



Stanoka większa
niż życie

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

| | |
|--|-------------|
| Elementy gry | - 3 |
| Agenci | - 5 |
| Karty misji | - 6 |
| Sektory | - 8 |
| Karty planowania i Etapy | - 9 |
| Aktywowanie agenta | - 10 |
| Ruch agentów | - 11 |
| Rozmowa | - 12 |
| Akcja przeszukanie | - 14 |
| Kafelki przedmiotów | - 15 |
| Tor śledztwa | - 18 |
| Akcja aresztowanie | - 19 |
| Akcja zamach | - 21 |
| Żetony zagrożenia | - 22 |
| Karty lokacji | - 24 |
| Karty reakcji | - 25 |
| Scenariusze | - 26 |
| Spotkanie | - 29 |
| Pierwsze starcie | - 30 |
| Najlepsze kasztany są na placu Pigalle | - 32 |
| Wiem kim jesteś | - 34 |
| Hotel Excelsior | - 36 |
| Ścisłe tajne | - 38 |

Wprowadzenie

Wprowadzenie

Stawka większa niż życie jest grą planszową przeznaczoną dla 2 osób. Jeden z Graczy poprowadzi siatkę polskich **AGENTÓW** z Hansem Klossem na czele, a drugi, jako Gracz niemiecki, będzie dążył do jej rozbicia.

Rozgrywka toczyć się będzie na modułowej planszy, która stworzy różnorodne układy miejsc. Umożliwi to rozgrywanie zamieszczonych w instrukcji scenariuszy, a bardziej doświadczonym Graczom pozwoli na tworzenie własnych.

POZNANIE ZASAD

Gra *Stawka większa niż życie* opiera się na złożonych przepisach, których opanowanie wymaga co najmniej kilku rozgrywek. Dlatego proponujemy, aby przygodę z grą rozpocząć od **KAMPANII SZKOLENIOWEJ** (patrz str. 29).

Przystępując do **KAMPANII SZKOLENIOWEJ**, wystarczy zapoznać się z zasadami **PODSTAWOWYMI**, a w trakcie rozgrywania kolejnych scenariuszy poznawać zasady **ROZSZERZONE** i **ZAAWANSOWANE**.

DROGI PROWADZĄCE DO ZWYCIĘSTWA

Celem gry jest pokonanie przeciwnika według założeń scenariuszy lub rozbicie jego siatki **AGENTÓW**.

Każdy ze scenariuszy zamieszczonych na końcu instrukcji opisuje w sposób szczegółowy warunki zwycięstwa dla obu stron. Czasem może być to nadanie meldunku, innym razem przekazanie ściśle tajnego dokumentu albo złamanie hasła wrogiej siatki. Hans Kloss musi uważać, aby nie zostać zdemaskowanym, a niemieccy oficerowie SD muszą dbać o to, aby nie ulec kompromitacji. Zwykli polscy **AGENCI** muszą ponadto uważać, aby w wyniku podejrzeń nie dać się aresztować.

POZIOMY TRUDNOŚCI ZASAD GRY

PODSTAWOWE

Obejmują opis aktywacji **AGENTÓW**, ruchu, plansz, zasady rozmowy między **AGENTAMI**, pozyskiwania przedmiotów i zbierania **DOWODÓW**.

ROZSZERZONE

Obejmują dodatkowe elementy zasad, takie jak: wykorzystywanie kart **MISJI**, żetonów **ZAGROŻENIA** i inne działania, np. aresztowania i zamachy – **zasady ROZSZERZONE** wyróżnione są na ciemnym tle ze spadochronem.

ZAAWANSOWANE

Obejmują wykorzystanie kart **LOKACJI**, kart **REAKCJI** oraz dodawanie szczegółowych rozwiązań, takich jak tworzenie własnych scenariuszy. Zasady te umożliwiają rozgrywanie scenariuszy filmowych i pełne korzystanie ze wszystkich możliwości, jakie oferuje gra. **Zasady ZAAWANSOWANE** naniesiono kolorem na ciemnym tle ze spadochronem.



Elementy gry

PLANSZA

Rozgrywka odbywa się na kafkach **SEKTORÓW**, które połączone ze sobą tworzą planszę.

KAFLE SEKTORÓW

Na siedmiu dużych kafkach (w tym trzech dwustronnych) naniesione zostały pola **ULIC** i **LOKACJI**, po których poruszać się będą figurki **AGENTÓW**.

KAFELKI PRZEDMIOTÓW

Do każdej **LOKACJI** przypisanych jest 5 kafelków **PRZEDMIOTÓW**, które na początku każdej rozgrywki należy potasować i umieścić na przynależnych im **LOKACJACH**. Znajdują się na nich przedmioty, które wykorzystane przez **AGENTÓW** mogą wzmocnić ich możliwości albo obciążyć **DOWODAMI** wrogich **AGENTÓW**.

AGENCI

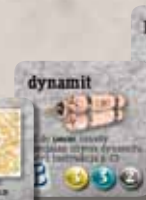
Gracze będą prowadzili swoje siatki wywiadowcze złożone z grupy **AGENTÓW** oznaczonych odpowiednim godłem na Dokumentach **AGENTÓW** i kolorem podstawki.

FIGURKI AGENTÓW

Wykorzystując figurki, Gracze będą przemieszczali swoich **AGENTÓW** po polach **ULIC** i po **LOKACJACH** znajdujących się w poszczególnych **SEKTORACH**.

DOKUMENTY AGENTÓW

Każdy **AGENT** ma Dokument z informacjami o jego cechach specjalnych i współczynnikach.



Przygotowanie figurek do gry.

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki, Gracze powinni do wybranych w scenariuszu postaci przygotować podstawki i włożyć w nie figurki **AGENTÓW**.

UWAGA: Polskich **AGENTÓW** należy umieścić w czerwonych podstawkach, niemieckich w czarnych.

ŻETONY

ŻETONY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (PZ)

Służą do oznaczania zdobytych PZ podczas gry.



TOR ŚLEDZTWA

Pole do oznaczania wyników gry: PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA i DOWODÓW.



ŻETONY ŚLEDZTWA

Znaczniki służące do zaznaczania na TORZE ŚLEDZTWA pozyskanych DOWODÓW na wrogich AGENTÓW. Żetony te występują w czterech kolorach, przypisanych poszczególnym AGENTOM.



ŻETONY TU BYŁEM

Znaczniki służące do oznaczania odwiedzonych LOKACJI w czterech kolorach, przypisanych poszczególnym AGENTOM.



ŻETONY ZAGROŻENIA

Polskie i niemieckie znaczniki, które Gracze będą ustawiali w SEKTORACH, aby utrudniać wrogim AGENTOM ich działania.



Przygotowanie żetonów ZAGROŻENIA.

Podobnie jak figurki AGENTÓW, także żetony ZAGROŻENIA należy starannie powkładać w podstawki (przezroczyste). Pozostaną one już na stałe związane z tymi żetonami i nie muszą być zdejmowane pomiędzy partiami.



KARTY

KARTY PLANOWANIA

Zestaw pięciu kart polskich i niemieckich zagrywanych na początku każdego ETAPU. Zawarto na nich informacje o puli Punktów Akcji, pierwszeństwie i możliwości dobrania kart REAKCJI.



Karty MISJI

Alternatywne cele dla poszczególnych AGENTÓW. Każdy AGENT posiada unikalny zestaw trzech kart MISJI.



Karty LOKACJI

Dwie talie kart (niemiecka i polska). Każda z kart odpowiada jednej LOKACJI. W grze wykorzystane będą tylko te karty, których LOKACJE znajdują się na planszy.



Karty REAKCJI

Karty zagrywane przez Graczy podczas aktywacji wrogich AGENTÓW. Jest to jedyna wspólna talia dla obu Graczy.



PRZEDMIOTY SPECJALNE

KARTY ŚCIŚLE TAJNE

W przypadku „rozpracowania” przez AGENTA SKRZYNI Z DOKUMENTAMI Gracz otrzymuje zamiast kafelka PRZEDMIOTU tę kartę.



TOR ETAPÓW

Jest to element, służący do oznaczania żetonem CZASU kolejnych ETAPÓW gry.



ŚCIĄGAWKA

KARTY PODPOWIEDZI

Arkusze skutków żetonów ZAGROŻEŃ, a na rewersie podpowiedź ile DOWODÓW skrywają przedmioty w danych LOKACJACH.



Agenci

INFORMACJE OGÓLNE

Gracze będą prowadzili dwie rywalizujące ze sobą siatki **AGENTÓW**. Wykonując działania **AGENTAMI**, będą realizowali indywidualne cele, opisane za każdym razem w scenariuszu.

DOKUMENT AGENTA

Tutaj umieszczone zostały wszystkie unikalne cechy poszczególnych postaci. Zostały one wyrażone poprzez opisy i współczynniki.

WIZERUNEK

Każdy **AGENT** w ubraniu cywilnym traktowany jest jako cywil.

Uwaga: Wszystkie kobiety traktowane są jako cywile (nawet jak załóżą mundur).

GODŁO POLSKIE LUB NIEMIECKIE

KOLORY

Cztery **KOLORY** przypisane poszczególnym **AGENTOM** określają ich znaczenie dla siatki. Kafelki przedmiotów kryjące **DOWODY** najczęściej obciążają **AGENTÓW** w kolorach **żółtym**, potem **fioletowym** i **niebieskim**, a najrzadziej **czarnym**.



ATRYBUTY AGENTA

Każdy **AGENT** posiada:

- **DOKUMENT AGENTA**
- figurkę **AGENTA**
- 3 karty **MISJI**



CECHA SPECJALNA

Wyraża wpływ postaci na rozgrywkę. Gdy pozostaje ona w sprzeczności z ogólnymi zasadami, to ma wówczas nad nimi pierwszeństwo w interpretacji.

