

# AGENCI

Gra dla 2–7 graczy w wieku 8–108 lat

Autor: Wolfgang Kramer  
Ilustracje: Sławomir Kielbus

## ELEMENTY GRY

plansza



7 kart agentów



7 pionków agentów



7 znaczników punktów



26 kart *Ścisłe tajne*



kostka



sejf



## WPROWADZENIE DO GRY

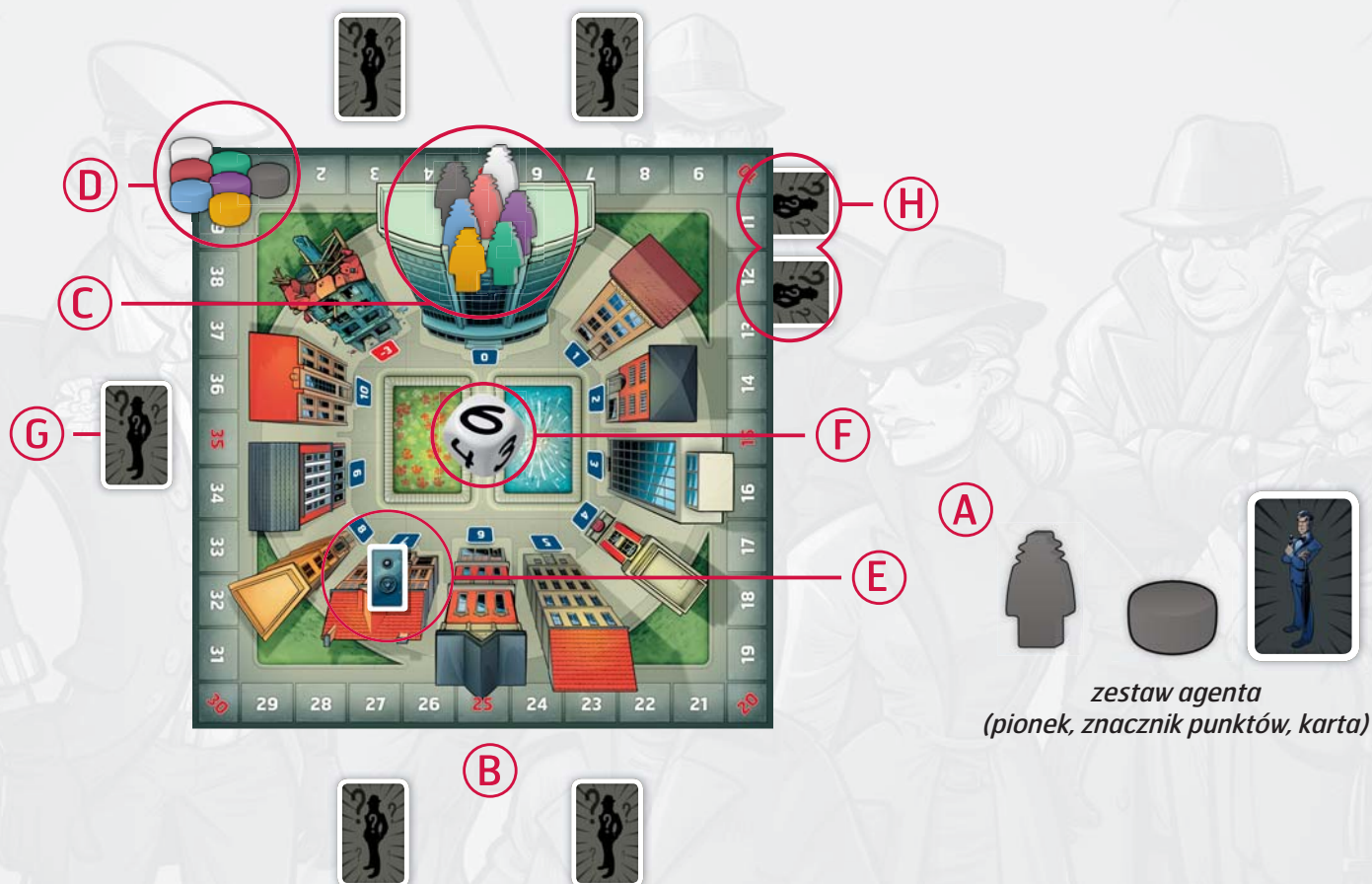
Na początku gracze losują, którym agentem będą w grze, ale nie ujawniają tego innym graczom (tożsamość agentów pozostaje tajna!). W trakcie gry gracze mogą poruszać się dowolnymi agentami, nie tylko swoimi. Gdy jeden agent (lub więcej) znajdzie się w budynku,

