

Agenti

taktická desková hra pro 2-4 hráče • Věk: 10+ • Doba trvání: 45-60 min.



Po uzavření důležitého vyšetřování zmizel rozhodující důkaz. Hnědý kuffík obsahuje plán T.H.E. a čtyři agenti jsou podezřelí. Jako tajný agent máte za úkol odhalit skutečného zloděje, najít kuffík a získat klíč od kanceláře, kde je ukryt. Pohybujte se rychle po městě, využívejte výhod tramvaje, sbírejte informace a vyhýbejte se paprsku reflektoru!

Obsah hry: 1 herní deska, 1 světlomet, 1 desky se spisy, 4 agenti s názvy v,x,y,z, 4 tajní agenti v různých barvách, 4 klíče, 4 kuffíky, 60 karet, 50 listů poznámek, 1 kostka

Sestavení herní desky (obr. 1):

- Umístěte reflektor doprostřed hrací desky a namiřte ho na zlaté značky (obr. 3).
- Zamíchejte plány lícem dolů a nepozorovaně je uložte do dřevěných kuffíků. Umístěte je na očíslované budovy. (obr. 2)
- Rozdělte karty do 5 balíčků podle barev pruhů na zadní straně. Červené, zelené, žluté a modré jsou akční karty. (Karty s šedým pruhem odložte).
- Každý hráč si vybere jednoho tajného agenta a vezme si 5 akčních karet odpovídajícího typu barvy (obr. 6) spolu s listem poznámek. (Zbýlé tajné agenty, akční karty a listy poznámek odložte zpět do krabice.)
- Umístěte své tajné agenty (obr. 1a) a všechny 4 agenty na jejich startovní místa (obr. 1b).
- Umístěte klíče lícem dolů vedle herního plánu (obr. 4).

Nastavení herní desky pro ukládání souborů (obr. 5):

- Umístěte desky se spisy vedle herní desky.
- Vyberte hráče, který přesně sestaví 4 balíčky úkrytů následujícím způsobem (obr. 8)
- Vezměte si karty úkrytů. Vyjměte 4 bonusové akční karty (obr. 9) a karty důkazů (obr. 7) odložte stranou.
- Zbytek vyložte a uspořádejte na stůl do 4 skupinek lícem nahoru. Každá skupina by měla tvořit 8 karet: 1 horní a 1 dolní část každé ze 4 skrýší.
- Vezměte si do ruky jednu kartu důkazů.
- Zaměřte se na skupinu karet právě rozmístěných na stole a vezměte si obě části odpovídající kartě důkazů, kterou držíte v ruce, ale pouze jednu část ostatních 3 úkrytů. Postupujte náhodně: vezměte si horní nebo dolní část a poté vraťte zbývající části do krabice.
- Karty z ruky položte na stůl lícem dolů a sestavte ostatní tři balíčky úkrytů podle výše uvedeného popisu.
- Otočte karty bonusových akcí lícem dolů, zamíchejte je a náhodně umístěte jednu na každý balíček.
- **Od této chvíle** mějte všechny karty lícem dolů!
 - Zamíchejte karty všech 4 samostatných balíčků úkrytů.
 - Vyjměte karty důkazů a položte je na vrchol každého balíčku.
 - Než náhodně umístíte 4 balíčky na desku se spisy, promíchejte je (obr. 5).
 - Vrchní karty důkazů zasuňte pod portréty agentů spojené s příslušnými balíčky. **Tyto karty dokazují úkryty agentů na konci hry.**

Vyberte hráče, který půjde první. Hra pokračuje vlevo.