IMIĘ, NAZWISKO

FUNKCJA WOJSKOWA

- ▼ - szeregowiec
- 👤 - oficer
- 👤 - oficer SS

RANGA

Wyrażona wartością od 1 do 9 ma znaczenie w czasie podejmowania prób **ROZMOWY** pomiędzy wrogimi **AGENTAMI**.

LIMIT PUNKTÓW AKCJI (PA)

Wyznacza on, ile **PA** w ciągu **ETAPU** dany **AGENT** może wykorzystać z ogólnej puli **PA** dostępnej dla siatki każdego z Graczy.

OBRONA

Brana jest pod uwagę podczas **ZAMACHU** lub **PORWANIA** (patrz str. 21).

CZUJNOŚĆ

Wyrażona w wartościach od 4 do 9. Współczynnik ten brany jest pod uwagę w testach, np. przy **ARESztOWANIU** lub **ODRZUCANIU** żetonu **ZAGROŻENIA**.



SUKCES W ROZMOWIE

POJEDYNCZY 🦋

Wrogi **AGENT**, który przeprowadził **ROZMOWE**, w jej wyniku zyskuje **1 DOWÓD**, który natychmiast zaznacza na **TORZE ŚLEDZTWA** (patrz str. 18).

PODWÓJNY 🦋

Wrogi **AGENT**, który przeprowadził **ROZMOWE**, w jej wyniku zyskuje **2 DOWODY**, które natychmiast zaznacza na **TORZE ŚLEDZTWA** (patrz str. 18).

SEKRET 🕵️

Wrogi **AGENT**, który przeprowadził **ROZMOWE**, w jej wyniku zdobywa **1 SEKRET**. W zależności od scenariusza może być to np. **MELDUNEK**, *postęp w śledztwie* czy *litera HASŁA*.

Każdy z **AGENTÓW** posiada jeden **DOKUMENT AGENTA**. Wyjątkiem od tej zasady jest Hans Kloss, który posiada trzy takie karty. Każdorazowo przed rozpoczęciem rozgrywki Gracz polski musi wybrać, który **DOKUMENT** Hansa Klossa będzie uwzględniany podczas gry (pozostałe **DOKUMENTY** Hansa Klossa odkładane są do pudełka).



FIGURKA

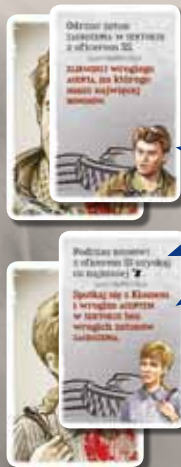
Każdy **AGENT** posiada własną figurkę, którą przemieszcza się po **SEKTORACH**, po wyznaczonych czerwoną linią ścieżkach, polach **ULIC** i **LOKACJACH**.

Dla ułatwienia przy wizerunkach postaci powtórzone zostały informacje z **DOKUMENTU**, tak aby Gracze nie musieli sobie wzajemnie zaglądać na **DOKUMENTY**, podejmując próby **ROZMOWY** pomiędzy **AGENTAMI** lub przydzielając **DOWODY**.

UWAGA: Hans Kloss (dla polskiego Gracza), a oficerowie SS w kolorze czarnym (dla Gracza niemieckiego) są tzw. szefami siatki. Ma to znaczenie w kilku elementach gry, wyjaśnionych w dalszej części instrukcji.



Przygotowane do gry kart **MISJI** polskich agentów ze scenariusza filmowego *Wiem kim jesteś*.



KARTY MISJI

Podczas rozgrywki Gracze będą mogli pozyskiwać dla swoich **AGENTÓW** karty **MISJI**, dzięki którym uzyskają możliwość alternatywnego pozyskiwania **SEKRETÓW** (nie tylko poprzez **ROZMOWĘ**) oraz zdobywania Punktów Zwycięstwa (**PZ**) lub **DOWODÓW**.

1. Przygotowanie kart do gry

Do każdego **AGENTA** (z wyjątkiem Hansa Klossa, Hermanna Brunnera i Stedtke) przypisane są trzy unikalne karty **MISJI**, których wierzch przedstawia sylwetkę **AGENTA**. Na początku gry, spośród wszystkich kart **MISJI** należy odnaleźć zestawy 3 kart **MISJI** dla każdego z **AGENTÓW** uczestniczących w rozgrywce i położyć je wizerunkami postaci do góry, tak aby żaden z Graczy nie wiedział co skrywają.

2. Szczegółowe informacje

Awers kart przedstawia:
wizerunek **AGENTA**,
MISJĘ podstawową (zazwyczaj łatwiejsza do wykonania),
MISJĘ specjalną.

3. Otrzymanie MISJI

Na początku gry **AGENCI** nie mają przydzielonej żadnej karty **MISJI**. W trakcie gry **AGENT** nie może mieć przydzielonej więcej niż jednej karty **MISJI**! Można ją pozyskać na kilka sposobów:

A. W **SEKTORZE** bez wrogich **AGENTÓW**, gdy spotkają się: szef siatki z innym **AGENTEM** z własnej siatki, jeden z nich może wykonać akcję **PRZEJĘCIA MISJI** (punkt 4 na str. 7).

B. Niektóre przedmioty (np. **maszyna do pisania**) umożliwiają pozyskanie karty **MISJI**.

C. Ze **SKRYTKI** – wykorzystując alternatywnie kartę **LOKACJI** (patrz punkt 5).



4. MISJA od Klossa lub oficera SS

Przekazanie MISJI przez szefa siatki oznacza, że Gracz sam wybiera spośród dostępnych dla danego AGENTA kart MISJI tę, którą przydzielili AGENTOWI. Kartę tę należy trzymać blisko DOKUMENTU AGENTA, który od tej chwili może wykonać albo MISJĘ podstawową albo specjalną (patrz punkt 6).

5. MISJA z przedmiotu lub SKRYTKI

Gdy karta MISJI pozyskana jest w ten sposób, Gracz spośród dostępnych kart MISJI (dla danego AGENTA) nie wybiera, ale losuje jedną kartę i przydziela AGENTOWI. Od tej chwili AGENT może dążyć do wykonania MISJI podstawowej lub specjalnej.

UWAGA: Fritz Kopf, jako jedyny oficer SS w kolorze czarnym może otrzymać MISJĘ - ale tylko z przedmiotu lub SKRYTKI.

6. Wykonanie MISJI podstawowej lub specjalnej

Aby wykonać MISJĘ, AGENT musi spełnić wszystkie warunki opisane na danej karcie.

Gdy AGENT wypełni warunki MISJI, odsłania kartę, pokazuje ją przeciwnikowi i odbiera nagrodę (patrz punkt 7). Po wykonaniu MISJI, jej kartę należy odrzucić – oznacza to, że Gracz może z danej karty wykonać tylko MISJĘ podstawową lub specjalną, a wybór należy do niego. Jeśli Gracz wykorzysta, bądź utraci wszystkie karty MISJI, nie będzie mógł już pozyskiwać nowych.

7. Nagrody

W zależności od tego, czy Gracz wykona MISJĘ podstawową czy specjalną, otrzymuje różne nagrody (w niektórych scenariuszach, w sposób szczegółowy opisane są nagrody za realizację MISJI). Standardowe nagrody za wykonanie MISJI to:

A. MISJE PODSTAWOWE. Gracz otrzymuje 2 PZ i zaznacza ten fakt ZNACZNIKIEM PZ na TORZE ŚLEDZTWA lub Gracz pozyskuje 2 DOWODY na wrogiego AGENTA w tym samym kolorze co jego własny AGENT, który właśnie wykonał MISJĘ podstawową.

B. MISJE SPECJALNE. Gracz otrzymuje 1 (tak, jakby uzyskał 1 SEKRET w wyniku ROZMOWY z wrogim AGENTEM). Niektóre scenariusze precyzują i zmieniają charakter nagrody – zwłaszcza MISJI specjalnych.

8. MISJE w scenariuszach własnych

Tworząc własne scenariusze (patrz str. 28), Gracze muszą uzgodnić nagrody za wypełnienie MISJI. Najprostszym rozwiązaniem jest skorzystanie z poniższej propozycji:

A. MISJE podstawowe – jak opisano powyżej (patrz punkt 7).

B. MISJE specjalne – można traktować wymiennie: albo nagrodą jest litera HASEA (szczegółowe rozwiązanie opisane zostało przy scenariuszu filmowym Hotel Excelsior), albo 3 PZ. Gracze mogą także przyjąć zasadę, że wypełniając MISJĘ specjalną, Gracz ma prawo wyboru jednej z tych nagród.

Akcja
PRZEKAZANIA
MISJI



A. Hans Kloss po wejściu na pole ULICY zajmowane przez AGENTA Jacka zatrzymuje się i wykonuje akcję PRZEKAZANIA MISJI.



B. Spośród dostępnych trzech kart MISJI Gracz polski wybiera jedną z kart.



C. Kładzie ją obok karty AGENTA Jacka.

UWAGA: Gracze powinni starać się nie ujawniać posiadanych kart MISJI, bowiem poznanie ich przez przeciwnika może bardzo utrudnić ich realizację.

Sektory

Stanowią one przestrzeń, na której toczyć będzie się rozgrywka. Każdy z **SEKTORÓW** to kafel o wymiarach 22x22 cm. Każdy z nich ma swoją nazwę widoczną na dole planszy na kolorowej tabliczce.



ULICE

AGENCI mogą poruszać się tylko wzdłuż ścieżek wyznaczonych przez czerwoną linię. Miejsca zaznaczone pustymi kółkami to pola **ULIC**.

SEKTORY łączą się ze sobą **ULICAMI**, które **AGENCI** mogą przekraczać bez żadnych dodatkowych ograniczeń i kosztów w **PUNKTACH AKCJI**.

UWAGA: W **SEKTORZE POLICYJNYM** przez budynek poprowadzona została przerywana linia (w kolorze niebieskim). Tę ścieżkę mogą wykorzystywać tylko **AGENCI** Gracza niemieckiego.