w którym jest sejf, następuje zdobywanie punktów. Każdy agent dostaje tyle punktów, ile wskazuje numer budynku, w którym się znajduje. Gdy jeden z agentów zdobędzie więcej niż 39 punktów, gra się kończy i gracze ujawniają, którymi agentami grali. **Wygrywa gracz, którego agent zdobył najwięcej punktów.**

**Podpowiedź:** Staraj się zachować tożsamość swojego agenta w tajemnicy do końca gry. Dzięki temu będziesz miał przewagę i zwiększysz swoje szanse na zwycięstwo!

## PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie gry w rozgrywce 5-osobowej



- (A)** Wybierzcie **zestawy agentów**, które wezmą udział w grze.  
W skład każdego zestawu agenta wchodzi: **pionek**, **karta** oraz **znacznik punktów** w tym samym kolorze. Liczba zestawów agentów biorących udział w grze zależy od liczby graczy:
- 2 graczy ⇨ 5 zestawów agentów
  - 3 graczy ⇨ 6 zestawów agentów
  - 4 i więcej ⇨ 7 zestawów agentów
- Pozostałe zestawy odłóżcie do pudełka. Nie będą one brały udziału w grze.
- (B)** **Planszę** rozłóżcie na środku stołu.
- (C)** **Pionki agentów** ustawcie na planszy na budynku numer **0**.
- (D)** **Znaczniki punktów** umieśćcie na torze punktacji na polu ze strzałką.
- (E)** **Sejf** połóżcie na planszy na budynku numer **7**.
- (F)** **Kostkę** umieśćcie na środku planszy.

- (G)** Potasujcie **karty agentów**. Każdy z graczy losuje jedną kartę i sprawdza ją tak, by inni gracze nie wiedzieli, jakiego koloru agent się na niej znajduje. Następnie każdy kładzie kartę wylosowanego agenta **zakrytą** przed sobą. Do końca gry nie można ujawnić, jakiego agenta się wylosowało.
- (H)** **Pozostałe karty agentów** wsuńcie pod planszę (tak jak na rysunku obok), nie sprawdzając, co się na nich znajduje.
- (I)** **26 kart *Ścisłe tajne*** odłóżcie do pudełka. Używane są one tylko w zaawansowanym wariancie *Ścisłe tajne* opisanym na końcu instrukcji.

## PRZEBIEG GRY

Grę zaczyna gracz noszący długi czarny płaszcz (lub najstarszy gracz). Tura gracza składa się z następujących działań:

- 1) Rzut kostką.
- 2) Przemieszczenie agentów.
- 3) Zdobywanie punktów – jeśli przynajmniej jeden agent zakończy swój ruch na polu z sejfem.
- 4) Przekazanie kostki graczowi po lewej stronie.

## 1. RZUT KOSTKĄ

Rzut kostką wskazuje, ile punktów ruchu gracz będzie miał do dyspozycji w swojej turze.

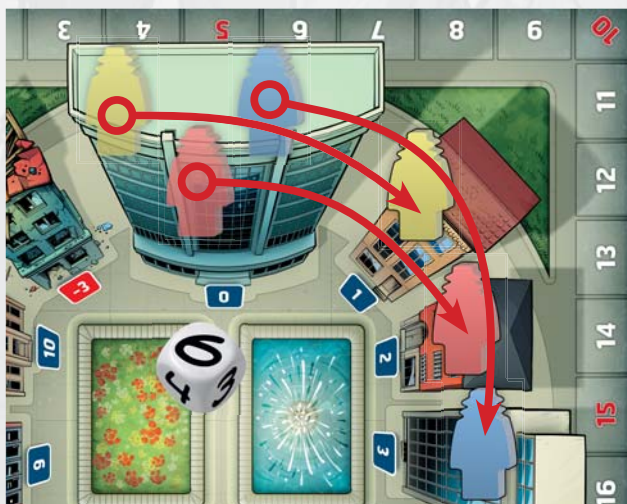
Przy wynikach „2”, „3”, „4”, „5”, „6” gracz **musi** wykorzystać tyle punktów ruchu, ile wypadło na kostce.

