Premakni vse osumljene (v, x, y, z) agente.

Premakni vse osumljene agente, in sicer: enega za 4 polja, enega za 3 polja, enega za 2 polji in zadnjega za 1 polje. *Pomni: osumljeni agenti ne morejo uporabljati tramvaja.*

#### 5. Obrni svetilko

za **en** segment. To lahko služi trem namenom:

- Po obračanju svetilke lahko skrivoma pogledaš vsebino kovčka v tem segmentu, ne da bi jo videli ostali igralci.
- **Ali** pa po obračanju svetilke naročiš nasprotniku, čigar tajni agent se je znašel v soju luči (slika 1c), da obrne enega od svojih ključev z licem navzgor. To naročiš le enemu igralcu, obrniti pa mora le en ključ.
- V skrivališče ne moreš vstopiti, če na ta segment sveti svetilka!

#### 6. Preveri dokumentacijo skrivališč

- Preveriš lahko dokumentacijo **enega osumljenega agenta po lastni izbiri**.
- Enaka pravila veljajo tudi za preverjanje dokumentacije po srečanju med premikanjem. Takrat lahko preveriš dokumentacijo **vseh osumljenih agentov, s katerimi se je med premikanjem srečal tvoj tajni agent**. *Pomembno: kupčkov se med preverjanjem ne meša!*

#### Pravila preverjanja so takšna:

- Vzemi **vrhnjo** karto s kupčka, ki ga preverjaš.
- Pridobljene informacije zabeleži na svoj listič.
- Karto vrni na **dno** istega kupčka.

#### Beleženje informacij (slika 10):

Karte skrivališč prikazujejo bodisi zgornji bodisi spodnji del stavbe. Na svojem lističu pobarvaj ustrezno polje glede na to, katero stavbo in kateri del te stavbe vidiš na karti. Če pri določenem agentu najdeš tako zgornji kot spodnji del stavbe, je ta stavba skrivališče tega osumljenega agenta. *Namig: čim hitreje skušaj nabrati čim več informacij o skrivališčih osumljenih agentov, pri tem pa pazi, da na tvoj listič ne zaidejo radovedni pogledi nasprotnikov! Na svoj listič lahko zapišeš tudi vsebino preverjenih kovčkov.*

#### Karte z bonus akcijami (slika 9):

V vsakem kupčku je ena karta, ki omogoča bonus akcijo. Takšno karto moramo izkoristiti takoj, ko jo dobimo. Ko izvedemo akcijo, ki jo karta opisuje, to karto odstranimo iz igre in jo vrnemo v škatlo. Seznam kart:

- (*Vrzi kocko in*) Premakni svojega tajnega agenta (slika 9a).
- (*Vrzi kocko in*) Skoči na tramvaj (slika 9b).
- Obrni svetilko (slika 9c).
- Vzemi ključ iz zaloge (slika 9d).

#### Pridobivanje ključev iz zaloge ali od drugih igralcev:

- Kadar koli se s svojim tajnim agentom premakneš na ali prek polja, označenega s ključem, lahko iz zaloge vzameš en ključ (*če so še na voljo*). Poglej ga in ga shrani pred sabo, z licem navzdol. *Pomni: nasprotnik te lahko s premikanjem svetilke prisili v to, da enega od svojih ključev obrneš z licem navzgor. Ta ključ ostane viden do konca igre, razen če ga ne izmakne kateri od nasprotnikov – takrat ga tudi obrne spet z licem navzdol.*

- Kadar koli se s svojim tajnim agentom premakneš prek polja, na katerem je nasprotnikov tajni agent, ga lahko izzoveš na dvoboj za enega od ključev, ki si jih lasti. Oba igralca vržeta kocko. Tisti z višjo številko zmagaja in s tem prejme (ali obdrži) ključ. Pri bitkah za ključe ni omejitev, dovoljeno je sprožanje dvobojev vsako potezo, če tako želite.