W **SEKTORZE MIEJSKIM** poprowadzona została przerywana linia (w kolorze czerwonym). Tę ścieżkę mogą wykorzystywać tylko **AGENCI** Gracza polskiego.

LOKACJE

Miejsca zaznaczone znakiem X. Każda **LOKACJA** ma nazwę oraz pole na umieszczenie, na początku gry kafelków przedmiotów (patrz str. 15).

KRAWĘDŹ planszy

Zewnętrzne krawędzie **SEKTORÓW**, które nie stykają się z innymi **SEKTORAMI** wyznaczają koniec planszy. Żaden z **AGENTÓW** nie może opuścić planszy, zarówno z własnej woli, jak i przymuszony do tego działaniami przeciwnika.

1. Wybór **SEKTORÓW**

W scenariuszach, które znajdują się na końcu instrukcji zostały wskazane **SEKTORY** i ich usytuowanie względem siebie. Przed rozgrywką należy je starannie ułożyć według wytycznych wybranego scenariusza.

2. Połączenia telefoniczne

Przy wybranych **LOKACJACH**: **GESTAPO**, **ARESZT**, **POSTERUNEK**, **URZĄD ZATRUDNIENIA**, **SĄDY**, **WILLA OFICERA SS**, **ABWEHRA**, **BIURO RAILA**, **BUDKA TELEFONICZNA**, **HOTEL** naniesiono symbol telefonu. Oznacza on możliwość połączenia telefonicznego pomiędzy **LOKACJAMI** (ma to znaczenie przy wykorzystaniu wybranych kart **LOKACJI** i może mieć dodatkowe znaczenie wskazane przy opisie scenariusza).



UWAGA: W **SEKTORZE WOJSKOWYM** wszyscy **AGENCI** oprócz **Klossa** i czarnych oficerów **SS**, zanim wejdą do fortu muszą przejść **KONTROLĘ DOKUMENTÓW**, która działa tak jak żeton **ZAGROŻENIA KONTROLA DOKUMENTÓW** (patrz **ARKUSZ PODPOWIEDZI**).



Karty planowania i Etapy

W grze *Stawka większa niż życie* rozgrywka dzieli się na **ETAPY**. Większość scenariuszy ma ściśle określony czas trwania mierzony w **ETAPACH**. Każdy **ETAP** rozpoczyna się od wybrania przez Graczy kart **PLANOWANIA**.

KARTA PLANOWANIA



PIERWSZEŃSTWO – Gracz, który wybrał kartę z niższym współczynnikiem będzie mógł jako pierwszy aktywować swojego **AGENTA**.

PULA PUNKTÓW AKCJI (PA) – określa pulę (**PA**), jaką Gracz będzie dysponował dla całej swojej siatki **AGENTÓW** podczas danego **ETAPU**. W trakcie rozgrywki Gracz wykonując działania **AGENTEM**, takie jak ruch i akcje, będzie używał **PA** ze swojej puli.

Liczba **KART REAKCJI**, które Gracz dobiera na początku **ETAPU**.

ETAP

Podczas **ETAPU** Gracze, w odpowiedniej kolejności mogą, a czasem muszą wykonać ściśle określone działania:

A. Wybierają i odsłaniają kartę PLANOWANIA.

B. Ustalają PIERWSZEŃSTWO na podstawie porównania współczynników z kart **PLANOWANIA**. Jeśli w pierwszym **ETAPIE** Gracze wybiorą identyczne karty, o tym kto pierwszy aktywuje **AGENTA** musi zdecydować rzut kostką. Ten, kto uzyska niższy wynik będzie pierwszy. W kolejnych **ETAPACH**, przy równych wartościach **PIERWSZEŃSTWA**, Graczem, który pierwszy będzie aktywował **AGENTA** będzie ten sam Gracz, który był pierwszy w poprzednim **ETAPIE**.

C. Dobierają żetony ZAGROŻENIA (patrz str. 22).

Gracz, który w wyniku porównania współczynników **PIERWSZEŃSTWA** z kart **PLANOWANIA** będzie aktywował swojego **AGENTA** jako drugi, otrzymuje 2 żetony **ZAGROŻENIA** (wybrane losowo przez przeciwnika), a jego przeciwnik tylko 1. Jeszcze przed aktywacjami **AGENTÓW** Gracze muszą rozstawić te żetony na planszy.

D. Dobierają karty REAKCJI (patrz str. 26).

E) Dobierają karty LOKACJI. (patrz str. 24)
Gracze uzupełniają liczbę kart **LOKACJI** do limitu wskazanego w scenariuszu.

F. Aktywacje AGENTÓW.

Gracze naprzemiennie aktywują swoich **AGENTÓW**, zgodnie z zasadami aktywacji (patrz s. 10). Aktywacje **AGENTÓW** trwają dopóki Gracze posiadają **PUNKTY AKCJI** (wyznaczone przez limit **PA** na ich kartach **PLANOWANIA**).

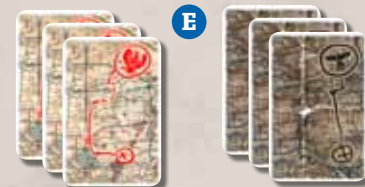
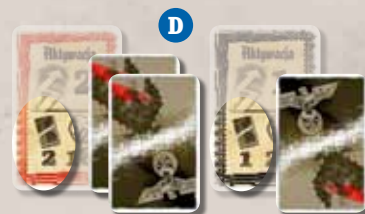
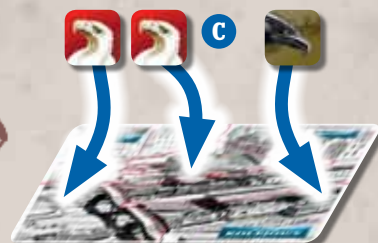
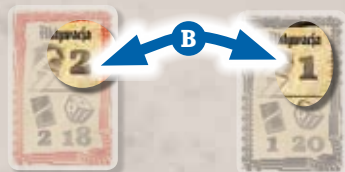
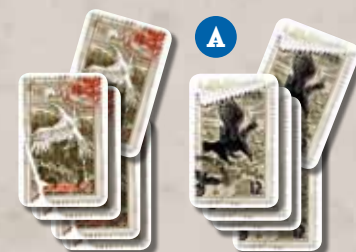
UWAGA: Jeśli tylko jeden z Graczy posiada jeszcze **PA**, może nadal aktywować swoich **AGENTÓW**.

G. Zakończenie ETAPU.

Po wykonaniu działań A-F **ETAP** się kończy. Gracze odrzucają wykorzystaną kartę **PLANOWANIA** i odkładają ją obok obszaru gry. W następnym **ETAPIE** nie będą mogli tej karty wybrać. Dopiero po wykorzystaniu czwartej karty **PLANOWANIA** przez obydwu z Graczy (z pięciu dostępnych) wszystkie karty **PLANOWANIA** wracają do ich dyspozycji.
UWAGA: Po odczytaniu wszystkich informacji karta **PLANOWANIA** powinna zostać odłożona w widocznym miejscu, aby Gracz pamiętał o posiadanej puli **PA**.

H. Przesunięcie znacznika CZASU

Na **TORZE ETAPÓW** Gracze przesuwają znacznik na kolejne pole w celu odmierzenia czasu gry.



Aktywowanie agenta

Gracze będą aktywowali swoich AGENTÓW naprzemiennie. Gdy swoją aktywację zakończy AGENT jednego Gracza, aktywację rozpocznie AGENT przeciwnika. Taka sytuacja trwać będzie aż do momentu wykorzystania limitu PA przez Graczy lub gdy żaden z AGENTÓW nie będzie mógł być aktywowany. Jeśli tylko jednemu z Graczy pozostaną PA, będzie on mógł już do końca ETAPU aktywować swoich AGENTÓW, nie oddając prawa do aktywacji przeciwnikowi.

Pula PA (pozyskana z karty PLANOWANIA) nie wystarczy do poruszenia się wszystkimi AGENTAMI, zwłaszcza o maksymalną liczbę PA. Gracz będzie musiał rozsądnie i stopniowo rozdysponować posiadaną pulę PA na kontrolowane przez siebie postacie.

1. Działania podczas aktywacji

Aktywacja to wybór AGENTA, którym Gracz może wykonać następujące działania:

- tylko ruch za co najmniej 2 PA lub
- tylko akcję lub
- akcję i ruch lub
- ruch i akcję.

W dowolnym momencie Gracz może zrezygnować z rozgrywania swoich aktywacji w tym ETAPIE (bez konieczności wykorzystania wszystkich PA). W takiej sytuacji nie będzie mieć już możliwości aktywowania żadnego z AGENTÓW (nieodzwolone jest zatem pasowanie).

2. Ograniczenia

Aktywując AGENTA, należy pamiętać, że można aktywować tylko jednego własnego AGENTA na raz, ale każdy AGENT może być aktywowany w ETAPIE nawet po kilka razy (pod warunkiem posiadania Punktów Akcji w ogólnej puli oraz do limitu 1 z DOKUMENTU AGENTA).

Gdy AGENT podczas aktywacji chce tylko poruszyć się (nie chce wykonać żadnej akcji), musi wykorzystać co najmniej 2 PA. **UWAGA: W sytuacji, gdy AGENTOWI w limicie PA (1 z DOKUMENTU AGENTA) pozostał już tylko 1 PA, będzie on mógł być aktywowany tylko wtedy, kiedy będzie w stanie wykorzystać ten punkt na akcję, której koszt w PA wynosi 1 (patrz poniżej).**

3. Koszty w PA działań i AKCJI:

- ruch o 1 pole (1 PA) – (patrz str. 11),
- akcja: PRZESZUKANIE LOKACJI (2 PA) – (patrz str. 12),
- akcja: ZAINICJOWANIE ROZMOWY (1 PA) – (patrz str. 12),
- akcja: ARESZTOWANIE lub PORWANIE (2 PA) – (patrz str. 19),
- akcja: PRZEKAZANIE karty MISJI lub ODBIERANIE karty MISJI przy spotkaniu z szefem siatki (1 PA) – (patrz str. 7),
- akcja: ODRZUCENIE żetonu ZAGROŻENIA (1 PA) – (patrz str. 22),
- akcja: ZAMACH (1 PA) – (patrz str. 21).