Przy wyniku „1–3” gracz może wybrać pomiędzy jednym, dwoma lub trzema punktami ruchu.

## 2. PRZEMIESZCZENIE AGENTÓW

Gracz wykorzystuje punkty ruchu na przemieszczenie agentów na planszy zgodnie z poniższymi zasadami:

- Gracz przemieszcza pionki agentów z budynku do budynku zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Gracz może wykorzystać punkty ruchu na przemieszczenie jednego lub kilku agentów.
- Gracz może przemieszczać dowolnych agentów. Nie musi przemieszczać swojego agenta.
- Gracz musi wykorzystać wszystkie punkty ruchu.
- W jednym budynku może znajdować się kilku agentów.



**Przykład:** Tomek wyrzucił „6”. Postanowił przeznaczyć punkty ruchu na przemieszczenie trzech agentów:

**żółtego** agenta o jeden budynek,  
**czerwonego** agenta o dwa budynki,  
**niebieskiego** agenta o trzy budynki.

**Podpowiedź:** Aby skutecznie ukryć tożsamość swojego agenta, przemieszczaj się często kilkoma agentami naraz.

**Uwaga!** Jeżeli żaden z agentów nie zakończył ruchu na polu z sejfem, „Zdobywanie punktów” jest pomijane. Kostka w takiej sytuacji jest przekazywana graczowi po lewej stronie, który rozpoczyna swoją turę (rzuca kostką i przemieszcza agentów).

## 3. ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Jeśli co najmniej jeden agent zakończył swój ruch na budynku z sejfem, następuje zdobywanie punktów. Gracz, którego tura jest aktualnie, wykonuje następujące czynności:

- 1) Przemieszczenie znaczników punktów.
- 2) Przeniesienie sejfu.

### Przemieszczenie znaczników punktów

Każdy z agentów zdobywa tyle punktów, ile wskazuje numer budynku, w którym się znajduje.

Punkty należy doliczyć agentom, przesuwając ich znaczniki na torze punktacji, który znajduje się wokół planszy.



**Przykład:** **Agent niebieski** stoi w budynku nr 7. Zdobywa więc 7 punktów. Jego znacznik punktów należy przemieścić o 7 pól do przodu.

**Agent czerwony** stoi w budynku nr 10. Zdobywa więc 10 punktów. Jego znacznik punktów należy przemieścić o 10 pól do przodu.

**Agent fioletowy** stoi w budynku nr -3. Traci więc 3 punkty. Jego znacznik punktów należy cofnąć o 3 pola.

**Agent zielony** stoi w budynku nr 0. Nie zdobywa więc punktów. Jego znacznik punktów nie zostaje przemieszczony.

**Agent żółty** stoi w budynku nr 2. Zdobywa więc 2 punkty. Jego znacznik punktów należy przemieścić o 2 pola do przodu.

**Podpowieź:** Zwróćcie uwagę, aby nie przeoczyć żadnego agenta podczas przemieszczania znaczników. Rozpocznijcie sprawdzanie zdobytych punktów od agentów znajdujących się w budynku z sejfem, a następnie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

### Przeniesienie sejfu

Po zdobyciu punktów i przemieszczeniu znaczników punktów na torze punktacji gracz musi przenieść sejf do innego budynku. Sejf może być ustawiony w **dowolnym** budynku, również w tych o numerach „0” i „-3”.

Jeśli sejf zostaje przeniesiony do budynku, w którym znajduje się agent lub kilku agentów, **nie następuje** „Zdobycie punktów” (może ono nastąpić dopiero w turze następnego gracza, gdy ten przemieści co najmniej jednego z agentów do budynku z sejfem).