Cílem hry je získat jako první kuffík s plánem T.H.E. Za tímto účelem, musíte splnit následující úkoly:

- zjistit, ve kterém úkrytu se nachází kuffík s plánem T.H.E.
- zjistit, kterému agentovi tento úkryt patří
- získat klíč od tohoto úkrytu
- přesunout tajného agenta do tohoto úkrytu

Jak hrát:

Cíle dosáhnete, pokud moudře využijete následujících 6 akcí:

1. Přesuňte svého tajného agenta
2. Přesuňte jednoho (v,x,y,z) agenta.
3. Vezměte tramvaj
4. Přesuňte všechny agenty (v,x,y,z)
5. Otočte světlometem
6. Zkontrolujte soubor s úkrytem

- Ve svém tahu **hod'te kostkou**
- **Vyberte akční kartu.** (Každá karta označuje jednu nebo dvě zmíněné akce. Podrobnosti najdete na červených číslech na obr. 6.)
- **Proved'te akci.** (Pokud jsou na výběr dvě, musíte si vybrat jednu z nich!).
- **Svůj tah ukončete otočením použité karty lícem dolů.** Nemůžete si vybrat dokud nepoužijete všechny své karty. Když k tomu dojde, otočte všech 5 akčních karet lícem nahoru, abyste je mohli znovu vybrat.

Základní pravidla pro pohyb libovolných agentů (1-4. akce):

- Tajné agenty nesmí přesouvat nikdo jiný než jejich majitel. (v,x,y,z) agenty může pohybovat kterýkoli z hráčů.
- Žádný z agentů nesmí vstoupit na očíslované pole úkrytu. (Pokud ano, ukončíte hru. O tom ale až později!)
- Přesouvejte agenty z kruhu do kruhu **podél bílých čar.** Směr je volný, ale agent nesmí během pohybu dvakrát vstoupit na stejný kruh. Jeden kruh může obsadit pouze jeden agent, pohybující se agent musí přistát na volném kruhu. Pokud to není možné, musíte daný tah vnechat. *Důležité: během pohybu jsou všechny kruhy, ať už obsazené, nebo neobsazené musí být započítány.*
- Hlavním účelem pohybu agentů je získat informace o úkrytech agentů. Vzájemným mýřením dochází ke schůzkám. Pokaždé, když se tajný agent setká s (v,x,y,z) agenty, čímž získáte další příležitost k možnosti zkontrolovat její/jeho složky s úkryty. Více setkání znamená více kontrol! **Zkontrolujte úkryty (viz č. 6.) před ukončením svého tahu!** *Důležité: schůzky jsou v tazích ostatních hráčů irrelevantní.*

1. Přesuňte svého tajného agenta podle hodů.

2. Přesuňte jednoho vybraného (v,x,y,z) agenta podle hodů.

3. Vezmi Tramvaj (pouze pro tajné agenty).

Karta tramvaje vám pomůže rychleji se pohybovat s tajným agentem po herním plánu. Tramvaj jezdí libovolným **směrem po kolejkách** z jednoho červeného pole na druhé. Hod'te kostkou a přesuňte svého tajného agenta po kolečkách **a/nebo** červených polích. *Důležité: tento tah musí obsahovat alespoň jednu zastávku tramvaje. Pokud to není možné, musí váš tajný agent zůstat tam, kde je. na místě, kde se nacházel. Otočte použitou akční kartu!*

! *Poznámka: při následujících třech akcích je hod kostkou irelevantní, zvažte jejich výběr, když hodíte nízké číslo.*

4. Přesuňte všechny agenty v,x,y,z

Přesuňte všechny 4 agenty takto: jednoho o 4 kolečka, jednoho o 3 kolečka, jednoho o 2 kolečka, jednoho o 1 kolečko. *Nezapomeňte: tyto agenti nemohou jet tramvaj.*

5. Otáčejte světlometem

vždy o **jeden** segment pro jeden z následujících 3 účelů:

- Po otočení světlometu můžete zkontrolovat obsah kufříku, ve kterém se nachází reflektor, aniž by ho ostatní hráči viděli.
- **Nebo** můžete po otočení reflektoru požádat protihráče v kufříku, aby se na něj podíval (obr. 1c), aby otočil klíč ze své zásoby lícem nahoru. Pouze jeden hráč a jeden klíč může být požádán, aby se ukázal najednou.
- Do očíslovaného pole úkrytu v segmentu reflektoru nelze vstoupit.