4. Działania nie wymagające użycia PA:

- wykorzystanie przedmiotu (o ile sam jego opis nie stanowi inaczej),
- przekazanie przedmiotu – AGENCI z tej samej siatki, zajmujący to samo pole, mogą sobie przekazywać dowolną liczbę przedmiotów (do limitu 3 przedmiotów).
- zagranie karty LOKACJI przez AGENTA, który przebywa w miejscu odpowiadającym danej karcie (niezależnie od sposobu jej wykorzystania – patrz str. 25),
- zagranie karty REAKCJI w odpowiedzi na działania przeciwnika.

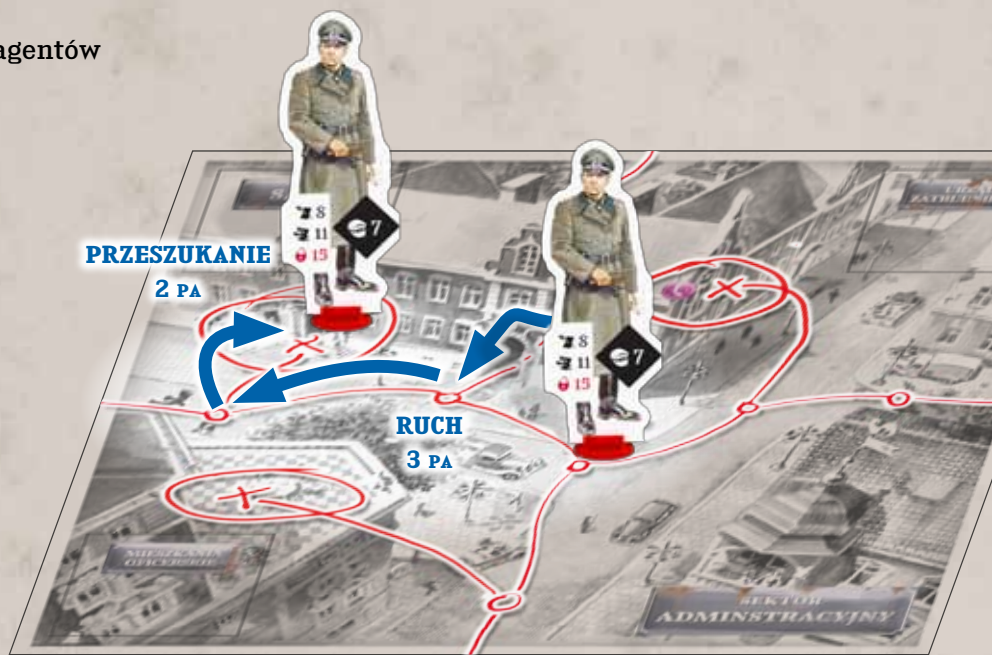


5. Aktualizacja wykorzystanych PA za pomocą kostek

Na początku każdej rozgrywki, obok obszaru gry, Gracze umieszczają nieduże kostki, które pełnić będą pomocniczą rolę do zaznaczania wykorzystanych PA przez AGENTÓW.

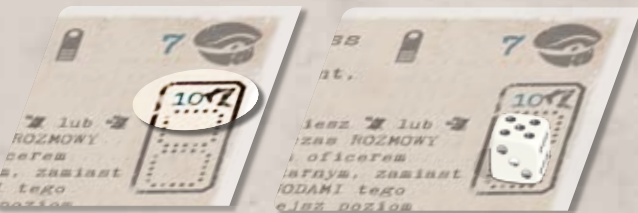
Gdy tylko Gracz wykona ruch lub akcję wymagającą wykorzystania PA, zaznacza ten fakt, nakładając lub obracając kostkę na DOKUMENCIE AGENTA, tak aby zaznaczyć, ile PA wykorzystał już jego AGENT. Gdy Gracz ponownie aktywuje tego AGENTA, będzie widział, ile PA już wykorzystał, a znając limit PA (z DOKUMENTU AGENTA), będzie wiedział, ile jeszcze PA może wykorzystać.

UWAGA: AGENCI którzy posiadają limit PA (☑) powyżej 6, do zaznaczania wykorzystanych PA używają dwóch kostek.



Przykład

Hans Kloss przemieszcza się do LOKACJI SĄDY, gdzie wykonuje akcję PRZESZUKANIA. Wydaje zatem 5 PA. Zaznacza to kostką na dokumencie AGENTA. Podczas następnej aktywacji będzie mógł on jeszcze wykoszystać kolejne 5 PA (do limitu - ☑).



$$10 \text{ ☑} - 3 \text{ PA (RUCH)} - 2 \text{ PA (PRZESZUKANIE)} = 5 \text{ PA}$$

Ruch agentów

Gracz może poruszać się tylko aktywowanym AGENTEM, wykorzystując do tego PA z puli PA wskazanej na karcie PLANOWANIA, nie więcej jednak niż do limitu PA wskazanym na DOKUMENCIE AGENTA (☑).

1. Zasady i ograniczenia

Gracz wykonując ruch AGENTEM, przemieszcza jego figurkę po planszy jedynie wzdłuż ścieżek zaznaczonych na kaflach SEKTORÓW.

Niedozwolone jest:

- przeskakiwanie i omijanie pól,
- opuszczanie SEKTORÓW przez krawędzie nie stykające się z innym SEKTORAMI,
- wykorzystanie na ruch więcej PA niż limit PA AGENTA (☑).

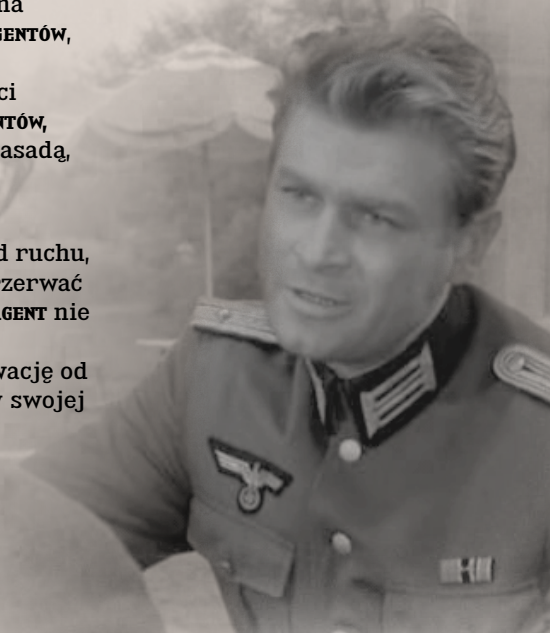
2. Wpływ innych postaci

Jedno pole może zajmować dowolna liczba AGENTÓW. Obecność wrogich AGENTÓW, a także AGENTÓW własnej siatki nie ma żadnego wpływu na ruch postaci (z wyjątkiem cech specjalnych AGENTÓW, które mają pierwszeństwo nad tą zasadą, np. Marta Becher).

3. Ruch i akcja lub akcja i ruch

Jeśli AGENT rozpocznie aktywację od ruchu, aby wykonać akcję będzie musiał przerwać ruch postaci. Podczas tej aktywacji AGENT nie będzie mógł już wykonać ruchu.

Jeśli AGENT rozpocznie swoją aktywację od wykonania akcji i posiada jeszcze w swojej puli PA, może wykonać także ruch.





4. Wpływ przedmiotów

Niektóre przedmioty (np. **oficerki**) zwiększają limity **PA AGENTÓW**, zapewniając im większe możliwości poruszania się po planszy. Przedmiot **plan miasta** pozwala przesunąć figurkę **AGENTA** do dowolnej **LOKACJI** w ramach jednego **SEKTORA** – należy jednak pamiętać, że to działanie także jest ruchem.

5. Wpływ żetonów ZAGROŻENIA

Jeśli **AGENT** wejdzie na pole z wrogiem żetonem **ZAGROŻENIA**, a ma możliwość wykonania akcji **ODRZUCENIA** tego żetonu, musi zatrzymać się, aby wykonać taką akcję.

Przykład 1.

Polski **AGENT** Jacek (3) napotyka niemieckiego **AGENTA** Bruno Drehera (3). Ponieważ obaj mają taką samą wartość, do **ROZMOWY** dochodzi bez konieczności rzutu kostką w celu porównania.

Rozmowa

To jedna z dostępnych akcji, w wyniku której Gracz może pozyskać **DOWODY** lub wydobyć **SEKRET** od wrogiego **AGENTA**.

1. Warunki przeprowadzenia ROZMOWY

Do **ROZMOWY** pomiędzy **AGENTAMI** wrogich siatek może dojść w kilku sytuacjach:

- gdy aktywowany **AGENT** napotka na jednym polu wrogiego **AGENTA** i zainicjuje **ROZMOWĘ**,
- w wyniku zagrania wybranej karty **REAKCJI**,
- w wyniku zagrania wybranej karty **LOKACJI**.

2. Inicjowanie ROZMOWY przy spotkaniu

Aktywowany **AGENT** próbujący porozmawiać z wrogiem **AGENTEM** jest inicjującym **ROZMOWĘ**. **AGENT** inicjujący **ROZMOWĘ** musi porównać wartość swojej i wrogiego **AGENTA**. Jeśli inicjujący **ROZMOWĘ** ma współczynnik wyższy lub równy współczynnikowi wrogiego **AGENTA**, do **ROZMOWY** dochodzi. Jeśli inicjujący **ROZMOWĘ** ma niższą wartość niż wrogi **AGENT**, musi natychmiast rzucić kostką. Jeśli rzuci kostką więcej niż różnica dzieląca obie, także dojdzie do **ROZMOWY**. W każdym innym przypadku do **ROZMOWY** nie dochodzi.

