

AGENT

UNDERCOVER 2



JÁTÉKSZABÁLY

AGENT UNDERCOVER 2

Piatnik játékszám: 661075
Deutsch-Ungarische Ausgabe:
© 2018 Piatnik, Wien
© 2015 Hobby World International.
All rights reserved.

A folytatás

3 - 12 játékos részére, 12 éves kortól, Tervezte: Alexander Ushan

Vére itt van! A kreatív, kommunikációs partyjáték a Titkos Ügynök folytatása. A játék 17 új helyszínre visz el legfeljebb 12 játékost, hogy ott különböző szerepeket töltsenek be, és okos kérdésekkel és válaszokkal leleplezzék a kémeket. Így igaz: ezúttal nem csak egy kém rejtőzködik a játékosok között, hanem kettő, akik két rivális hírszerző ügynökségtől érkeztek! Ismét fontos a játékostársak mondandójának pontos megfigyelése, és a saját kérdéseink és válaszaink kreatív megfogalmazása, hogy leleplezhessük a kémeket, de magunkat ne keverjük gyanúba.

Tartalom

216 kártya: 17 pakli 12 kártyával,
valamint 12 áttekintőkártya
18 műanyag tartó
1 játékleírás

A játékosok célja

A titkos ügynök célja, hogy a forduló végéig rejtve maradjon és megfejtse, hogy melyik helyszínen vannak.

A többi játékos célja, hogy kiderüljön a titkos ügynök kiléte.

Előkészületek

Mielőtt az első forduló elkezdődik:

1. A játékosok együtt döntenek el, hogy egy vagy két titkos ügynökkel játszanak-e. Javasolt 6 vagy kevesebb játékos esetén egy titkos ügynökkel, kilenc vagy annál több játékos esetén két titkos ügynökkel játszani. Az első néhány játékban még nyolc játékos esetén is az egy titkos ügynökkel való játék választását javasoljuk. 12 játékos esetén mindenképpen két titkos ügynökkel kell játszani.

Helyszínkártya

Helyszín

Szereplő



TITKOS ÜGYNÖKÖK KÁRTYÁI



2. Az összes kártyát szét kell válogatni a helyszínek szerint. Minden pakli 10 azonos helyszínt mutató kártyából és - a megállapodott titkos ügynökök számától függően - 1 vagy 2 titkos ügynök kártyából áll. A felesleges titkos ügynök kártyákat vissza kell tenni a dobozba. Minden paklit úgy kell kialakítani, hogy a helyszínkártyák lefelé néznek és az egy vagy

két titkos ügynök kártya legyen a tetejükön. Tegyük minden paklit külön tartóba. A kártyák lefordítva, az 1 vagy 2 titkos ügynök kártya a pakli tetején.

3. A játékosok határozzák meg, hogy mennyi ideig tartson egy forduló. Javasoljuk, hogy ez legyen 6 perc 3-4 játékos, 7 perc 5-6 játékos, 8 perc 7-8 játékos, 9 perc 9-10 játékos, és 10 perc 11-12 játékos esetén.

4. A játékosok határozzák meg, hogy hány fordulót játszanak. Az első néhány játék esetén 5 fordulót javaslunk, ez kb. egy órányi játékot jelent.

5. Minden játékos kap egy áttekintőkártyát, amin az összes előforduló helyszín listája látható.

Minden helyszín látható a szabálykönyv közepén lévő duplaoldalon is. A játékosnak meg kell ismerniük a helyszíneket, még az első forduló megkezdése előtt. A potenciális titkos ügynök itt láthatja a lehetséges helyeket, ahol a játék során megfordulhat. Erősen ajánlott, hogy a titkos ügynök a játék során ne tanulmányozza az áttekintést a helyekről, mert ezzel nyilvánvalóvá válna kiléte, így könnyedén felfedné magát! Ezért kap minden játékos egy áttekintőkártyát, amin az összes előforduló helyszín listája látható.

A játék menete

Minden fordulóban határozzuk meg a kezdőjátékost. Tegyük a kártyatartókban lévő paklikat képpel lefelé az asztal közepére. A kezdőjátékos választ egy paklit és elveszi a kártyákat úgy, hogy senki – még ő maga sem – láthatja a lapok előoldalát. Ebből a pakliból annyi lapra van szükségünk, ahány játékos vesz részt a játékban. A kezdőjátékos leveszi a felesleges kártyákat a pakli aljáról és képpel lefelé félre teszi az asztal egyik oldalára, majd a megmaradt kártyákat megkeverés után képpel lefelé kiosztja a játékosoknak. Mindenki

titokban megnézni a kártyáját, majd lefordítva leteszi maga elé.