#### Zaključek igre: vstopi v skrivališče in vzemi kovček, ko:

- veš, v katerem skrivališču se nahaja T.A.J.N.I. načrt (**T.H.E. plan**);
  - veš, kateri agent je lastnik tega skrivališča;
  - imaš v lasti ustrezen ključ za odklepanje vrat do tega skrivališča.
- 
- Svojega tajnega agenta premakni na oštevilčeno polje tega skrivališča! Pri tem ti lahko ostanejo premiki in ni potrebno vreči točno toliko, kot je razdalja do skrivališča. (*Pomni: v skrivališče ne moreš vstopiti, če na ta segment sveti svetilka!*)
  - Javno najavi zgoraj omenjene informacije. Nato jih skrivoma preveri – najprej preveri vsebino kovčka, nato pa še karto z dokazi ustreznega agenta. Če so vse napovedi pravilne, **si zmagovalec!** Dokaze pokaži še ostalim igralcem.
  - Če si se zmotil vsaj pri eni od stvari, si izpadel iz igre. S plošče umakni svojega tajnega agenta in svoje ključe vrni v zalogo ob ploščo. Karto z dokazi vrni na svoje mesto, ne da bi jo videli drugi igralci.

## Спецагенти

Тактична настільна гра для 2-4 гравців • Вік: 10+ • Тривалість: 45-60 хв.

UA

Після завершення важливого розслідування вирішальні у справі докази зникли. Відомо, що Т.Н.Е. план знаходиться у коричневому портфелі, і чотири спецагенти отримали завдання терміново відшукати та знищити його. Ваша місія полягає в тому, щоб знайти, де знаходиться портфель, викрити злодія та отримати ключ від схованки. Швидко пересувайся містом, користуйся трамваем, збирай інформацію та намагайся уникати променю прожектора!

**Гра містить:** 1 ігрове поле, 1 прожектор, 1 картка для досьє, 4 агенти з кодовими іменами v, x, y, z, 4 фігурки секретних агентів різних кольорів, 1 кубик, 4 портфелі, 60 карт, аркуші для нотаток

### Підготовка ігрового поля (рис. 1):

- Розташуйте прожектор у центрі поля, спрямувавши його промінь на сектор між двома золотавими позначками (рис. 3).
- Перемішайте ручки портфелів лицьовою стороною донизу і не дивлячись вкладіть їх у дерев'яні портфелі. Після цього поставте портфелі на пронумеровані будинки (рис. 2).
- Поділіть карти на 5 колод відповідно до кольорів мотузків на їхньому зворотному боці. Червоні, зелені, жовті та сині є **картами дій**. (Відкладіть на деякий час перев'язані сірими мотузками **карти схованок**.)
- Кожен гравець обирає фігурку одного секретного агента та бере 5 карт дій відповідного кольору (рис. 6) разом з аркушем для записів. (Решту фігурок секретних агентів, зайві карти дій та аркуші для записів поверніть назад до коробки.)
- Розставте фігурки секретних агентів (рис. 1a) і **всіх 4** звичайних агентів на їхніх стартових локаціях (рис. 1b).
- Покладіть ключі лицьовою стороною донизу біля ігрового поля (рис. 4)

### Налаштування картотеки (рис. 5):

- Помістіть картку для досьє біля ігрового поля.
- Один з гравців заповнює цю картотеку і формує 4 колоди з карт схованок, як описано нижче (рис. 8):
- Візьміть карти схованок. Відкладіть убік 4 карти бонусних дій (рис. 9) і 4 карти доказів (рис. 7).
- Перемішайте решту карт та розкладіть їх лицьовою стороною догори на столі таким чином, щоб вони утворювали 4 групи. Кожна група має складатися з 8 карт: по 1 верхній та 1 нижній частині кожної з 4 схованок.
- Візьміть у руку одну карту доказів.
- Тепер зосередьтеся на одній групі карт, щойно розкладених на столі. Візьміть у руку **обидві** частини схованки, що відповідають карті доказів, яку ви тримаєте, і **по одній** частині інших 3 схованок. Їх оберіть випадковим чином: візьміть наверхню або нижню частину. Потім поверніть решту карт до коробки.
- Покладіть карти з руки **лицьовою стороною донизу** на стіл і так само створіть ще три колоди з карт схованок.
- Переверніть карти бонусних дій **лицьовою стороною донизу**, перемішайте їх і покладіть по одній на кожну колоду.
- **Відтепер** тримайте всі карти лицем донизу!
  - З кожної колоди витягніть карту доказ і покладіть на стіл над цією колодою.