3 = 3 ≥ ROZMOWA

Jeśli **AGENT** wejdzie na pole z wrogiem żetonem **ZAGROŻENIA** i będzie chciał kontynuować ruch bez sprawdzania żetonu **ZAGROŻENIA**, przeciwnik może uaktywnić żeton i wprowadzić natychmiast jego efekt do gry.

6. Wpływ kart REAKCJI

Część kart **REAKCJI** zagrywana w trakcie aktywacji przeciwnika odnosi się wprost do wrogiego **AGENTA** wykonującego ruch. Jeśli taka karta zostanie zagrana i nie zostanie zablokowana (patrz str. 26), jej efekty są natychmiast wprowadzane do gry.

3. Skuteczność ROZMOWY

W przypadku skutecznego zainicjowania **ROZMOWY**, Gracz rzuca dwoma kostkami sumując wynik, który mogą modyfikować:

- cechy opisane na Dokumentach **AGENTÓW**,
- postęp na **TORZE ŚLEDZTWA**,
- przedmioty pozyskane przez inicjującego **ROZMOWĘ**,
- żetony **ZAGROŻENIA**,
- karta **REAKCJI**,
- opis z karty **LOKACJI**.

4. Efekty ROZMOWY

Gracz inicjujący **ROZMOWĘ** porównuje zmodyfikowany wynik z widocznymi na figurce lub na **DOKUMENCIE** wrogiego **AGENTA** współczynnikami sukcesu w **ROZMOWIE** (wynik). Wynik równy lub wyższy od wartości współczynników wprowadza do gry natychmiastowy efekt:

- - otrzymujesz **1 DOWÓD** (zaktualizuj ich poziom na **TORZE ŚLEDZTWA** – patrz str. 18),
- - otrzymujesz **2 DOWODY** (zaktualizuj ich poziom na **TORZE ŚLEDZTWA** – patrz str. 18),

UWAGA: Jeśli w wyniku **ROZMOWY** Gracz miałby pozyskać więcej niż dziesięć dowodów, zamiast tego natychmiast otrzymuje **1 Pz** (za każdy dowód powyżej 10 dowodów).

- - otrzymujesz **1 SEKRET** (określony skutek opisany w scenariuszu).

UWAGA: Jeśli na **TORZE ŚLEDZTWA** Gracz inicjujący **ROZMOWĘ** zgromadził na wrogiego **AGENTA** mniej niż **3 DOWODY**, ten mimo udanego rzutu na **ROZMOWĘ** nie wyjawi **SEKRETU**. Wówczas Gracz inicjujący **ROZMOWĘ** otrzyma jedynie kolejne **2 DOWODY** (🎲).

5. Czyszczenie DOWODÓW

Jeśli w wyniku **ROZMOWY** wrogi **AGENT** wyjawi **SEKRET** (🔒) lub inicjujący **ROZMOWĘ** zdobędzie **PZ** za więcej niż 10-y **DOWÓD**, należy natychmiast z **TORU ŚLEDZTWA** odrzucić wszystkie zgromadzone na tego **AGENTA** **DOWODY**.

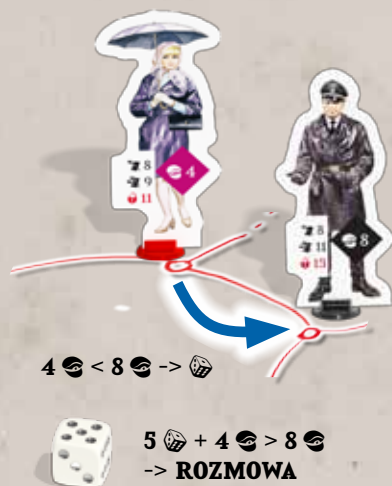
6. Ograniczenia w liczbie ROZMÓW

Podczas jednego **ETAPU** dwóch tych samych **AGENTÓW** może ze sobą rozmawiać tylko jeden raz! W tym wypadku kolejność aktywowania **AGENTÓW** ma często bardzo duże znaczenie.

Jeden **AGENT** może podczas **ETAPU** inicjować

Przykład 3.

Polski **AGENT** Ingrid Heizer (4 🎲) napotyka Hermana Brunnera (8 🎲). Ponieważ Ingrid ma niższą wartość 🎲 od Brunnera, aby porozmawiać musi rzucić kostką. Wynik na kostce **5** oznacza, że do **ROZMOWY** dochodzi.



Ingrid Heizer decyduje się wykorzystać swoją cechę specjalną. Gracz polski rzuca dwoma kostkami na skuteczność **ROZMOWY**. Łączny wynik na kostkach (**9**) oznacza, że polski Gracz osiągnął 🎲. Cecha specjalna Ingrid pozwala jej na dodanie do wyniku dwóch oczek. Zatem łączny wynik rzutu to **11**, co w efekcie daje jej nie 🎲 a 🎲 w **ROZMOWIE** z Brunnerem.



Przykład 2.

Polski **AGENT** Ingrid Heizer (4 🎲) napotyka Hermana Brunnera (8 🎲). Ponieważ Ingrid ma niższą wartość 🎲 od Brunnera, aby porozmawiać musi rzucić kostką. Wynik na kostce **3** oznacza że do **ROZMOWY** nie dochodzi.



Niemiecki Gracz decyduje się na zagranie karty **REAKCJI – ZASADA WZAJEMNOŚCI**. Przed rzutem kostkami na skuteczność **ROZMOWY** ujawnia posiadany przedmiot **kwiaty**. Korzysta ponadto z bonusu z **TORU ŚLEDZTWA** (+1). Rzuca dwoma kostkami na skuteczność **ROZMOWY**. Rezultat na kostkach i modyfikacja za kwiaty daje łączny wynik **11**, tym samym zdobywa on **1 SEKRET**.



Przykład

Marta Becher może udać się do **LOKACJI KAMIENICA (A)**, ale nie będzie mogła tam wykonać akcji **PRZESZUKANIE**, bowiem znajduje się tam już niebieski żeton **TU BYŁEM** (Marta Becher jest **AGENTEM** w kolorze niebieskim). Marta Becher może udać się do **LOKACJI TARGOWISKO (B)** i wykonać akcję **PRZESZUKANIE**, bowiem nie znajdują się tam żadne żetony **TU BYŁEM**. Marta Becher może udać się do **LOKACJI CMENTARZ (C)** i wykonać akcję **PRZESZUKANIE**, mimo iż znajdują się tam dwa znaczniki **TU BYŁEM**, ale w innych kolorach. Po wykonaniu akcji Gracz niemiecki odrzuca dwa znaczniki (zielony i żółty) i pozostawia niebieski żeton **TU BYŁEM**.

Akcja przeszukanie

Umożliwia **AGENTOM** pozyskanie przedmiotów znajdujących się w **LOKACJACH**.

1. Informacje szczegółowe

Aby **AGENT** mógł wykonać akcję **PRZESZUKANIE**, musi znajdować się na polu **LOKACJI**, gdzie są jeszcze jakieś przedmioty. Akcja ta kosztuje 2 **PA**.

2. LOKACJA zablokowana

Jeśli na **LOKACJI** znajduje się żeton **TU BYŁEM** w kolorze **AGENTA**, który chce wykonać **PRZESZUKANIE** – nie może on tego zrobić (patrz punkt 4).

3. Dobieranie przedmiotu

Jeśli spełnione są przedstawione warunki określone w punkcie 1 a na **LOKACJI** nie ma żetonu **TU BYŁEM** w kolorze **AGENTA** chcącego przeszukiwać, Gracz dobiera wierzchni kafelek przedmiotu i musi natychmiast podjąć decyzję, czy:

- zatrzymuje przedmiot (patrz str. 15),
- wykorzystuje przedmiot jako **DOWODY** w śledztwie (patrz str. 18).

Jeśli Gracz zatrzyma przedmiot – odkłada go obok Dokumentu **AGENTA**, tak aby mieć do niego łatwy dostęp. Taki przedmiot przypisany będzie do postaci, a efekty opisane na przedmiocie będzie mógł wprowadzić do gry tylko ów **AGENT**.

Jeśli Gracz odrzuci przedmiot jako **DOWODY** w śledztwie, otrzyma je na wrogiego **AGENTA** o kolorze wskazanym przez przedmiot (patrz str. 15).

UWAGA: Jeśli na kafełku przedmiotu widnieje kilka kolorów **DOWODÓW**, Gracz może obciążyć **DOWODAMI** tylko jednego **AGENTA**.

4. Znaczniki TU BYŁEM

Za każdym razem, gdy **AGENT** wykona akcję **PRZESZUKANIE**, musi pozostawić po sobie żeton **TU BYŁEM** w kolorze własnej postaci (np. Hans Kloss po przeszukaniu musi pozostawić znacznik w kolorze czarnym).

Znacznik należy położyć obok **LOKACJI**, tak aby był on widoczny dla obu Graczy. Należy pamiętać, że na jednej **LOKACJI** mogą być maksymalnie dwa różne znaczniki, ale **nigdy tego samego koloru!**

Aby przeszukać **LOKACJĘ** z dwoma znacznikami **TU BYŁEM**, Gracz musi to zrobić **AGENTEM**, którego kolor nie jest jeszcze umieszczony przy danej **LOKACJI**. Wówczas odrzuca znajdujące się tam znaczniki i pozostawia tylko znacznik **AGENTA**, który właśnie przeszukał **LOKACJĘ**.

UWAGA: Położenie znacznika **TU BYŁEM** w **LOKACJI** blokuje możliwość jej przeszukania **AGENTOM** (w danym kolorze) obu stron.



Kafelki przedmiotów

Do każdej **LOKACJI** przypisanych jest 5 kafelków przedmiotów. Na początku rozgrywki trzeba starannie potasować je i położyć na przypisanej im **LOKACJI**, stroną z widoczną nazwą **LOKACJI**. Żaden z Graczy nie może wiedzieć, w jakiej kolejności są ułożone kafelki przedmiotów.

1. Rewers

Na rewersie kafelka przedmiotu naniesiono ilustrację **LOKACJI**, do której został on przypisany.

