CZERWONA RTĘĆ

Czerwona Rtęć istnieje naprawdę.
To superrozszczepialny materiał,
zapalnik bomb atomowych.
Laboratorium chińskiej bazy w Mandżurii
skrywa obiekt pożądania wywiadów mocarstw
i organizacji terrorystów...

ENCORE

PLANSZA

Plany bazy nie są znane. Wiadomo tylko gdzie znajdują się wejścia, i że na środku jest laboratorium. Na pozostałych polach układa się losowo zakryte karty pomieszczeń tak, by nikt nie wiedział gdzie jest jakie pomieszczenie.
Graficznie plansza przedstawiona jest jako fragment muru gdzie polami są poszczególne cegły.

Przykłady kart pomieszczeń:





AGENCI

Każdy z graczy wybiera lub losuje jedną z czterech organizacji: CIA, KGB, Mossad (wywiad izraelski) lub Dżihad (palestyńską organizację terrorystyczną) i ma pięciu agentów. Karty trzech z nich, wybranych przez gracza, umieszcza się w podstawkach i stawia na jego polu wejścia. UWAGA: Karty należy tak wstawić w podstawki, aby imiona agentów wydrukowane u dołu były całkowicie schowane. Karty dwóch pozostałych agentów należy odłożyć na bok, również dbając o to, by ich imion nie poznali pozostali gracze. Nie należy zwracać uwagi na fakt, że Fatima, Susan czy Sara wyglądają jak mężczyźni. Pamiętajmy, że są to doświadczone agentki z doskonale opanowaną sztuką kamuflażu.

Przykłady kart agentów:









CZERWONA RTĘĆ

Na polu laboratorium kładzie się kartę reprezentującą pojemnik z czerwoną rtęcią

Pojemnik z czerwoną rtęcią:



Celem gry jest wyniesienie pojemnika poza bazę. Problem polega na tym, że do laboratorium agent wejść może tylko wtedy, gdy inny agent tego samego gracza znajduje się w centrum dowodzenia lub w centrum łączności, które oczywiście trzeba najpierw odszukać.

Centrum dowodzenia i centrum łączności:





PRZEBIEG GRY

Gracze losują kto rozpoczyna grę i po kolei wykonują swoje posunięcia. Jeżeli wszyscy gracze je wykonają gracz rozpoczynający wykonuje drugie swoje posunięcie itd. aż do wyniesienia pojemnika z czerwoną rtęcią poza bazę. W posunięciu gracz wykonuje czynności w następującej kolejności:

1. Ruch agenta
2. Atak
3. Ujawnianie podwójnych agentów
4. Próby odzyskania przytomności
5. Rozwiązywanie agentów
6. Podnoszenie i rzucanie pojemnika z czerwoną rtęcią

RUCH

W każdym posunięciu gracz może wykonać ruch jednym, dowolnie wybranym, własnym agenem znajdującym się na planszy. Karta pomieszczenia, do którego wchodzi agent jest ujawniana czyli odwracana. Jeśli jest to korytarz, agent może iść dalej, jeśli jakieś inne pomieszczenie – kończy ruch. Agent może pokonać w jednym ruchu najwyżej 3 pola (wyjątek – tajne przejście), jeśli oczywiście dwa pierwsze to korytarze. Jednak nawet jeśli trzecie pomieszczenie to również korytarz agent kończy na nim ruch.
Karta pomieszczenia jest odkryta tylko jeśli stoi na niej jakiś agent. Natychmiast po opuszczeniu przez agenta pomieszczenia karta jest ponownie odwracana. Nie można sprawdzać jakie to pomieszczenie aż do wejścia na nie kolejnego agenta. Podobnie jak w grze MEMORY należy starać się zapamiętać gdzie jakie pomieszczenia się znajdują. Pomyłki są tu jednak nieuniknione, co dla agentów może niekiedy być tragiczne w skutkach.

SOJUSZNICY

KGB jest sojusznikiem Dżihadu, a CIA jest sojusznikiem Mossadu. Sojusznicy nie mogą ze sobą walczyć, ale sojusz nie obowiązuje jeśli któryś z sojuszników niesie CZERWONĄ RTĘĆ. Agenci, którzy nie są sojusznikami są przeciwnikami.

WALKA

Jeśli agent wejdzie na pole, gdzie stoi agent przeciwnika musi go zaatakować. Walka rozstrzyga się przy pomocy kart sposobów walki. Są trzy sposoby walki – walczyć można zuchwale, pewnie lub ostrożnie.

