

STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE

Przygotowanie:

- wybierz **scenariusz**:
- rozłóż płytki **sektorów**, a na **lokacjach** (z X) przetasowane kafelki **przedmiotów** (po 5 przypisanych do lokacji)
- na **torze etapów** umieść żeton rundy
- umieść obok planszy dostępne dla obu graczy żetony **tu byłem** (ślady buty; w kolorach agentów)
- każdy z **dwóch** graczy (polski PL i niemiecki DE):
 - dobiera **planszетки** (u Klossa **wylosuj** 1 z 3), figurki **4 agentów** (kolor oznacza częstotliwość dowodów na agentów, od największej: żółty, bordowy, morski, czarny, dokładna częstotliwość przedmiotów w sektorach jest na karcie pomocy) i małe **kości** do oznaczania punktów ruchu
 - na **torze śledztwa** umieszcza na starcie **żetony**: zwycięstwa (V) i dowodów (kartka; w kolorach agentów)
 - otrzymuje 5 swoich kart **planowania**
 - (R) umieszcza treść do siebie swoje **żetony zagrożenia** (standisy), ich opis jest na karcie **pomocy**
- (R) talie **misji** dla wybranych agentów (po 3 karty)
- (Z) obok połów przetasowane: talie **reakcji** (rewers z ortami), (Z) karty **lokacji** istniejących sektorów (z mapą)
- (S) obowiązkowy sektor policyjny, każdy agent startuje w innym sektorze, gra trwa standardowo 8 etapów

Dążymy do tego, żeby:

- zdobywać dowody/sekrety poprzez rozmowy i przedmioty oraz punkty zwycięstwa poprzez misję

Gra dzieli się na **etapy** (liczba zależy od scenariusza), w których gracze:

- 1) Wybierają i odkrywają **jednocześnie** 1 kartę **planowania**:
 - **niższa** wartość **aktywacji** (remis = **rzut kostką**) wskazuje, który gracz będzie pierwszy
- 2) Dobierają **zasoby**:
 - (R) pierwszy/drugi gracz otrzymują 1/2 wybrane w ciemno przez przeciwnika **żetony zagrożenia**
 - gracz DE **ustawia** w **lokacjach** (X) niezależnie od agentów, gracz PL ustawia na **ulicach** (O) bez agentów
 - żetony należy tak ustawić, aby przeciwnik **nie widział** (są wyjątki) ich treści (max. 1 na lokację/ulicę)
 - (Z) dobierają losowe karty **reakcji** (według karty planowania; ikona karty), max. 3 na rękę
 - (Z) dobierają losowe karty **lokacji** (do limitu scenariusza; (S): 4/5-6/7 sektorów = 2/3/4 karty)
- 3) **Aktywują naprzemiennie** po 1 agencie (do zużycia limitu PA według karty planowania = ikona kości):
 - gracz **może spasować** kończąc aktywację w etapie; wszystkie niewykorzystane PA przepadają
 - agent może być aktywowany wielokrotnie w etapie