2. Awers

Zawiera kilka ważnych informacji:

- **nazwa i wizerunek przedmiotu**,
- **opis działania** – w szczegółowy sposób wyjaśnia, jakie możliwości daje dany przedmiot **AGENTOWI**, który go posiada,
- **obciążające dowody** – każdy przedmiot ma wartość **DOWODÓW** od 1 do 3 w kolorach przypisanych do **AGENTÓW**. Odrzucając przedmiot w wyniku akcji **PRZESZUKANIE** (patrz str. 14), Gracz obciąża **DOWODAMI** wrogiego **AGENTA** (w tym samym kolorze) o wartość wskazaną na danym przedmiocie i fakt ten zaznacza na **TORZE ŚLEDZTWA**.

UWAGA: Jeśli na przedmiocie znajduje się więcej niż jeden kolor **DOWODÓW**, Gracz musi wybrać jeden z kolorów, który wykorzysta jako **DOWODY** przeciwko wrogiemu **AGENTOWI**.

- **Trwałość przedmiotu** – symbol * oznacza, że dany przedmiot może być używany przez **AGENTA**, który go posiada wiele razy. Brak takiego symbolu na kafelku przedmiotu oznacza, że po pierwszym wykorzystaniu (skorzystaniu z opisu działania lub pozyskaniu **DOWODÓW**) należy go odrzucić z gry.

3. Korzystanie z przedmiotów

W wyniku akcji **PRZESZUKANIE** (patrz str. 14) **AGENCI** będą pozyskiwali przedmioty. Te,

- które zatrzymają będą mogli wykorzystać w dalszej części gry. Aby skorzystać z opisu działania przedmiotu, należy pamiętać, że:
- pozyskany przedmiot Gracz kładzie przy **DOKUMENCIE** swojego **AGENTA**, który pozyskał ów przedmiot. Jeśli jest to przedmiot z symbolem*, odkrywa go, jeśli nie, kładzie go rewersem tak, aby przeciwnik nie wiedział jaki to przedmiot,
 - wykorzystać przedmiot może tylko **AGENT** aktywowany (patrz str. 10),
 - wykorzystanie przedmiotu nie wymaga zużycia Punktów Akcji (chyba, że inaczej stanowi opis przedmiotu),
 - odnalezione przedmioty zawsze muszą być przypisane konkretnemu **AGENTOWI**,
 - dozwolone jest przekazywanie przedmiotów pomiędzy **AGENTAMI** własnej siatki, którzy zajmują to samo pole (tzw. spotkanie **AGENTÓW**),
 - jeden **AGENT** może posiadać maksymalnie 3 przedmioty. W sytuacji, gdy pozyska kolejny i chce go zachować, musi odrzucić jeden z posiadanych (nie zamieniając go już na **DOWODY**).

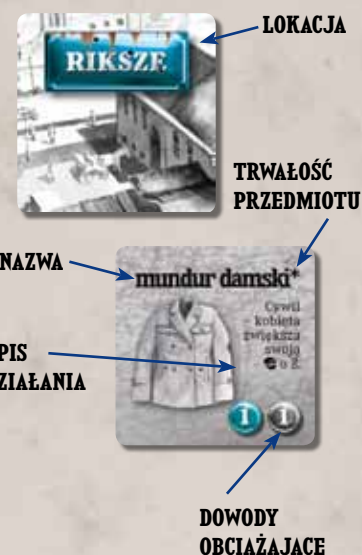
4. Przedmioty mające wpływ na akcję ROZMOWY

Reprezentują je trzy rodzaje przedmiotów:

- mające wpływ na ☹,
- mające wpływ na skuteczność **ROZMOWY**; zagrywane przez Gracza przed rzutami kostką,
- mające wpływ na skuteczność **ROZMOWY**; zagrywane przez Gracza po rzutach kostkami.



Tych przedmiotów należy użyć przed rzutem na skuteczność **ROZMOWY**.



Te przedmioty zwiększają wartość (☹).



Tych przedmiotów można użyć już po rzutach na skuteczność **ROZMOWY**.



5. Przedmioty mające wpływ na ruch i aktywację

Grupa specyficznych przedmiotów, które wymagają doprecyzowania ich znaczenia:

Plany miasta

Użycie **planów miasta** jest dobrym sposobem na uniknięcie żetonów **ZAGROŻENIA** (patrz str. 22), a zwłaszcza **KONTROLI DOKUMENTÓW** str. 23).

Oficerki

Jeśli podczas **ETAPU AGENTA** za ich pomocą przekroczył swój podstawowy limit **Pa**, nie może już przekazać **oficerek** innemu **AGENTOWI**, ani ich odrzucić.

6. Przedmioty mające wpływ na akcję PRZESZUKANIA

Doprecyzowania zasad użycia wymaga przedmiot:

Rękawiczki

Przedmiot ten nie daje możliwości wykonania akcji **PRZESZUKANIA** w **LOKACJI** zawierającej już znacznik **TU BYŁEM** w kolorze **AGENTA**, a jedynie pozwala nie pozostawić swojego znacznika po wykonanej akcji **PRZESZUKANIA**.

7. Przedmioty mające wpływ na cele MISJI

Dla potrzeb niektórych kart **MISJI** wybrane przedmioty zostały oznaczone następującymi symbolami:

B – Broń (pistolet, karabin, granat, bagnet, dynamit),

W – Wartościowe (biżuteria, dolary).

Gdy zadanie z karty **MISJI** odwołuje się do przedmiotu z którejś z tych grup, każdy z wymienionych przedmiotów spełnia jej wymagania.

8. Granat i dynamit

Mają one niestandardowe zastosowanie w grze. Ze względu na towarzyszące im zasady ich opis nie jest pełny na kafelku przedmiotu:

- **Granat** – Gracz deklarujący użycie **granatu** (w celu wykonania akcji **ZAMACH**) odsłania

przedmiot i kładzie go na polu, na którym przebywa (**ULICY** bądź **LOKACJI**). **Granat** eksploduje dopiero po zakończeniu aktywacji tego **AGENTA** – dając mu czas na ucieczkę z miejsca wybuchu. Następnie Gracz rzuca kostką za każdego **AGENTA** znajdującego się na polu z **granatem** (także za własnych). Wynik **1** lub **2** oczka oznacza eliminację **AGENTA**, zaś wynik **6** na kostce oznacza śmierć wykonującego **ZAMACH** (jeśli pozostał na tym samym polu).

- **Dynamit** – sposób jego użycia jest analogiczny do użycia granatu (w celu wykonania akcji **ZAMACH**) z kilkoma różnicami:

Eksplodacja następuje dopiero po zakończeniu **ETAPU**.

Dynamitu można użyć tylko w **LOKACJI**. Wynik **1-4** oczka eliminuje każdego **AGENTA** w **LOKACJI**. Dodatkowo, jeśli w danym rzucie uzyskamy wynik **1**,

dynamit wpływa również na sąsiednie pole (wyjątek stanowi **LOKACJA POSTERUNEK** i **DWORZEC**, gdzie oddziałują na dwa sąsiednie pola). **LOKACJA**, w której nastąpił wybuch zostaje zniszczona. Od najbliższej aktywacji żaden z **AGENTÓW** nie może kończyć ruchu w tej **LOKACJI**, ani jej przeszukiwać.

Użycie **granatu** bądź **dynamitu** w razie braku sukcesu w postaci wyeliminowania wrogiego **AGENTA** nie powoduje pozyskania przez przeciwnika **DOWODÓW** za nieudany **ZAMACH** (patrz str. 21).



8. Dolary

To wyjątkowy przedmiot, który umożliwia przejście wrogiego **AGENTA** podczas najbliższej aktywacji przeciwnika.

- za **1000\$** można przekupić **AGENTA**
 - o od 1 do 3,
- za **2000\$** można przekupić **AGENTA**
 - o od 1 do 6,
- za **3000\$** można przekupić **AGENTA**
 - o od 1 do 9.

Aby przekupić wrogiego **AGENTA**, należy go spotkać podczas własnej aktywacji. Odrzucając określoną sumę przekupuje się go automatycznie. W najbliższej aktywacji przeciwnika, Gracz przekupujący przejmując nad przekupionym pełną kontrolę. Może wówczas:

A. Wykonywać nim ruch i akcje według normalnych zasad (koszty w **PA** odejmowane są z puli przekupionego). Wszelkie pozyskane **DOWODY** z odnalezionych przedmiotów obciążają siatkę przekupionego **AGENTA** (łącznie z nim samym).

B. Podejrzec i ewentualnie wykonać misję z karty **MISJI** – korzyści w **PZ** bądź inne otrzymuje przekupujący.

Podczas aktywacji przekupiony **AGENT** nie może przekazywać żadnych przedmiotów. Po zakończeniu aktywacji przekupionym **AGENTEM**, Gracz dysponuje własną aktywacją według normalnych zasad.

UWAGA: Przekupiony **AGENT:**

- ignoruje żetony **ZAGROZEŃ**,
- może aktywować karty **LOKACJI** wyłącznie Gracza przekupującego,
- nie może dobierać i otrzymywać nowych kart **MISJI**.



9. Kasetki

AGENT, który w wyniku akcji **PRZESZUKANIE** odnajdzie **kasetkę** nie zabiera ani nie odrzuca tego przedmiotu. Może natychmiast próbować ją otworzyć, aby otrzymać nagrodę w postaci karty **Ściśle Tajne** (losowo dobranej).

Otworzyć **kasetkę** można na dwa sposoby:

- Gracz rzuca dwoma kostkami. Jeśli suma oczek na kostkach będzie wyższa od wartości „zamka” (np.: 7+), zamek zostaje złamany i Gracz może otrzymać kartę **Ściśle Tajne**.
- Używając **łomu**, **bagnetu** lub dowolnego **pistoletu**, Gracz niszczy zamek i bez konieczności rzucania kostką otwiera **kasetkę**, otrzymując w ten sposób nagrodę.