Karty sposobów walki:



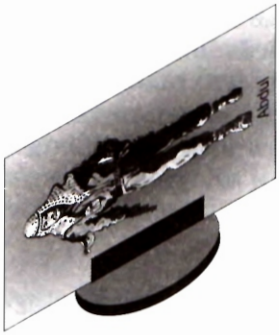




Każdy z graczy wybiera w tajemnicy przed przeciwnikiem sposób walki. Można zdać się w tym wyborze na los, ale można także spróbować odgadnąć zamiary przeciwnika. Wybrane karty ujawniane są jednocześnie – jeśli są takie same wygrywa broniący się, jeśli są różne wygrywa atakujący.
Jeśli na polu znajduje się więcej niż jeden przeciwnik gracz wybiera jednego, który jest atakowany przez jego agenta. Pozostali nie uczestniczą w walce.

AGENT POKONANY

Agent, który przegrał walkę jest OGŁUSZONY albo ZWIĄZANY. Agenci ogłuszeni oznaczani są przez obrócenie ich karty i wstawienie w podstawkę poziomo, agenci związani – poprzez obrócenie jej do góry nogami. W każdym z tych wypadków imię agenta staje się jawne.



agent ogłuszony



agent związany

Jeśli agent, który wygrał, walczył zuchwale to agent pokonany jest ogłuszony. Jeśli agent, który wygrał walczył ostrożnie to agent pokonany jest związany. Jeśli agent wygrywający walczył pewnie może wybrać czy agent pokonany jest ogłuszony czy związany.
Agent pokonany nie może się ruszać do czasu ODZYSKANIA PRZYTOMNOŚCI (jeśli jest ogłuszony), lub ROZWIĄZANIA (jeśli jest związany). Agenta pokonanego nie można atakować.

ODZYSKANIE PRZYTOMNOŚCI

Po wykonaniu ruchu i ewentualnego ataku gracz dla każdego swojego ogłuszonego agenta może wykonać próbę odzyskania przytomności. Z kart sposobów walki któregoś z pozostałych graczy losuje jedną. Jeśli jest to karta PEWNIE agent odzyskuje przytomność i może normalnie brać udział w grze. Jeśli wylosowano inną kartę agent nadal jest ogłuszony. W każdym następnym ruchu gracza próba może być powtarzana aż do skutku (albo końca gry).

ROZWIĄZANIE

Agent związany może być rozwiązany przez sprawnego agenta znajdującego się na tym samym polu. Można to zrobić po wykonaniu ruchu, ataku i prób odzyskania przytomności. Agenta nie można rozwiązać jeśli na tym samym polu jest sprawny agent przeciwnika. Związani lub ogłuszeni agenci przeciwnika nie przeszkadzają w rozwiązywaniu. Nie ma ograniczeń w liczbie rozwiązywanych jednocześnie agentów. Można poprosić o rozwiązanie sojusznika, ale nie musi on tego robić.

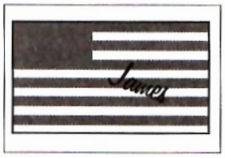
Jeśli wszyscy agenci gracza są związani, wówczas gracz może w każdym swoim ruchu wykonać specjalną próbę rozwiązania się. Losuje kartę tak jak przy odzyskiwaniu przytomności. Jeśli wylosuje kartę PEWNIE ma prawo losować jeszcze raz. Jeśli i tym razem wyciągnie tę kartę wszyscy jego agenci są rozwiązani.

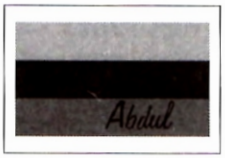
PODWÓJNI AGENCI

Wywiady i organizacje terrorystyczne przenikają się wzajemnie. Każda ze stron ma w swoich szeregach podwójnych agnetów.

Każdy z agentów ma imię, które ujawniane jest jeśli jest pokonany. Każdy z graczy ma również zestaw kart imion odpowiadający piątce jego agentów.

Przykłady kart imion:









Karty te służą ustalaniu kto jest podwójnym agentem. Przed rozpoczęciem gry gracze CIA i Mossadu losują po jednej karcie KGB i Dżihadu każdy, zaś gracze KGB i Dżihadu po jednej karcie CIA i Mossadu każdy. żaden z graczy nie ma podwójnych agentów w ekipie sojusznika. KGB ma po jednym podwójnym agencie w CIA i w Mossadzie, CIA ma swoich ludzi w KGB i w Dżihadzie itd. Losowanie trzeba zrobić tak, by imiona wylosowanych agentów nie zostały ujawnione innym graczom. Pozostałe karty są odkładane do pudełka, tak, by nikt ich nie oglądał.
Wygląda to więc tak, że każdy z graczy wie, że w jego ekipie jest dwóch podwójnych agentów, ale nie wie, którzy to. Każdy zna też imiona swoich podwójnych agentów u przeciwnika, ale do czasu pokonania nie wie, którzy to agenci.