Az első játékos elindít egy stoppert (például egy okostelefonon) és elkezdi a játékot úgy, hogy feltesz egy kérdést az egyik játékostársának. A kérdést mindig a megkérdezett nevével kezdve kell feltenni például így: "Anna". A kérdés vonatkozhat a cselekvés helyszínére, de nem szükséges arról kérdezni. Egyszerre csak egy kérdést lehet feltenni. A válasz tetszés szerinti módon megadható. Miután a játékos válaszolt, ő tehet fel egy tetszése szerinti kérdést egy általa választott játékostársának – kivétel ez alól az a játékos, aki éppen őt kérdezte. Ezzel elkerülhető, hogy egy kérdést egy másik kérdéssel azonnal megválaszoljanak. A megkérdezett játékosokat tetszés szerint választják, de ez attól is függ, hogy ki tesz fel gyanús kérdéseket vagy ad gyanús válaszokat.

Megjegyzés: A kártyákon a hely mellett az is látható, hogy milyen szerepet játszik a játékos a helyszínen. A játék kezdete előtt a játékosok megállapodnak abban, hogy szeretnék-e felvenni az adott szerepeket, vagy sem. A játék így érdekesebb. Például, ha egy játékos egy egyetemi tanár és megkérdezték, hogy miért nem volt az egyetemi partin, akkor ő panaszkodhat a korára és az üzleti gyulladásra. Ha a kérdezett játékos egy diák, akkor ő arra panaszkodhat, hogy nem hívták meg.

Minden szerepet eljátszhat mind a női mind a férfi játékos egyaránt, még akkor is, ha a szerepek férfiaknak megfelelő nevei vannak leírva. Például a "színész" éppúgy lehet egy "színésznő".



A forduló vége

A forduló akkor ér véget, amikor a következő helyzetek közül az egyik bekövetkezik:

1. Lejár a játékidő

Amikor a játékkal letelik a játékosok által egy fordulóra meghatározott idő, a játékosoknak ki kell nyilvánítaniuk a gyanújukat a titkos ügynök kilétére vonatkozóan. A kezdőjátékos magával kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba sorban arra kér minden játékost, hogy bemondja szavazatát. Még a feltételezett titkos ügynök is bemondja szavazatát, hogy ne árulja el magát. Ha a titkos ügynök kapja a legtöbb szavazatot, akkor elvesztette a fordulót. Ha a választás egy szereplőre esik, akkor a titkos ügynök nyerte a fordulót.

Amikor a játékban két titkos ügynök van, akkor mindkét ügynök elveszíti a játékot, akkor is, ha az egyikük rejtve maradt.

2. Egy játékost meggyanúsítanak

Minden játékos bármikor (de csak fordulónként egyszer!) megállíthatja a játékot, hogy kimondja gyanúját és megkérje a többi játékost, hogy ők is mondják be szavazatukat. Ha a játékosok többsége ugyanazt a személyt gyanúsítja, a forduló véget ér. Akkor is, ha kiderül, hogy a gyanúsított nem a titkos ügynök. Ha leleplezték a titkos ügynököt, akkor az a játékos, aki megállította a játékot, egy extra pontot kap.

A játék megállítása a titkos ügynök számára is előnyös lehet. Lehetősége van arra, hogy elterelje a figyelmet saját magáról és valaki mást keverjen gyanúba.

Ha a többiek nem támogatják azt, aki megállította a játékot, a forduló az alapszabályok szerint folytatódik.

Ha a játékban két titkos ügynök van, elegendő, ha a játékosok többsége csak egy potenciális ügynököt gyanúsít. Ha a gyanú helyes, és egy ügynököt lelepleződik, akkor a második ügynököt szereplőként kell figyelembe venni, így ő is pontot kap.

Megjegyzés: Célszerű elkerülni a beszélgetést a titkos ügynök kilétéről a szavazás végéig (pl: "Azt hiszem, ő a titkos ügynök, mert a pizsamája rózsaszín, pedig zöldnek kell lennie."), mert a beszélgetés tájékoztatást adhat a helyszínről.

3. Egy titkos ügynök megállítja a játékot

Egy titkos ügynök bármikor megállíthatja a játékot, feltárva a titkos ügynökök kártyát. Ekkor, ha akarja, megnézheti az áttekintést a helyszínekről, majd bemondja a helyszínrre vonatkozó tippjét. A titkos ügynök akkor nyer, ha kitalálta a helyszínt. Ha a sejtése rossz volt, akkor a szereplők nyernek. Ha a játékban két titkos ügynök van, a második ügynöknek is fel kell fednie magát. Ezt úgy teszi meg, hogy megfordítja a kártyáját, miután az első ügynök megnevezte a helyszínt. Ezután neki is meg kell neveznie egy helyszínt. Természetesen ugyanazt a helyszínt is megnevezheti, ha úgy gondolja, hogy ez a helyes. Ha akár csak az

egyik ügynöknek igaza van, akkor az ügynökök nyernek, és a szereplők veszítenek.

