

AGENT

UNDERCOVER



JÁTÉKSZABÁLY



AGENT UNDERCOVER

Piatnik játékszám: 635 571

Német-magyar kiadás:

© 2015 Piatnik, Bécs

© 2014 Hobby World International.

Minden jog fenntartva.

Kérdezz-felelek - leleplező játék

3-8 játékos részére. Ajánlott 12 éves kortól. Tervezte: Alexander Ushan

Ebben a titkos ügynök játékban a játékosok különböző szerepekbe bújnak. Minden forduló másik helyszínen játszódnak. Az a játékos, aki kihúzta a titkos ügynök szerepet, nem tudja, hogy melyik helyszínen van. Csak a küldetésére koncentrál. Szóra kell bírnia a játékosait, hogy kiderítse a helyszínt. A kérdéseit olyan ügyesen kell feltennie, hogy játékosait ne jöjjenek rá az ő titkos ügynök kilétére. A többi játékos - akik az adott hely szereplői, óvatosságot mutatnak arra, hogy ők pontosan tudják azt, hogy hol vannak tehát ők nem titkos ügynökök. Megfigyelés és koncentráció, kifinomult érzékek és kreativitás, valamint egy kis fortély és ravaszság szükséges a titkos szerepek megőrzéséhez!

Tartalom

208 kártya (25 pakli 8 kártyával, valamint 8 áttekintőkártya)

26 műanyag tartó

1 játékleírás

A játékosok célja

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

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

Előkészületek

Mielőtt az első forduló elkezdődik, az összes kártyát szét kell válogatni a helyszínek szerint. Minden pakli 7 azonos helyszínt mutató kártyából és 1 titkos ügynök kártyából áll.

Helyszín kártyák

Helyszín:



Szereplő:

Titkos ügynök kártyák

Kém



Tegyünk minden paklit külön tartóba. Minden kártya legyen lefordítva, a titkos ügynök kártya legyen a tetején.

Minden helyszín látható a szabálykönyv közepén lévő duplaoldalon. 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 minden játékos kap egy áttekintőkártyát, amin az összes előforduló helyszín listája látható.

Hogyan kell játszani?

A játék több fordulóból áll. A fordulók számában a játékosok megállapodnak a játék megkezdése előtt. Kezdő játékosoknak 4 - 5 fordulót javasolunk (játékidő körülbelül 1 óra).

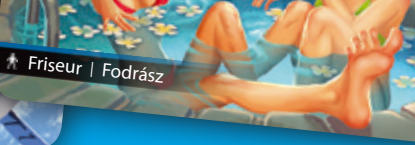
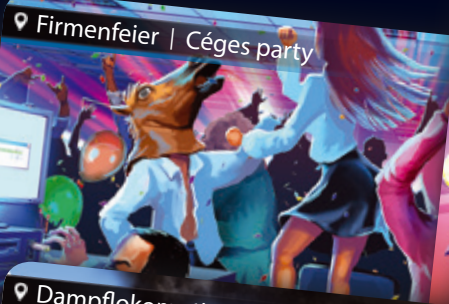
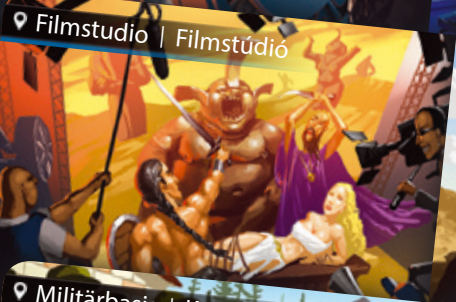
Minden fordulóban határozzuk meg a kezdőjátékost. Tegyük a kártyatartókban lévő paklikat képpel lefelé az asztal közepére. A kezdőjátékos választ egy paklit és elveszi a kártyákat úgy, hogy senki – még ő maga sem – láthatja a lapok előoldalát. Ebből a pakliból annyi lapra van szükségünk, ahány játékos 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 megnézi a kártyáját, majd lefordítva leteszi maga elé.

A következő fordulóban mindig az a kezdőjátékos, aki a titkos ügynök volt az utolsó fordulóban. Neki szintén ki kell választania egy új pakli kártyát és el kell osztania a kártyákat a fent leírt módon.