- Перемішайте карти у кожній з 4 колод, а потім розмістіть ці колоди випадковим чином у картотечі (рис. 5).
- Помістіть кожну карту доказ під портрет того агента, який отримав відповідну колоду. **В кінці гри ці докази підтвердять схованки агентів.**

Виберіть гравця, який ходитиме першим. Далі хід переходить до гравця ліворуч.

**Мета гри** — першим дістатися до портфелю із Т.Н.Е. планом. Для цього необхідно виконати наступні дії:

- з'ясувати, в якій саме схованці знаходиться портфель з Т.Н.Е. планом
- дізнатися, якому агенту належить ця схованка
- отримати ключ від цієї схованки
- перемістити свого секретного агента до цієї схованки

### Як грати:

Ви досягнете своєї мети, якщо розумно виконуватимете наступні 6 дій:

1. Перемістіть свого секретного агента
  2. Перемістіть одного з (v, x, y, z) агентів
  3. Переміщуйтеся трамваем
  4. Перемістіть усіх (v, x, y, z) агентів
  5. Поверніть прожектор
  6. Переверте досьє схованки
- У свій хід **киньте кубик**
  - **Виберіть карту дії.** (Кожна карта позначає одну або дві дії, згадані вище. Див. червоні цифри на рис. 6.)
  - **Виконайте дію** (якщо їх дві, то потрібно вибрати якусь одну!)
  - **Завершіть хід, перевернувши використану карту лицьовою стороною донизу.** Ви не можете знов її взяти, доки не використаєте решту своїх карт. Тільки після цього переверніть усі 5 карт дій лицьовою стороною догори, аби їх знов можна було використовувати.

### Основні правила переміщення для БУДЬ-ЯКИХ агентів (1-4 дії):

- Секретних агентів не може переміщувати ніхто інший, крім їхнього власника. Агенти (v, x, y, z) можуть бути переміщені будь-ким з гравців.
- Жоден з агентів не може зайти в пронумеровану локацію-схованку. (Крім того випадку, коли ви закінчуєте гру. Про це пізніше!)
- Переміщуйте фігурки агентів від одного кола до іншого **вдоль білих ліній**. Напрямок руху є довільним, але агент не може ставати на те ж саме коло двічі під час одного ходу. **На одному колі може знаходитися лише одна фігурка, а агент, що переміщується, має зупинитися на вільній локації.** Якщо це неможливо, ви не можете переміщуватись. *Важливо: під час руху рахуються всі кола, і зайняті, і незайняті.*
- Основною метою переміщення секретних агентів є отримання інформації про схованки агентів (v, x, y, z). **Кожного разу**, коли ваш секретний агент під час свого руху зустрічається з кимось з інформаторів (v, x, y, z), у вас з'являється можливість перевірити одне з його досьє схованок. **Більше зустрічей означає більше перевірок! Переверте досьє схованок (детально про це у п. 6.) перед завершенням ходу! Важливо: зустрічі спецагентів з інформаторами не мають наслідків під час ходів інших гравців.**

**1. Перемістіть свого секретного агента на стільки кроків, скільки випало на кубуку.**

**2. Перемістіть одного (v, x, y, z) агента за вашим вибором.**

**3. Сядьте на трамвай (тільки для секретних агентів).**

Карта трамвая допомагає секретним агентам швидше переміщуватися містом. Трамвай їде в будь-якому напрямку **по рейках** від однієї червоної локації до наступної. Киньте кубик і перемістіть секретного агента по білих **та/або** червоних локаціях. *Важливо: переміщуючись цим маршрутом, ви повинні проїхати принаймні одну зупинку на трамваї. Якщо це неможливо, ваш таємний агент має залишитися на місці. Переверніть використану карту дії!*

**!** Примітка: для наступних трьох дій не має значення, що випало на кубуку. Тому подумайте про те, щоб обрати їх, якщо вам випало невелике число.