### 4. PRZEKAZANIE KOSTKI

Na koniec swojej tury gracz przekazuje kostkę osobie siedzącej po jego lewej stronie. Następny gracz rozpoczyna swoją turę (rzuci kostką i przemieszcza agentów).

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy co najmniej jeden znacznik punktów **przekroczy pole z liczbą 39**. Gracze odkrywają karty swoich agentów.

Wygrywa ten gracz, którego znacznik punktów znalazł się najdalej na torze punktacji. Punkty agentów nienależących do żadnego z graczy (czyli tych wsuniętych pod planszę) są ignorowane i nie bierze się ich pod uwagę przy wyłanianiu zwycięzcy.

**Przykład:** Dwa znaczniki punktów przekroczyły pole „39”. Gra dobiegła końca. Gracze odkryli karty swoich agentów, ujawniając swoją tożsamość. Zwycięzcą jest Czarek, bo znacznik punktów jego agenta jest najdalej na torze punktacji.



## WARIANT GRY: ŚCIŚLE TAJNE

W tym wariantcie gracze mają do dyspozycji specjalne karty *Ściśle tajne*, które pozwalają wykonać dodatkowe działania.



### PRZYGOTOWANIE GRY

- Przygotujcie grę tak jak w podstawowym wariantcie.
- Potasujcie karty *Ściśle tajne* i rozdajcie każdemu graczowi po 2 karty.
- Pozostałe karty *Ściśle tajne* ułóżcie w stos obrazkami do dołu na jednym z pól znajdujących się na środku planszy. Na drugim polu odkładane będą obrazkami do góry wszystkie wykorzystane karty.



Stos kart *Ściśle tajne* oraz miejsce na wykorzystane karty.

### PRZEBIEG GRY

Gra przebiega tak jak w wariantcie podstawowym – **z jedną różnicą**. Po rzucie kostką oraz przemieszczeniu agentów następuje runda *Ściśle tajne*, w której wszyscy gracze mogą wykorzystać karty *Ściśle tajne*.

Przebieg tury:

- Rzut kostką.
- Przemieszczenie agentów.
- Runda **ŚCIŚLE TAJNE** – jeżeli przynajmniej jeden z graczy chce użyć kartę *Ścisłe tajne*.
- Zdobywanie punktów – jeżeli przynajmniej jeden agent znajdzie się na polu z sejfem.
- Przekazanie kostki graczowi po lewej stronie.

### **RUNDA ŚCIŚLE TAJNE**

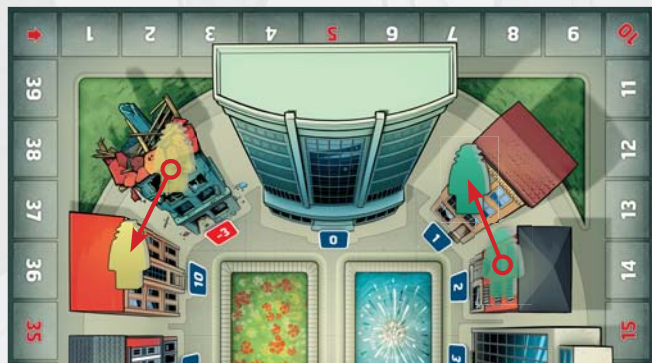
- Po przemieszczeniu agentów gracz musi zadać pytanie, czy któryś z graczy chciałby użyć karty *Ścisłe tajne*.
- Jeżeli więcej niż jeden gracz chce wyłożyć kartę *Ścisłe tajne*, pierwszeństwo ma ten gracz, którego tura jest aktualnie, następnie gracz siedzący po jego lewej stronie itd.
- Jeżeli żaden z graczy nie chce wyłożyć karty, runda *Ścisłe tajne* jest pomijana.