UJAWNIENIE PODWÓJNEGO AGENTA

Jeśli gracz ustali (zobaczy, zapamięta, wyliczy, wyczuje itp.), że jeden z agentów przeciwnika to ten, którego karta została przez niego wylosowana, może swojego agenta ujawnić. Ujawnienie polega na tym, że we własnym ruchu, po ataku a przed próbami odzyskania przytomności, ujawnia się posiadaną kartę i wskazuje podwójnego agenta. Jeśli wskazany agent nosi imię takie jak na karcie, jest usuwany z gry. Na jego miejsce stawiany jest jeden z agentów gracza, który ujawnił podwójnego agenta, czekających poza planszą.

Przykład

Gracz reprezentujący KGB wylosował jako podwójnego agenta Boba. Gdy jeden z agentów CIA został ogłuszony w walce z Dżihadem, okazało się, że to właśnie Bob. Gdy Bob wreszcie odzyskał przytomność gracz reprezentujący KGB postanowił ujawnić, że jest on podwójnym agentem. Pokazał posiadaną kartę imienia. Kartę Boba zdejmuje się z planszy. Gracz KGB zastępuje ją jedną z kart, które ma w rezerwie. Oczywiście kartę swojego agenta powinien umieścić w podstawce tak, by nikt nie dostrzegł jego imienia. Od tej chwili gracz KGB ma jednego agenta więcej, a gracz CIA jednego agenta mniej. Ale tylko do czasu, gdy CIA ujawni swojego agenta w KGB...

Jeśli podwójny agent był w chwili ujawnienia ogłuszony lub związany to pozostaje takim również po zamienieniu.
Może się zdarzyć, że ujawniający podwójnego agenta gracz pomyli się i wskaże agenta o innym imieniu niż to na karcie. Gracz, którego agent został wskazany ujawnia wtedy jego imię graczowi wskazującemu, ale dla reszty graczy pozostaje ono tajne. W przypadku takiej pomyłki karta podwójnego agenta odpada z gry – gracz, który się pomylił ma jednego podwójnego agenta mniej.
Agent, który wszedł do gry dzięki ujawnieniu podwójnego agenta w ekipie przeciwnika może w trakcie dalszej gry także okazać się podwójnym agentem innego gracza i zmienić stronę.

JAMES BOND I CARLOS

Na terenie bazy, zwabieni swym niezawodnym instynktem, znajdują się również James Bond i Carlos. Mogą oni przejść na stronę graczy. Dla Jamesa Bonda stroną zaprzyjaźnioną jest CIA lub Mossad, a stroną wrogą KGB lub Dżihad. Dla Carlosa odwrotnie. Carlos i Bond ukrywają się na planszy w pomieszczeniach specjalnych:





Ich karty agentów czekają poza planszą.

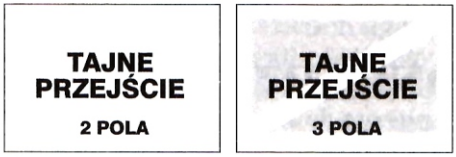




Zasady podane dla Bonda są dla Carlosa takie same, różnią się tylko tym kto jest stroną zaprzyjaźnioną a kto wrogą.
Jeśli agent CIA lub Mossadu wejdzie do pomieszczenia gdzie ukrywa się Bond, Bond jest natychmiast ustawiany na planszy. Staje się

on agentem tego gracza, który go odnalazł. Jeśli do takiego pomieszczenia wejdzie agent KGB lub Dżihadu Bond natychmiast go atakuje. Sposób walki wybiera dla niego gracz zaprzyjaüniony, którego ruch jest najbliższy. Jeśli Bond wygrał walkę pozostaje na tym polu i staje się agentem tego zaprzyjaünionego gracza, który pierwszy wejdzie na to pole swoim agentem.
Jeśli Bond przegrał i został związany przechodzi na stronę tego z zaprzyjaźnionych graczy, którego agent go rozwiąże. Jeśli został ogłuszony, obaj zaprzyjaźnieni gracze mogą w swoich ruchach wykonywać dla niego próbę odzyskania przytomności. Ten, któremu się to uda przejmuje kontrolę nad Bondem. Jeśli jednak Bond przegra jakąkolwiek walkę może zmienić gracza, który go kontroluje – będzie nim ten, kto go rozwiąże lub dzięki któremu odzyska przytomność.