**4. Перемістіть усіх агентів v, x, y, z**

Перемістіть усіх 4 агентів наступним чином: одного на 4 кроки, одного на 3 кроки, одного на 2 кроки, одного на 1 крок. *Пам'ятайте: звичайні агенти не можуть їздити на трамваї.*

**5. Поверніть прожектор на один сектор для того, щоб досягти однієї з наступних 3 цілей:**

- Повернувши прожектор, ви можете перевірити вміст портфеля, який попав у промінь прожектора, не показуючи його іншим гравцям.
- **Або** після повороту прожектора ви можете вимагати у іншого гравця в освітленому прожектором секторі (рис. 1с) перевернути ключ з його резерву лицьовою стороною догори. За один раз можна звертатися з такою вимогою лише до одного гравця, і той мусить перевернути лише один ключ.
- Ви не можете увійти до схованки, якщо вона знаходиться у секторі, освітленому прожектором.

**6. Перевірте досьє схованки**

- Карта дій «Перевірити схованку» дає змогу перевірити досьє схованки **одного з агентів за вашим вибором.**
- Такі ж правила застосовуються до перевірки досьє схованок після зустрічей під час вашого ходу. Ви можете перевірити **досьє всіх агентів, з якими зустрічалися.** *Важливо: перевіряйте файли агента один за одним, обережно, щоб не переплутати колоди!*

**Правила перевірки такі:**

- взяти **верхню карту** з колоди агента, від якого отримуєте інформацію
- занотуйте інформацію
- покладіть карту назад у самий низ колоди.

**Нотатки (рис. 10):**

На картах схованок зображені верхня або нижня частини будівлі. Шукайте дві «половини» цілого серед досьє кожного агента, позначаючи результати у своєму аркуші для нотаток, як показано в додатку. Коли ви відмітите верхні та нижні частини будівель, ви побачите, яка схованка якому агенту належить. *Примітка: намагайтеся зібрати якомога більше інформації про схованки агентів на ранньому етапі гри. Слідкуйте за тим, щоб суперники не бачили ваші нотатки!* Ви можете також позначати вміст портфелів у своїх нотатках.

**Карти бонусних дій (рис. 9):**

Серед файлів є карти, які дають вам можливість виконати бонусну дію. Такі карти треба використати негайно.

Виконавши інструкції з них, поверніть ці карти до коробки, вони вибувають з гри. Список карт:

- *(Киньте кубик i)* Перемістіть свого секретного агента (9a)
- *(Киньте кубик i)* Сідайте на трамвай (9b)
- Поверніть прожектор (9c)
- Візьміть ключ з резерву (9d)

**Отримання ключа з резерву або від іншого гравця:**

- Кожного разу, коли ваш таємний агент проходить по колу з символом ключа або зупиняється на ньому, ви можете отримати один ключ із резерву (якщо такий є). Подивіться на нього та покладіть лицьовою стороною донизу перед собою. *Пам'ятайте: суперник може змусити вас перевернути один ключ лицьовою стороною догори, перемістивши його у світло прожектора. Тоді цей ключ лишається видимим до кінця гри, якщо інший гравець не забере його собі. Тоді ваш суперник знов переверне ключ лицьовою стороною донизу і покладе перед собою.*
- Щоразу, коли ваш секретний агент проходить повз секретного агента іншого гравця, ви можете вимагати від нього один ключ. Ви починаєте «битву», кидаючи кубик. Більше число виграє, і той, кому воно випало, отримує ключ. У наступний хід ви можете спробувати відіграти ключ.