### **WYKŁADANIE KART ŚCIŚLE TAJNE**

- Gdy pierwszy gracz wyłoży kartę *Ścisłe tajne* i wykona jej działanie, wszyscy gracze (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) mogą odpowiedzieć, wykładając swoje karty *Ścisłe tajne*. Dotyczy to również graczy, którzy początkowo nie chcieli wyłożyć karty.
- Za jednym razem gracz może wyłożyć dowolną liczbę kart *Ścisłe tajne*, jedną po drugiej.
- Wykorzystane karty *Ścisłe tajne* należy odłożyć na stos kart wykorzystanych na środku planszy.
- Jeżeli w wyniku wykorzystania karty przynajmniej jeden z agentów zakończy swój ruch w budynku z sejfem i pozostanie tam do końca rundy *Ścisłe tajne*, następuje zdobywanie punktów.

**Przykład:** Ania po przemieszczeniu czerwonego agenta do budynku z sejfem pyta, czy ktoś chciałby użyć karty *Ścisłe tajne*. Krzysiek i Wojtek chcą wyłożyć kartę. Pierwszy może to zrobić Krzysiek, bo siedzi po lewej stronie Ani.

- Krzysiek wyklada kartę „Cofnij 2 wybrane pionki o 1 budynek”. Przemieszcza zielony oraz żółty pionek agenta (rys. poniżej).



- Wojtek postanawia nie wykladać karty, pomimo wcześniejszej deklaracji, bo sytuacja na planszy mu odpowiada.
- Ania wyklada kartę „Przenieść sejf do dowolnego budynku” i przemieszcza sejf do budynku numer 4 (rys. poniżej).



Wszyscy gracze po kolei pasują (nie mają karty *Ścisłe tajne* lub postanawiają jej nie używać) i kończy się runda *Ścisłe tajne*. Ze względu na to, że sejf został przemieszczony i żaden z agentów nie skończył swojego ruchu na polu z sejfem, nie dochodzi do zdobywania punktów.

### **ZAKOŃCZENIE RUNDY ŚCIŚLE TAJNE**

Runda *Ścisłe tajne* kończy się, gdy żaden z graczy nie może lub nie chce użyć kolejnej karty *Ścisłe tajne*.

### **ZDOBYWANIE NOWYCH KART ŚCIŚLE TAJNE**

W trakcie gry gracze mogą zdobywać nowe karty *Ścisłe tajne*. Mogą je zdobyć, gdy:

- Gracz przemieści (za pomocą punktów ruchu uzyskanych z rzutu kostką) jednego lub kilku agentów do **budynku numer -3**. Przemieszczenie za pomocą karty *Ścisłe tajne* nie daje prawa do zdobycia nowej karty.
- Gracz wyrzuci 1–3 na kostce i postanowi zrezygnować z przemieszczania agentów. Wówczas zdobywa kartę *Ścisłe tajne*.

Nowa karta *Ścisłe tajne* jest zawsze brana z góry stosu kart *Ścisłe tajne*.

**Uwaga!** Gracz może posiadać maksymalnie 4 karty *Ścisłe tajne*! Jeśli gracz ma już 4 karty, nie otrzymuje kolejnej.





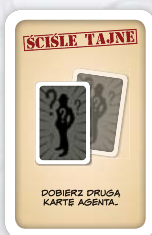
Przenieść **1** wybranego pionka agenta do ruin.



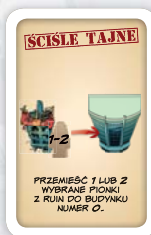
Przenieść **1** wybranego pionka agenta do budynku z sejfem. Punktacja następuje wtedy, gdy agent pozostanie w budynku z sejfem do końca rundy *Ściśle tajne*.



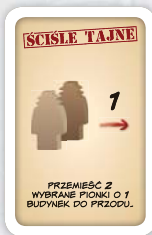
Przenieść **1** wybranego pionka agenta do budynku, w którym znajduje się inny pionek agenta.



Dobierz **1** kartę z odłożonych kart agentów. Do końca gry wcielasz się w **2** agentów. Po zakończeniu gry odkładasz do pudełka kartę agenta, który zdobył mniej punktów. **Uwaga:** Ta karta nie jest używana w rozgrywce siedmioosobowej.



Przenieść **1** lub **2** pionki wybranych agentów z ruin do budynku nr **0**.