6. Zkontrolovat soubor úkrytu

- Akční karta Kontrola úkrytu umožňuje zkontrolovat soubor úkrytu jednoho agenta z řady podle vašeho výběru.
- Stejná pravidla platí i pro kontrolu souborů úkrytů po konání schůzek během vašeho tahu. Můžete zkontrolovat složky všech agentů, se kterými jste se setkali. *Důležité: kontrola agentů postupně, přičemž dávejte pozor, abyste si nepopletli balíčky!*

Pravidla kontroly jsou následující:

- Vezměte si **nejsvrchnější** kartu z balíčku kontrolovaného agenta.
- zaznamenejte si informace do poznámek.
- umístěte kartu zpět na konec balíčku.

Požizování poznámek (obr. 10):

Na kartách úkrytů je buď horní, nebo spodní část budovy. Zaznamenejte si „poloviny“ tak, že si označíte poznámkový list, jak je znázorněno v příloze. Po vyplnění horní i spodní části budov, uvidíte, který úkryt patří ke které budově patřícímu agentovi. *Poznámka: snažte se shromáždit co nejvíce informací o úkrytech agentů v počáteční fázi hry. Ujistěte se, že máte schované všechny poznámky o svých soupeřích!* Obsah kufříků můžete také označit na svých poznámkách.

Bonusové akční karty (obr. 9):

Mezi složkami se nacházejí karty, které vám dávají bonusovou akci. Tyto karty je třeba použít okamžitě. Po splnění pokynů na nich uvedených je vraťte do krabice, jsou vyřazeny ze hry. Seznam karet:

- *(Hodte kostkou a)* Přesuňte svého tajného agenta (9a).
- *(Hod kostkou a)* Vezmi tramvaj (9b)
- Otočte světlometem (9c)
- Vezmi klíč ze zásoby (9d)

Získání klíče ze zásoby nebo od jiného hráče:

- Pokaždé, když váš tajný agent dosáhne nebo projde kolem pole označeného symbolem, můžete získat jeden klíč ze zásoby (pokud tam nějaký je). Podívejte se na něj a uschovejte si lícem dolů před sebou. Nezapomeňte: soupeř vás může donutit, abyste jeden klíč otočili lícem nahoru tím, že přesune světlomet. Tento klíč zůstává viditelný až do konce hry, pokud jej nezíská jiný hráč a neschová jej lícem dolů do své zásoby.
- Pokaždé, když váš tajný agent projde kolem tajného agenta jiného hráče smí požadovat od protihráče jeden klíč. „Bitvu“ zahájíte hodem kostkou. Vyšší číslo vyhrává a získává klíč. Je povoleno bojovat o klíč zpět v dalším tahu.

Konec hry: Vstupte do úkrytu a vezměte si kufřík.

- Až budete vědět, ve kterém kufříku úkrytu se nachází plán T.H.E,
- kterému agentovi tento úkryt patří,
- vlastníte odpovídající klíč

- přesuňte svého tajného agenta na očíslované pole tohoto úkrytu! Přistání není nutné přesně spočítat. *(Nezapomeňte: nemůžete vstoupit, pokud se úkryt nachází v tzv. úseku světlometu.)*
- Vyslovte zřetelně všechny požadované informace uvedené výše. Zkontroluj tajně nejprve obsah kufříku, poté důkazní kartu majitele. Pokud jste uhodli správně, ukažte je ostatním a **vyhráli jste hru.**
- Pokud jste se v jakémkoli ohledu zmýlili, jste z další účasti vyloučeni. Odstraňte svého tajného agenta z hrací desky a vraťte klíč do zásoby. Vraťte důkazní kartu na své místo tak, aby ji ostatní hráči neviděli.