**Кінець гри: увійдіть до схованки і візьміть портфель**

- коли ви знаєте, у якій саме схованці зберігається портфель з Т.Н.Е. планом, а також
- якому саме агенту належить ця схованка та
- володієте відповідним ключем
- перемістіть свого секретного агента на пронумероване коло цієї схованки. Не обов'язково використовувати усі кроки, які вам випали. *(Пам'ятайте: ви не можете увійти до схованки, якщо вона знаходиться у секторі, освітленому прожектором.)*
- Чітко озвучте всю інформацію, згадану вище. Перевірте, не показуючи іншим, спочатку вміст портфеля, потім карту власника схованки. Якщо ви вгадали правильно, покажіть їх іншим, і **ви виграли.**
- Якщо ви помилилися хоча б у чомусь, ви вибуваєте з гри. Приберіть фігурку свого секретного агента з ігрового поля та поверніть ключ до резерву. Поверніть карту доказ на місце, не показуючи іншим.

## Агенты

Тактическая настольная игра для 2-4 игроков • возраст: от 10-и лет  
длительность: 45-60 минут

RU

После завершения важного расследования исчезает решающая улика - коричневый портфель, содержащий план Т.Н.Е., и теперь четыре агента оказываются в числе главных подозреваемых. Ваша задача, как секретного агента, - разоблачить настоящего преступника, найти портфель и добыть ключ от места, в котором он спрятан. Покажите свою оперативность, пользуйтесь трамваем, собирайте информацию и, главное, - не попадайте под луч прожектора!

**В комплект игры входят:** 1 игровое поле, 1 прожектор, 1 картотека, 4 агента с именами v, x, y, z, 4 секретных агента разных цветов, 4 ключа, 4 портфеля, 60 карточек, 50 листов для записок, 1 кубик.

### Подготовка игрового поля (рис. 1):

- Установите прожектор в центре поля, направив его на золотые метки (рис. 3).
- Перемешайте ручки и положите их в деревянные портфели лицевой стороной вниз. Разместите их на пронумерованные здания (рис. 2).
- Разделите карты на 5 колод в соответствии с цветами струн на обратной стороне. Красные, зеленые, желтые и синие - это **карты действий**. (Отложите на время серые карточки со струнами, **карты тайников**.)
- Каждый игрок выбирает одного секретного агента и берет 5 карт действий соответствующего цвета (рис. 6), а также лист для записок. (Сложите оставшихся секретных агентов, карты действий и листы для записок обратно в коробку).
- Разместите секретных агентов (рис. 1а) и **всех 4-х** агентов на их стартовые места (рис. 1б).
- Положите ключи лицевой стороной вниз рядом с игровым полем (рис. 4)

### Подготовка карточной доски (рис. 5):

- Поместите доску с карточками рядом с игровым полем.
- Выберите игрока, который аккуратно соберет 4 колоды тайников следующим образом (рис. 8):
- Возьмите карты тайников. Уберите 4 карты бонусных действий (рис. 9) и 4 карты улики (рис. 7). Отложите их в сторону.
- Остальные карты раздайте и разложите на столе в 4 группы лицевой стороной вверх. Каждая группа должна состоять из 8 карт: 1 верхняя и 1 нижняя из всех 4-х тайников.
- Возьмите одну карту улики в руки.
- Сосредоточьтесь на группе карт, только что разложенных на столе, и возьмите **обе** части тайника, совпадающие с вашей карточкой улики, но только по **одной** части из остальных трех тайников. Делайте это в случайном порядке: возьмите верхнюю или нижнюю часть, а затем верните оставшиеся части в коробку.
- Карты, которые у вас на руках, положите в колоду на столе **лицевой стороной вниз** и соберите остальные три колоды тайников, как описано выше.
- Переверните карты бонусных действий **лицевой стороной вниз**, перетасуйте их и положите в случайном порядке по одной в каждую колоду.