UWAGA: Użyte do otwarcia kasetki przedmioty muszą zostać odrzucone!

Gracz może w dowolnym momencie gry, podczas aktywacji swojego **AGENTA** odrzucić kartę **Ściśle Tajne**, aby otrzymać **DOWODY** na wszystkich wrogich **AGENTÓW**, których kolory znajdują się na tej karcie lub zatrzymać ją, aby wykorzystać jako np. cel w scenariuszu.

W przypadku nieudanej próby otwarcia **kasetki** jej kafelek pozostaje odkryty na wierzchu kafelków przedmiotów. Od tej chwili każdy **AGENT** będzie mógł podjąć próbę otwarcia **kasetki**. Jeśli zrezygnuje z tej możliwości, może nadal dobierać przedmioty z danej **LOKACJI**, ale odkryty żeton **kasetki** pozostaje na wierzchu dopóki któryś z Graczy wykonując akcję **PRZESZUKANIE** jej nie otworzy.

UWAGA: Aby móc podjąć próbę otwarcia odsłoniętej kasetki, **AGENT** musi mieć tę **LOKACJĘ** dostępną (mieć możliwość pozostawienia w niej znacznika **TU BYŁEM** w swoim kolorze).



Wartość zamka



Tor śledztwa

Służy do zaznaczania faktu posiadania **DOWODÓW** obciążających wrogich **AGENTÓW**. Gromadzenie **DOWODÓW** jest jedną z najskuteczniejszych metod wspierania **ROZMOWY**, wyznacza także możliwości oddziaływania na wrogich **AGENTÓW**, w zależności od zgromadzonych **DOWODÓW**.

Przykład

Gracz zgromadził na **TORZE DOWODY** na wrogich **AGENTÓW**. Fakt posiadania na Jacka **2 DOWODÓW** nie daje Graczowi jeszcze żadnych korzyści. W przypadku Ireny, Gracz niemiecki nabył już modyfikację **+1** do rzutów na skuteczność **ROZMOWY**. Fakt posiadania **7 DOWODÓW** na Georga sprawia, że oprócz modyfikacji **+3** do rzutów na skuteczność **ROZMOWY**, Gracz niemiecki może już podejmować próby jego **ARESztowania** oficerem **SS**.

1. Pozyskiwanie dowodów

Gracz może pozyskać **DOWODY** obciążające wrogięgo **AGENTA**:

- w wyniku skutecznej akcji **ROZMOWY** (patrz str. 12),
- w wyniku odnalezienia i odrzucenia przedmiotu jako **DOWODU** obciążającego (patrz str. 14),
- w wyniku oddziaływania żetonów **ZAGROŻENIA** (patrz str. 22),
- w wyniku zagrania określonych kart **LOKACJI** (patrz str. 25),
- w wyniku zagrania kart **REAKCJI** (patrz str. 26).

2. Znaczniki postępu śledztwa

Za każdym razem, gdy Gracz pozyska nowe **DOWODY** musi natychmiast uaktualnić stan ich posiadania na **TORZE ŚLEDZTWA**. Do tego celu służą załączone do gry znaczniki.



3. Oznaczanie śledztwa

Każdy **TOR ŚLEDZTWA** składa się ze ścieżek postępu w kolorach odpowiadających przynależności do siatki poszczególnych **AGENTÓW**. Jeśli Gracz pozyskuje np. **2 DOWODY** na **AGENTA** w kolorze czarnym, zaznacza ten fakt, przesuwając jego żeton w prawo na czarnym Torze o dwa pola. Jeśli Gracz musi odjąć np. **2 DOWODY** na **AGENTA** w kolorze fioletowym, zaznacza ten fakt, przesuwając jego żeton w lewo na **TORZE** o dwa pola.

4. Skutki postępu śledztwa

Wraz z przybywaniem **DOWODÓW**, Gracz zyskuje korzyści i możliwości oddziaływania na wrogięgo **AGENTA**. Na każdej ścieżce postępu zaznaczono **5** przedziałów skutków pozyskania **DOWODÓW**. Wszelkie modyfikacje odnoszą się do **ROZMOWY** z obciążonym **DOWODAMI AGENTEM**:

0-2 pod obserwacją - brak dodatkowych skutków.

3-5 namierzony - oznacza modyfikator **+1** do rzutu kostką na skuteczność **ROZMOWY** z tym **AGENTEM**. Dodatkowo od tego momentu obciążony co najmniej trzema **DOWODAMI AGENT** może podczas **ROZMOWY** wyjawić **☹**.

6-7 podejrzany - oznacza modyfikator **+2** do rzutu kostką na skuteczność **ROZMOWY** z tym **AGENTEM**.

8-9 śledzony - oznacza modyfikator **+3** do rzutu kostką na skuteczność **ROZMOWY** z tym **AGENTEM**.

10 spalony - oznacza modyfikator **+4** do rzutu kostką na skuteczność **ROZMOWY** z tym **AGENTEM**.

UWAGA: Jeśli w wyniku **ROZMOWY** lub odrzucania przedmiotu, Gracz miałby pozyskać więcej niż dziesiąty **DOWÓD**, zamiast tego otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa za każdy **☹** ponad 10 **☹**.



Akcja aresztowanie

Tylko Gracz niemiecki, spełniając określone warunki, może **ARESztOWAĆ** wrogich **AGENTÓW** (z wyjątkiem Hansa Klossa). **ARESztOWANIA** to jeden ze sposobów na rozbić polskiej siatki wywiadowczej.

1. Oficerowie SS

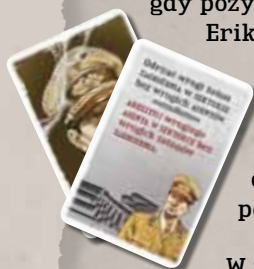
Hermann Brunner, Stedtke, Fritz Kopf i Erik Kopf są oficerami SS. Jako jedyni niemieccy **AGENCI** mogą dokonywać **ARESztOWANIA** polskich **AGENTÓW** obciążonych co najmniej 6 **DOWODAMI** na **TORZE ŚLEDZTWA**.



2. ARESztOWANIE z kart MISJI

Niemiecki **AGENT** Glaubel, mimo iż nie jest oficerem SS, może dokonać **ARESztOWANIA**, gdy pozyska odpowiednią kartę **MISJI**.

Erik Kopf i Fritz Kopf mogą także dobrać kartę **MISJI** nakazującą im **ARESztOWANIE** wrogiego **AGENTA** (choć i bez tego zadania mogą dokonywać **ARESztOWANIA**, ponieważ są oficerami SS).



W ten sposób, oprócz samej korzyści wynikającej z faktu **ARESztOWANIA**, otrzymują jeszcze nagrodę za wykonanie **MISJI** specjalnej. Należy pamiętać, że także w przypadku kart **MISJI**, **ARESztOWANIE** musi odbyć się na podstawie zebranych co najmniej 6 **DOWODÓW**.

3. Próba ARESztOWANIA

Jeśli podczas aktywacji niemiecki **AGENT** (mogący aresztować) znajduje się na polu z wrogim **AGENTEM**, na którego zgromadził co najmniej 6 **DOWODÓW** na **TORZE ŚLEDZTWA** – może wykonać akcję **ARESztOWANIE**. W takim przypadku Gracz polski musi natychmiast wykonać rzut dwoma kostkami i zsumować wyniki. Jeśli:

- suma na kostkach będzie mniejsza bądź równa wartości **AGENTA** polskiego – zostaje on natychmiast aresztowany,
- suma na kostkach będzie większa od wartości **AGENTA** polskiego – unika on **ARESztOWANIA** (patrz str. 20).

UWAŻA: Akcja **ARESztOWANIE** traktowana jest jak **ROZMOWA**, zatem jeśli niemiecki **AGENT** w tym **ETAPIE** już **ROZMAWIAŁ** z polskim **AGENTEM** – nie może go **ARESztOWAĆ**.

Akcja **ARESztOWANIE** kosztuje **AGENTA** niemieckiego 1 **PA**.

4. Skutki ARESztOWANIA

Figurka polskiego **AGENTA**, który został aresztowany natychmiast przenoszona jest do **LOKACJI: ARESzt** i kładziona na boku, tak aby pamiętać o fakcie jej **ARESztOWANIA**.

Skutki **ARESztOWANIA**:

- **AGENT** nie może być aktywowany,
- **AGENT** traci wszystkie przedmioty, które posiadał w chwili aresztowania,
- aresztowany **AGENT** zachowuje kartę **MISJI**.

5. PRZEŚLUCHANIE

Raz na **ETAPE** Gracz niemiecki może dokonać **PRZEŚLUCHANIA** więźnia (podczas aktywacji dowolnego niemieckiego **AGENTA**). Wykonuje wówczas rzut na skuteczność **ROZMOWY**, w wyniku czego może otrzymać na aresztowanego kolejne **DOWODY** lub **SEKRET**. Działanie to nie powoduje zużycia **PA** z puli Gracza niemieckiego i nie wymaga obecności żadnego jego **AGENTA** w **ARESztCIE**.

UWAŻA: Podczas **PRZEŚLUCHANIA** Gracz polski nie może zagrywać kart **REAKCJI**.

Przykład

Gracz niemiecki aktywuje oficera SS Stedtke. Może on podejść do dwóch polskich **AGENTÓW**.

Po wejściu na pole z Jackiem decyduje się go **ARESztOWAĆ** (Hansa Klossa nie może **ARESztOWAĆ**, mimo zgromadzonych **DOWODÓW**).

Gracz polski natychmiast rzuca dwoma kostkami. Wynik 7 jest jednak mniejszy niż i Jacek zostaje aresztowany.

Gracz niemiecki prznosi jego figurkę do **LOKACJI ARESzt**. Gracz niemiecki decyduje się natychmiast wykonać **PRZESŁUCHANIE**. Rzuca dwoma kostkami (jak na **ROZMOWĘ**). Wynik 6 (zmodyfikowany o +2 z **TORU ŚLEDztWA**) nie przynosi żadnego efektu. Jacek pozostanie w **ARESztCIE**, aż do chwili uwolnienia lub gdy w wyniku **PRZESŁUCHANIA** wyjawia **SEKRET**.