Az első játékos elindít egy stoppert (például egy okostelefonon) és elkezdi a játékot úgy, hogy feltesz egy kérdést az egyik játékosársának. 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 játékosársának – 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".



Példa egy fordulóra

Anna, Béla, Cintia és Dani egy óceánjárón vannak. Anna húzta a titkos ügynök kártyát és ezért nem tudja, hogy melyik helyszínen vannak. Béla a csapos, Cintia az idegenvezető és Dani a matróz. Mindenki játssza a szerepét, miközben megpróbálja leleplezni a titkos ügynököt. Anna célja, hogy megtudja a helyszínt anélkül, hogy elárulná magát.

Cintia az idegenvezető, az első kérdése: "Dani! Mennyi ideig fog tartani, amíg elérjük a következő célt?" Dani a matróz, azonnal reagál, és azt mondja, hogy 8 óra. Anna, a titkos ügynök azonnal mérlegeli, hogy hol lehetnek... repülőgépen, kalózhajón, óceánjárón vagy tengeralattjárón. Dani nem kérdezheti Cintiát, ezért Béla a csapos kapja a következő kérdést: "Béla! Gondolod, hogy ma megint takarításra oszتانak be minket?" Minden játékos aggódva figyel, mert ez az általánosnak tűnő kérdés érkezhett akár a titkos ügynöktől is. Béla egy pillanatnyi gondolkodás után így válaszol: "Ahogy a kapitánynak tetszik!" Béla kérdését Anna kapja: „Anna! Mit adnak ma enni?” Anna gondolkodik, majd így válaszol: "Biztosan megint valamilyen konzervet!" Ezzel a válasszal Anna felfedi magát, mert egy óceánjárón általában frissen főtt ételeket adnak.

A forduló vége

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

1. 8 perc elteltével

Amikor a játékkal 8 perc eltelik, a játékosoknak ki kell nyilvánítaniuk a gyanújukat a titkos ügynök kiletére 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 színészre esik, akkor a titkos ügynök nyerte a fordulót.

Megjegyzés: A fordulóban felhasználható időben a játékosok még a forduló előtt állapotjanak meg. Kezdetben talán érdemes az időt 12-15 percre meghosszabbítani.

2. Egy játékos gyanúsítása

Minden játékos bármikor (de csak egyszer fordulónként!) megállíthatja a játékot, hogy kimondja gyanúját és megkérje a többi játékost, hogy ők is mondják be szavazatukat. Ha minden játékos 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.

Megjegyzés: Célszerű elkerülni a beszélgetést a titkos ügynök kiletéről 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. A titkos ügynök kérésére

A titkos ügynök bármikor megállíthatja a játékot, feltárva a titkos ügynök kártyát. Ekkor ha akarja, megnézheti az áttekintést a helyszínekről, majd bemondja a helyszínre vonatkozó tippjét. A titkos ügynök akkor nyer, ha kitalálta a helyszínt. Ha a sejtése rossz volt, akkor a többi játékos nyer. Ha a forduló befejeződött, a kártyákat mindenki odaadja a kezdőjátékosnak, aki ezt a paklit kiteszi a játékból.

Tippek és stratégiák

A helyszínen szereplők célja, hogy leplezzék 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, aki túl általános kérdéseket tesz fel, vagy túl általános válaszokat ad.

A titkos ügynök célja, hogy figyelje a párbeszédet és megtudja, hogy melyik helyszínen vannak valamint a 8 perc lejártá előtt megakadályozza a személyazonosságának felfedését. Kockázatos kivárnia a forduló végét, mert a többi játékos leleplezheti őt a kérdések és válaszok elemzése közben.

Értékelés

A játékosok pontjai a forduló eredménytől függően:

A titkos ügynök nyert:

- 2 pontot kap.
- A pontjai mellett 2 extra pontot kap:
 - ha megállította a játékot és megfejtette a helyszínt, vagy
 - 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.

A játék nyertese

Az a játékos a játék nyertese, aki a legtöbb pontot gyűjti az előre megbeszélte fordulók végére.



AGENT UNDERCOVER

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a címet.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnikbp.hu