- **С этого момента** все карты должны лежать лицевой стороной вниз!
  - Перемешайте карты всех 4-х отдельных колод тайников.
  - Извлеките карты улики и положите их сверху каждой колоды.
  - Перемешайте все 4 колоды, прежде чем выложить их в произвольном порядке на карточную доску (рис. 5).
  - Подложите верхние карты улики под портреты агентов, привязанные к соответствующим колодам. **Эти карты в конце игры подтверждают тайники агентов.**

Выберите игрока, который будет ходить первым. Игра ведётся по направлению влево.

**Цель игры** - первым получить портфель с планом Т.Н.Е. Для этого необходимо выполнить следующие задания:

- выяснить, в каком тайнике хранится портфель
- выяснить, какому агенту принадлежит этот тайник
- получить ключ от этого тайника
- переместить своего секретного агента на ячейку с этим тайником.

### Ход игры:

Вы достигнете своей цели, если будете грамотно использовать следующие 6 действий:

1. Переместите секретного агента
2. Переместите одного агента (v, x, y, z)
3. Воспользуйтесь трамваем
4. Переместите всех агентов (v, x, y, z)
5. Поверните прожектор
6. Проверьте тайник

- В свой ход **бросьте кубик**.
- **Выберите карточку действия**. (Каждая карточка обозначает одно или два действия, указанных выше. См. красные цифры на рис.6).
- **Выполните действие** (если их два, то необходимо выбрать одно из них!)
- **Завершите свой ход, перевернув использованную карточку лицевой стороной вниз**. Вы можете выбрать её только после того, как вы используете все свои карты. Когда это произойдет, переверните все 5 карт действий лицевой стороной вверх, чтобы их можно было выбрать снова.

### Основные правила перемещения ЛЮБЫХ агентов (1-4. действия):

- Секретные агенты не могут быть перемещены никем, кроме владельца. Агентов (v, x, y, z) может перемещать любой из игроков.
- Ни один из агентов не может попасть на пронумерованное поле тайников. (Если только вы не завершаете игру. Об этом позже!)
- Перемещайте агентов от круга к кругу **по белым линиям**. Направление движения свободно, но агент не может дважды ступить на один и тот же круг во время своего перемещения. **Только один агент может занимать круг**, перемещаемый агент должен приземлиться на свободный круг. Если это невозможно, необходимо пропустить этот ход. *Важно: во время движения все круги, как занятые, так и свободные, должны быть засчитаны.*
- Основная цель перемещения агентов - получение информации об укрытиях агентов (v, x, y, z). При прохождении агентов друг мимо друга происходит встреча. **Каждый раз**, когда ваш секретный агент встречается с агентами

(v, x, y, z), у вас появляется **еще одна возможность** проверить его/её тайники. Больше встреч - больше проверок! **Проверьте тайники (см. № 6) до конца своего хода!** *Важно: встречи не имеют значения во время хода других игроков.*

#### 1. Переместите своего секретного агента с помощью броска.

#### 2. Переместите одного выбранного (v,x,y,z) агента по броску.

#### 3. Воспользуйтесь трамваем (только для секретных агентов).

Карта трамвая помогает быстрее перемещать секретного агента по игровому полю. Трамвай движется в любом направлении **по рельсам** с одного красного поля на другое. Бросайте кубик и перемещайте своего секретного агента по кружочкам **и/или** красным полям. *Важно: такой ход должен содержать хотя бы одну остановку трамвая. Если это невозможно, то ваш секретный агент должен остаться на прежнем месте. Переверните использованную карту действия!*

**!** *Внимание: при следующих трёх действиях бросок кубика не имеет значения, поэтому выбирайте их, если выпавшее число оказалось маленьким.*

#### 4. Переместите всех агентов v, x, y, z

Переместите всех 4-х агентов следующим образом: одного на 4 круга, другого на 3 круга, третьего на 2 круга, а четвертого - на 1 круг. *Помните: агенты не могут ехать на трамвае.*

#### 5. Поверните прожектор

на **один** сегмент за ход для одной из следующих трех целей:

- Повернув прожектор, вы можете проверить содержимое портфеля, на который направлен прожектор, не позволяя другим игрокам увидеть его.
- **Или** после поворота прожектора можно попросить игрока противника, находящегося в сегменте прожектора (рис. 1с), повернуть ключ из своего запаса лицевой стороной вверх. Одновременно можно попросить показать только одного игрока и один ключ.
- Нельзя входить, если тайник находится в сегменте прожектора.