Amikor a forduló véget ér, az elhasznált kártyákat a kezdőjátékos összegyűjti és kiteszi a játékból. Az újabb forduló kezdőjátékosa az órajárással egyező irányban következő játékos lesz. Ő kiválaszt egy kártyapaklit és a fent leírtak szerint kiosztja a lapokat.

Tippek és stratégiák

A helyszínen szereplők célja, hogy leleplezzék a titkos ügynököt és megakadályozzák azt, hogy a titkos ügynök kitalálja a helyszínt. Ezért a játékosoknak meg kell gondolniuk, hogy milyen részletességgel tesznek fel kérdéseket. Például: A bankigazgató kérdezi a pénztárost: "Mennyi készpénzt vittek el magukkal tegnap a rablók?" A titkos ügynök így könnyen megállapíthatja, hogy ez a bank. Másrészt, gyanúba keveredhet az a játékos, aki túl általános kérdéseket tesz fel, vagy túl általános válaszokat ad. Ha emiatt tévesen meggyanúsítják, a titkos ügynök megnyeri a játékot.

A titkos ügynök célja, hogy odafigyelve a kérdésekre és válaszokra, megfejtse a helyszínt úgy, hogy közben megakadályozza, hogy a személyazonossága kiderüljön, amíg a fordulóra meghatározott idő le nem telik. Kockázatos azonban a forduló végét kivárnia, ahelyett hogy kitalálná a helyszínt, mert a játékosársak a forduló végén némi vita és megbeszélés után sikeresen leleplezhetik.



Értékelés

A játékosok pontjai a forduló eredménytől függően:

A titkos ügynök nyert:

- 2 pontot kap.
- további 2 extra pontot kap, ha megállította a játékot és megfejtette a helyszínt. Amikor két titkos ügynök van játékban, akkor a második is megkapja a 2 extra pontot, ha helyesen fejtette meg a helyszínt
- további 2 extra pontot kap, ha a többi játékos egy ártatlan szereplőt vádolt.

A szereplők nyertek:

- minden játékos kap 1 pontot
- az a játékos, aki megállította a játékot a forduló vége előtt és kitalálta, hogy ki a titkos ügynök, a pontja mellé **1 extra pontot kap.**

Amikor két titkos ügynök játszik, akkor a rejtve maradt ügynök 1 pontot kap, mert az értékeléskor szereplőnek számít.

Ha egy játékos megállította a játékot, és helyesen gyanúsított egy ügynököt, de nem kapott támogatást csapattársaitól, akkor most még egy pontot kap, annak ellenére, hogy az ügynököt egy másik játékos leleplezte le.



A játék nyertese

Az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjti az előre megbeszélt fordulók végére.

A Titkos Ügynök 2 az első kiadással kombinálva

A titkos ügynök életének még keményebbé tétele érdekében a két játék a Titkos Ügynök és a Titkos Ügynök 2 kártyapaklijait egyszerre is lehet használni. Fontos, hogy a paklik mindig azonos számú kártyából álljanak. Ajánlott az együttes játékban csak egy titkos ügynökkel játszani.

Régi jó barátok

A játék szabálya szerint a két ügynök két rivális hírszerző ügynökségnél dolgozik, és nem ismeri egymást. Ennek megfelelően mindegyik ügynök külön dolgozik, és magában törekszik a célja elérésére.

A játék egy további változatban is játszható, ahol mindkét ügynök ugyanazon hírszerző szolgálatnál dolgozik. Ez megkönnyíti az ügynökök számára a céljuk elérését. Miután minden játékos a forduló elején megnézte a kártyáját, a kezdő játékos mindenkit arra kér, hogy csukja be a szemét (beleértve saját magát is). A kezdő játékos újabb utasítására a két titkos ügynök kinyitja a szemét, megnézik egymást, majd a kezdő játékos harmadik jelzésére újra becsukják. A kezdő játékos végső parancsára minden játékos kinyitja a szemét, és elindul a stopper. A pontozás egy kivétellel ugyanaz, mint a fent leírt játékban: ha a két titkos ügynök egyikét a forduló vége előtt leleplezik, akkor semelyik ügynök sem kap pontot.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnik.hu

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Szerző: Alexander Ushan
Illusztráció: Sergey Dulin, Elena Kazey,
Anton Kvasovarov, Andrey Kokorin



© 2015 Hobby World LLC.

Kedvelj minket a 

[www.facebook.com PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)

The Community-App for Boardgamers.

Free Download!

GET IT ON Google Play

Available on the App Store



TWIDDLE
-let's play!-