 - można wykonać albo: a) samą akcję, b) sam ruch min. o 2 pola c) ruch, potem akcję d) akcję, potem ruch
 - **ruch do limitu ruchu tego agenta** (ikona spaceru + przedmioty):
 - A) ruch o 1 pole po kolejnych węzłach **ulic** (okrąg pusty: O) i **lokacji** (okrąg z X) = 1PA
 - czerwona **linia przerywana tylko** dla PL, niebieska linia przerywana tylko dla DE
 - można przechodzić/kończyć ruch na polu z dowolnymi innymi agentami
 - wejście do **fortu** (sektor wojskowy) wymaga (z wyjątkiem oficerów) kontroli dokumentów
 - **pozostałe** po aktywacji punkty ruchu **oznacz kośćmi** na planszecie agenta
 - **akcje** (max. 1 na aktywację):
 - B) zdobywanie dowodów (**rozmowa** dwóch agentów na tym samym polu) = 1PA:
 - 1) test **inicjowania rozmowy**: **ranga** agenta (ikona czapki) + rzut kostką
 - sukces, gdy wynik >= ranga agenta przeciwnika
 - dwóch **tych samych agentów** może wielokrotnie inicjować, ale rozmawiać tylko 1 raz na etap
 - 2) test **zdobycia dowodu**: rzut 2 kośćmi + modyfikatory (planszетка, **tor śledztwa**, przedmioty, karty)
 - **sukces** ma 3 poziomy (3 ikony na figurce)
 - gdy wynik >= wartości dla 1 dowodu / 2 dowodów / 1 sekretu
 - aby otrzymać **sekret**, trzeba wcześniej mieć min. 3 dowody na tego agenta
 - po otrzymaniu sekretu należy odrzuć wszystkie dowody na tego agenta
 - za 10+ dowód na agenta = +1 punkt zwycięstwa i odrzucenie wszystkich dowodów na tego agenta
 - C) **przeszukiwanie** lokacji (agent bierze górną kafelek przedmiotu z lokacji) = 2PA
 - lokacji **nie można przeszukać**, jeżeli jest żeton **tu byłem** w kolorze agenta (obojętnie którego gracza)
 - a) agent zatrzymuje **przedmiot** (limit max. 3 przedmioty na agenta):
 - przedmioty z * są **wielorazowe i jawne**
 - jeżeli to **kasetka z dokumentami**, może ją spróbować otworzyć (nagroda: karta **ściśle tajne**)
 - a) za pomocą tomu, bagnetu lub pistoletu (sukces zawsze)
 - b) za pomocą rzutu 2 kośćmi (sukces, gdy wynik >= wartość **zamka**)
 - nieotwarta kasetka **pozostaje** w lokacji do otwarcia przez wszystkich agentów
 - b) agent odrzuca przedmiot i otrzymuje jeden ze wskazanych kolorów **dowodów** w podanej liczbie
 - po przeszukaniu agent składa do lokacji żeton **tu byłem** w swoim kolorze
 - jeżeli żeton byłby trzecim kolorem, należy odrzuć dwa pierwsze znaczniki
 - D) (R) **możliwość** odrzucenia **żetonu zagrożenia** z lokacji (X)/ulicy (O) = 1PA
 - gdy agent **przechodzi przez** pole lub rozpoczyna aktywację na polu z wrogiem żetonem zagrożenia