#### 6. Проверка тайника

- Карточка действия «Проверить тайник» позволяет вам проверить карточку на тайник **одного агента по вашему выбору**.
- Те же правила действуют и при проверке карточек тайников агентов после того, как вы встречаетесь с ними во время осуществления своего хода. Вы можете проверить карточки тайников **всех агентов, с которыми встречались**. *Важно: проверяйте досье агентов по очереди, стараясь не перепутать колоды!*

#### Правила проверки:

- возьмите **самую верхнюю** карту из колоды проверяемого агента
- запишите информацию в свои заметки
- положите карту обратно в нижнюю часть колоды.

#### Ведение записей (рис. 10):

На карточках с тайниками изображена либо верхняя, либо нижняя часть здания. Отслеживайте «половинки», делая пометки на своем листе для заметок, как показано в приложении. Когда вы заполните верхнюю и нижнюю части зданий, вы увидите, какой тайник принадлежит тому или иному агенту. *Внимание: постарайтесь собрать как можно больше информации о тайниках агентов на ранней стадии игры. Обязательно прячьте все свои записи от противников!* Вы также можете отмечать содержимое портфелей на своих записях.

#### Карточки бонусных действий (рис. 9):

Среди колод есть карточки, которые дают вам бонусное действие. Эти карточки должны быть использованы немедленно. После выполнения указаний на них верните их в ящик, они выбывают из игры. Список карт:

- (Бросьте кубик и) Переместите своего секретного агента (9a)
- (Бросьте кубик и) Сядьте на трамвай (9b)
- Поверните прожектор (9c)
- Получите ключ из инвентаря (9d)

#### Получение ключа из инвентаря или от другого игрока:

- Каждый раз, когда ваш секретный агент достигает или проходит поле, отмеченное символом ключа, вы можете взять один ключ из инвентаря (если он там есть). Посмотрите на него и держите перед собой лицевой стороной вниз. *Помните: противник может заставить вас перевернуть один ключ лицевой стороной вверх, передвинув прожектор. Этот ключ остается видимым до конца игры, если только другой игрок не получит его и не спрячет в свой инвентарь лицом вниз.*
- Каждый раз, когда ваш секретный агент проходит мимо секретного агента другого игрока, вы можете потребовать один ключ у игрока противника. Вы начинаете «сражение», бросая кубик. Тот, чье число больше, побеждает и получает ключ. В следующий ход разрешается совершать повторное сражение за ключ.

#### Конец игры: войти в тайник и забрать портфель

Когда вы узнаете,

- в портфеле какого тайника хранится план Т.Н.Е,
- какой агент владеет этим тайником,
- что вы владеете подходящим к нему ключом,

- переместите своего секретного агента на пронумерованное поле этого тайника! Приземление не обязательно по точному счету. *(Помните: нельзя входить, если тайник находится в сегменте прожектора).*
- Четко произнесите всю необходимую информацию, указанную выше. В закрытую проведите проверку: сначала проверьте содержимое портфеля, а затем карточку с уликами владельца. Если вы угадали правильно, покажите их остальным - **и вы выиграли игру!**
- Если вы ошиблись в каком-либо аспекте, вы исключаетесь из дальнейшего участия. Удалите своего секретного агента с доски и верните ключ в инвентарь. Верните карточку с уликами на место, чтобы её не увидели другие игроки.

Warning! Contains small parts.  
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.  
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.  
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.  
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.  
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.  
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,  
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.  
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.  
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.  
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2023  
©bohony