INNE POMIESZCZENIA SPECJALNE



- **TAJNE PRZEJŚCIE** – po wejściu na takie pole agent natychmiast przechodzi bezpośrednio na dowolnie wybrane pole odległe o podaną liczbę pól. Nie można tej odległości zmniejszyć.
Karty pomieszczeń pomiędzy tajnym przejściem a wybranym polem nie są ujawniane. Użyć tajnego przejścia można nawet jeśli jest to trzecie pole w ruchu agenta. Po ruchu tajnym przejściem agent nie może iść dalej.



- **PUŁAPKI** – w niektórych pomieszczeniach (łazienka, kanał, remont i urwana klamka) agentom może przytrafić się ogłuszenie lub związanie. Pułapki działają tylko wtedy, gdy agent wchodzi na zakrytą kartę. Jeśli w pomieszczeniu jest już jakiś agent, nawet ogłuszony czy związany, pułapka nie działa a pomieszczenie jest zwykłym pokojem.





- PLANY BAZY – jeśli agent trafi na plany bazy gracz może obejrzeć, bez pokazywania innym graczom, podaną liczbę pomieszczeń (dowolnych). Tylko pierwszy gracz, którego agent trafi na plany ma taki przywilej.
Jeżeli pomieszczenia z planami bazy, Jamesem Bondem lub Carlosem spełniły już swą rolę są traktowane jak zwykłe pokoje.

NOSZENIE CZERWONEJ RTĘCI

Jeśli gracz ma swojego sprawnego agenta w centrum dowodzenia lub łączności może innym agnetem wejść do laboratorium i podnieść pojemnik, który umieszczany jest przy jego karcie.

Umieszczenie pojemnika z czerwoną rtęcią:



Aby wygrać, należy przenieść pojemnik na własne pole wejścia lub pole wejścia sojusznika.
Agenta, który niesie pojemnik obowiązują specjalne reguły:
- może poruszać się najwyżej o jedno pole i nie może korzystać z tajnych przejść,
- jeśli został zaatakowany, to aby go pokonać, trzeba wybrać taki sam sposób walki jak on; w pozostałych wypadkach przegrywa atakujący,
- jeśli sam atakuje, również musi, aby wygrać, wybrać taki sam sposób walki jak obrońca.
Jednym słowem, agent niosący czerwoną rtęć lepiej się broni, ale gorzej atakuje.
Jeśli agent niosący pojemnik przegrał walkę, zwycięzca może natychmiast wziąć pojemnik, nawet jeśli nie ma agenta w centrum dowodzenia czy łączności.
Agnet może, jeśli chce, porzucić niesiony pojemnik, ale tylko po wszystkich innych czynnościach ruchu gracza.
Jeśli dwóch lub trzech agentów gracza znajduje się na jednym polu z pojemnikiem, mogą go podnieść wspólnie. Od tego momentu ruszają się razem. Dwóch agentów może przenieść pojemnik o dwa pola (oczywiście jeśli pierwsze z nich to korytarz), natomiast trzech agentów o trzy pola (jeśli dwa pierwsze to korytarze). Jeśli ruszający się razem agenci wejdą na pole z agentem przeciwnika wszyscy muszą go zaatakować, jeśli trafią na pułapkę działa ona na wszystkich. Jeśli atakuje się agentów niosących czerwoną rtęć wspólnie w jednym posunięciu walczy się tylko z jednym z nich. Pokonanie go nie powoduje przejęcia pojemnika. Aby to zrobić trzeba pokonać wszystkich agentów niosących czerwoną rtęć.

ZAKOŃCZENIE

Jeśli pojemnik z czerwoną rtęcią zostanie doniesiony do właściwego pola wejścia gra się kończy, a gracz, który tego dokonał jest ZWYCIĘZCĄ.

GRA W DWIE OSOBY

Reguły powyższe podawane są dla gry w cztery osoby. Jeśli gra się w dwójkę jeden z graczy kieruje agentami CIA i Mossadu a drugi KGB i Dżihadu. Reguły są identyczne, ale nie można wejść agentem na pole, gdzie znajduje się agent sojusznika. W grze nie biorą również udziału James Bond i Carlos – ich pomieszczenia traktowane są jak zwykłe pokoje.

Opracowanie gry – Jarosław Flis
Podziękowania dla testerów – Agnieszki, Ady, obu Goś, Andrzeja, Gabora, Marka, Pawła, Rafała i Romka.