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

- **sukces**, gdy rzut 2 kośćmi > współczynnik czujności agenta (lornetka)
 - **porażka**: przeciwnik **może** aktywować żeton (i odrzucić, oprócz: kontrola dokumentów i halt!)
- E) (R) pobranie karty **misji** (agent niebędący oficerem lub Kopf z przedmiotu/skrytki):
- a) od oficera; sektor bez wrogów; agent wybiera 1 z 3 kart misji za 1PA
 - b) z przedmiotu/(Z) odrzucenia karty lokacji będąc w tej lokacji; agent losuje 1 z 3 kart misji = OPA
- jednocześnie agent może realizować max. 1 kartę misji (karta ma 2 misje: łatwą i trudną)
 - (S) nagrodę wskazuje scenariusz (domyślnie misja łatwa/trudna = +2/+4 punkty zwycięstwa)
- F) misję można przekazać innemu agentowi = 1PA
- G) (R) **aresztowanie** agenta PL / **porwanie** agenta DE do wymiany = **2PA**
- **oficer** DE (lub Glaubeł z taką misją) mogą aresztować agentów PL z min. 6 dowodami (oprócz Klossa)
 - **gdy** ktoś jest w **areszcie**, agent PL z bronią, może porwać nie-oficera DE z min. 6 dowodami
 - można uwolnić aresztowanego przez porwanie lub odpowiednią kartą lokacji
 - aresztowanie/porwanie = traktowana jak rozmowa (raz w etapie, agenci na tym samym polu)
- a) **sukces**, gdy czujność (lornetka) napastnika >= niż rzut 2 kośćmi aresztowanego/porywanego
- aresztowanie w sektorze policyjnym jest automatyczne
 - po aresztowaniu traci przedmioty i przenoszony jest do lokacji **areszt** (figurka poziomo)
 - podczas aktywacji dowolnego agenta DE można aresztowanego **raz na etap przestuchać** (rozmowa za OPA, z dowolnej lokacji, bez kart reakcji; sekret = uwolnienie + dowody spadają do 2)
 - po udanym porwaniu = ustawienie porwanego i więźnia w lokacjach w sektorach **bez oficerów**
- b) **porażka**:
- aresztowanie: zmiana lokacji agenta +1 i nie może w tym etapie wejść na pole ulicy (O)
 - porwanie: +3 dowody na agenta, który próbował porwać
- H) (R) **zamach** (konieczna taka karta misji) = 1PA
- **broń** = agent musi być na polu z wrogiem agentem i posiadać broń:
 - **sukces**, gdy wynik rzutu 2 kośćmi > obrona ofiary (tarcza), usunięcie agenta **z gry**
 - **porażka**: zamachowiec daje na siebie 3 dowody
 - jeżeli zaatakowany agent ma broń, wykonuje kontratak (zamach) na atakującego (też gdy ginie)
 - **granat** = agenci na polu po akcji rzucają kością; przeciwnik ginie (1-2), zamachowiec ginie (6);
 - **dynamit** = lokacja staje się niedostępna, po etapie rzut kością; giną wszyscy na polu (1-4) i polach sąsiednich w promieniu +1 (1), w przypadku posterunku i dworca w promieniu +2
- inne **czynności** (które nie wchodzą w limit akcji):
- I) użycie posiadanej karty **ściśle tajne** = OPA, otrzymanie dowodów na wszystkie wskazane kolory
 - J) **przekazanie przedmiotu** innemu swojemu agentowi na tym samym polu / **użycie** przedmiotu = OPA
 - K) **przekupienie** wrogiego agenta będącego na tym samym polu = OPA + przedmiot **dolary**:
 - 1000\$ (rangi 1-3), 2000\$ (rangi 1-6), 3000\$ (rangi 1-9)
 - w **kolejnej** aktywacji przeciwnika przejście nad wrogiem agentem **kontroli** jak nad swoim
 - można wykonywać nim ruch i akcję za PA przeciwnika, podejrzeć/wykonać misję którą ma, zdobyć dowody, w tym na niego; nie można przekazać przedmiotów; agent ignoruje zagrożenia
 - L) (Z) zagranie i odrzucenie **karty lokacji** = OPA
 - w lokacji z karty musi znajdować się aktywowany agent
 - niezależnie od lokacji można odrzuć **karty** lokacji = +2PA w tym etapie
 - wybrane karty używają ikony **telefonu** i umożliwiają zdalną rozmowę posiadacza kart lokacji
 - M) (Z) zagranie i odrzucenie **karty reakcji** (tylko w odpowiedzi na działanie przeciwnika) = OPA
 - działania: ruch (czerwony), przeszukiwanie (fioletowy), rozmowa (żółty)
 - należy wybrać swoją narodowość PL/DE
 - można zagrać 1 kartę reakcji na 1 działanie (+ 1 kartę reakcji z **blokiem** na inną kartę reakcji)
- 4) **Podsumowują** etap: odrzucają użyte karty planowania i przesuwają znacznik na torze etapów

Koniec gry:

- **wygrana**: PL/DE: uzyskanie 1/2/3 **sekrétów** na oficera (według scenariusza), PL/DE 13 punktów zwycięstwa, DE: aresztowanie wszystkich agentów oprócz Klossa, spełnienie celu scenariusza

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- gra ma warianty **rozszerzony** (R) i **zaawansowany** (Z) oraz **swobodny** (S) w którym tworzy się własne scenariusze
- w grze jest pięciu **oficerów**: Kloss (PL), Brunner, Stedtker, F. Kopf, E. Kopf (DE)
- karty planowania, żetony zagrożenia, karty lokacji, karty reakcji **wracają do puli** gdy pozostanie ostatnia karta
- dowody zaznacza się na **torze śledztwa**, posiadane **sekrety można zaznaczyć żetonem przeszukiwania**
- na potrzeby kart misji przedmiot może mieć literę B (broń) i W (wartościowy)
- agenci w ubraniu cywilnym oraz wszystkie kobiety to **cywile**
- test **kontroli dokumentów**: rzut 2 kośćmi > współczynnik czujności agenta (lornetka) przed wejściem + 1PA