Przenieść **2** wybrane pionki agentów o **1** budynek do przodu. Pionki te nie muszą stać w jednym budynku.



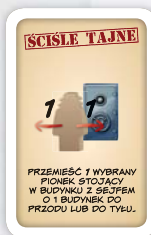
Przenieść wszystkie pionki agentów do budynku nr **0**.



Przenieść **1** wybranego pionka agenta o **1**, **2** lub **3** budynki do przodu.



Przenieść **2** znaczniki punktów o **3** pola do przodu na torze punktacji, maksymalnie do pola **39**.



Przenieść **1** pionek agenta, stojący w budynku z sejfem o **1** budynek do przodu lub do tyłu.



Zamień miejscami **2** wybrane pionki agentów.



Przenieść **2** wybrane pionki agentów o **1** budynek do tyłu. Pionki te nie muszą stać w jednym budynku.



Przenieść sejf do dowolnego budynku. **Uwaga:** w wyniku tego działania nie następuje punktacja.



Przenieść **1** wybranego pionka agenta o **1** lub **2** budynki do tyłu.



Przenieść **1** wybranego pionka agenta o **1** budynek do przodu lub do tyłu.

## WARIANT GRY: TAJNE AKTA

Ten wariant może być rozgrywany z wersją podstawową gry lub z wariantem *Ścisłe tajne*.

Gracze w tym wariantcie dostają dodatkowe punkty na koniec gry za rozszyfrowanie, kto jest którym agentem.

### PRZYGOTOWANIE GRY

- Przygotujcie grę tak jak w podstawowym wariantcie.
- Dodatkowo przygotujcie kartki do notowania oraz ołówki – po jednym zestawie dla każdego gracza.

### PRZEBIEG GRY

Gra przebiega tak jak w wariantcie podstawowym czy wariantcie *Ścisłe tajne*, z tą różnicą, że w trakcie gry każdy gracz stara się ustalić, który agent należy do którego gracza. Gracze mogą robić notatki i zapisywać spostrzeżenia na kartkach. Aby odgadnąć tożsamość graczy, warto spróbować znaleźć odpowiedzi na poniższe pytania.

- Kto przemieścił którego agenta z budynku nr -3?
- Kto umieścił którego agenta w budynku nr -3?
- Kto nie umieścił agenta w budynku nr -3, mimo że mógł to zrobić?
- Kto najczęściej przemieszcza którego agenta?
- Kto doprowadził do zdobywania punktów i którzy agenci zdobyli wtedy najwięcej punktów?
- Kto mógł doprowadzić do punktacji, a jednak tego nie zrobił?

### KONIEC GRY

Gra kończy się w chwili, gdy co najmniej jeden znacznik punktów przekroczy **pole z wartością 39**. Zanim jednak gracze odkryją karty agentów, przyporządkowują każdemu agentowi imię jednego z graczy lub stawiają znak „x”, oznaczający, że – ich zdaniem – agent nie należy do żadnego z graczy.

Za każde właściwe przyporządkowanie gracz otrzymuje **dodatkowo 5 punktów** na koniec gry.



# EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.egmont.pl



[krainaplanszowek.pl](http://krainaplanszowek.pl)  
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Wolfgang Kramer  
Ilustracje: Sławomir Kiełbus  
Koordynacja redakcji: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Anita Pilewska  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

EGMONT

Autor gry: Richard Garfield  
Ilustracje: Benjamin Raynal

# POTWORY W TOKIO

**Wciel się w jednego z potworów i dołącz do walki o dominację nad Tokio.**

- Proste i pomysłowe zasady.
- Dynamiczna i emocjonująca rozgrywka.
- Przepiękne i klimatyczne ilustracje.
- Zróżnicowane karty sprawiają, że każda gra jest niepowtarzalna.



[krainaplanszowek.pl](http://krainaplanszowek.pl)

[facebook.com/KrainaPlanszowek](https://facebook.com/KrainaPlanszowek)

Grę polecają:



DEMOTYWATORY.PL



kultura.wp.pl



Grę kupisz: [empik](http://empik.com) [empik.com](http://empik.com)



[merlin.pl](http://merlin.pl)