Jeśli wynikiem przesłuchania będzie 6 – Gracz niemiecki otrzymuje **SEKRET** i musi wypuścić więźnia (na **TORZE ŚLEDztWA** należy zmniejszyć liczbę zgromadzonych **DOWODÓW** do 2). Gracz niemiecki musi postawić figurkę wypuszczonego więźnia w **LOKACJI**, w dowolnie przez siebie wybranym **SEKTORZE**.

6. Uniknięcie ARESztOWANIA

Jeśli podczas próby **ARESztOWANIA**, **AGENT** uzyska na kostkach wynik przewyższający wartość jego – unika **ARESztOWANIA**. Gracz polski musi natychmiast przesunąć takiego **AGENTA** do najbliższej **LOKACJI** i do końca **ETAPU** nie może on wyjść na **ULICE**, jeśli w **SEKTORZE** przebywa oficer SS.

UWAGA: Nie można unikać **ARESztOWANIA** w **SEKTORZE POLICYJNYM** – każda próba **ARESztOWANIA** kończy się w tym **SEKTORZE** automatycznym sukcesem.

7. Rozpracowanie siatki

Jeśli w jakimkolwiek momencie z polskiej siatki pozostanie jedynie Hans Kloss, rozgrywka (niezależnie od scenariusza) kończy się automatycznym zwycięstwem Gracza niemieckiego.

UWOLNIENIE ARESztOWANEGO

Aresztowanie **AGENTÓW** jest dla strony polskiej dużym obciążeniem. Aresztowani tracą przedmioty, nie mogą wykonywać **MISJI**, a aresztowanie wszystkich **AGENTÓW** grozi przegraną. Gracz polski ma kilka sposobów na uwolnienie aresztantów:

1. PORWANIE DLA WYMIANY

Polski **AGENT** posiadający **BRONŃ**, który zajmuje pole wspólnie z samotnie stojącym wrogim **AGENTEM** (nie będącym oficerem SS), na którego zgromadził co najmniej 6 **DOWODÓW** na **TORZE ŚLEDztWA**, może wykonać akcję **PORWANIE DLA WYMIANY**. Jej procedura jest analogiczna do próby **ARESztOWANIA**. Zagrożony **AGENT** niemiecki rzuca dwoma kostkami i sumuje wynik. Jeśli rzuci mniej lub tyle samo co wartość jego współczynnika, zostaje **PORwany**. Jeśli rzuci więcej, unika **PORWANIA** i zyskuje natychmiast 3 **DOWODY** na **AGENTA**, który próbował dokonać **PORWANIA**.

Gracz polski nie przetrzymuje porwanego wrogięgo **AGENTA**, ale natychmiast zmusza Gracza niemieckiego do wymiany więźniów (porwanego i aresztowanego). Gracz polski jako pierwszy przemieszcza figurkę porwanego **AGENTA** na dowolne pole **ULICY** w wybranym przez siebie **SEKTORZE**. Następnie Gracz niemiecki zabiera figurkę polskiego **AGENTA** przetrzymywanego w **ARESztCIE** i umieszcza go w **LOKACJI** na wybranym przez siebie **SEKTORZE** (z wyjątkiem **SEKTORA** w którym przebywa oficer SS).

UWAGA: Akcję **PORWANIA** Gracz polski może zainicjować tylko wówczas, gdy w aresztcie przebywa jakiś polski **AGENT**.

2. Uwolnienie AGENTA

Uwolnić aresztowanego **AGENTA** można również w wyniku zagrania kart **LOKACJI: GESTAPO** i **ARESzt** (patrz str. 25).





Akcja zamach

Podczas rozgrywki **AGENCI**, w ściśle określonych okolicznościach, będą mogli wykonać akcję **ZAMACH** (koszt 1 **PA**). Ich efektem może być eliminacja wrogiego **AGENTA** z gry.

1. Warunki przeprowadzania ZAMACHÓW

Aby móc przeprowadzić akcję **ZAMACH**, **AGENT** musi:

- posiadać kartę **MISJI**, której celem jest m.in. **ZAMACH** lub likwidacja wrogiego **AGENTA**,
- musi posiadać przedmiot **BRON**, w większości wypadków musi znajdować się na polu z zaatakowanym wrogiem **AGENTEM** (wyjątek stanowi użycie granatu, dynamitu lub karabinu).

2. Sposób przeprowadzania ZAMACHÓW

Gracz wykonujący **ZAMACH**, używając **BRONI**, rzuca dwoma kostkami (uwzględniając modyfikację tylko jednej wybranej **BRONI**). Jeśli **BRON** nie precyzuje ich wykorzystania, rzuca kostkami i sumuje wynik. Jeśli:

- będzie on niższy lub równy wartości współczynnika obrona **U**, **ZAMACH** się nie udał.

UWAGA: Jeśli nieskutecznie zaatakowany **AGENT** zajmował to samo pole co atakujący, otrzymuje natychmiast 3 **DOWODY** na zamachowca.

- jeśli wynik będzie wyższy od wartości współczynnika **U**, **ZAMACH** się udał i zaatakowany **AGENT** zostaje zlikwidowany, a jego figurka oraz posiadane przedmioty zostają usunięte z gry.

UWAGA: Wybrane przedmioty, np. apteczka, mają wpływ na skuteczność **ZAMACHU**.

3. Walka AGENTÓW

Jeśli zaatakowany **AGENT** posiada **BRON**, musi nią zaatakować napastnika. Jego walka odbywa się równocześnie z atakiem wykonującego **ZAMACH**. Wykonuje on te same czynności co przeciwnik (patrz punkt 2). Może zatem dojść do sytuacji, w której zlikwidowany zostanie napastnik.

UWAGA: Zaatakowany **AGENT** nie musi posiadać karty **MISJI** z celem **ZAMACHU** aby podjąć walkę.

UWAGA: Wszystkie przedmioty typu **BRON** są jednorazowe!

4 Śmierć AGENTA

Jeśli w wyniku **ZAMACHU** lub walki zginie **AGENT**, należy usunąć z gry:

- figurkę,
- **DOKUMENT AGENTA**,
- wszystkie posiadane przez **AGENTA** przedmioty,
- karty **MISJI**,
- z **TORU ŚLEDZTWA** należy usunąć znacznik postępu śledztwa.

UWAGA: Do końca **ETAPU** należy pamiętać, ile **PA** zabity **AGENT** wykorzystał, tak aby nie przekroczyć ogólnego limitu **PA** dla całej siatki.

Przykład

- A** Jacek wykonuje ruch i wchodzi na pole z Martą Becher.
- B** Odsłania kartę **MISJI**.
- C** Ujawnia broń **bagnet**, która nie zapewnia do walki żadnych modyfikacji.
- D** Rzuca **U** i osiąga wynik 7 i porównuje go z współczynnikiem **U** Marty. Niestety wynik okazuje się mniejszy i zamach nie udaje się.
- E** Marta Becher atakuje Jacka. Rzuca **U**. Wynik 8 **U** oraz ujawniony pistolet (+2 do **ZAMACHU**) oznacza atak skuteczny i Jacek ginie. Jego figurka, **DOKUMENT AGENTA**, karty **MISJI** oraz posiadane przez niego przedmioty są usuwane z gry.
- F** W wyniku nieudanego zamachu Gracz niemiecki powinien zdobyć jeszcze 3 **DOWODY** na Jacka, ale ponieważ zginął on w walce – wszystkie dowody na niego zostają usunięte z **TORU ŚLEDZTWA**.





Żetony zagrożenia

Każdy z Graczy dysponuje pulą 18 żetonów **ZAGROŻENIA**. Stanowią one przeszkody i utrudnienia dla wrogich **AGENTÓW**, wprowadzając zamieszanie i niepewność w ich poczynania.

1. Przygotowanie puli żetonów do gry

Wszystkie żetony **ZAGROŻENIA** należy starannie włożyć w plastikowe (bezbabarwe) podstawki. Przed rozgrywką każdy z Graczy ustawia swoje żetony obok obszaru gry – stroną opisową do siebie, tak aby przeciwnik nie znał ich cech, ale zarazem tak, aby i on miał do nich dostęp. Za każdym razem, gdy Gracz będzie musiał wystawić żetony **ZAGROŻENIA**, nie będzie ich wybierał samodzielnie, ale losowo wskaże mu je przeciwnik (choć nie będzie oczywiście wiedział, co wybrał).

2. Pozyskiwanie żetonów ZAGROŻENIA

Na początku każdego **ETAPU** Gracze pozyskują z puli nowe żetony, które będą mogli umieszczać na planszy. Za każdym razem, gdy zostaną odkryte karty **PLANOWANIA**, Gracz, który będzie zmuszony aktywować swoich **AGENTÓW** jako drugi otrzyma 2 żetony **ZAGROŻENIA**, zaś jego przeciwnik tylko 1.

Gracz polski losowo dobiera niemieckie żetony Graczowi niemieckiemu, zaś Gracz niemiecki wybiera losowo żetony Graczowi polskiemu. Ponieważ żetony są do nich zwrócone symbolami, nie znają oni ich zawartości.

3. Rozstawianie

Gracze rozstawiają żetony naprzemiennie, zaczynając od Gracza, który pozyskał dwa żetony **ZAGROŻENIA**. Gracz niemiecki może rozstawiać swoje żetony jedynie w **LOKACJACH** (nawet jeśli już znajdują się tam **AGENCI** własnej lub wrogiej siatki). Gracz polski może rozstawiać swoje żetony jedynie na polach **ULIC** (ale nie

może rozstawiać ich na polach z wrogimi **AGENTAMI**).

4. Akcja ODRZUCENIA ZAGROŻENIA

Gdy podczas aktywacji **AGENT**:

- wejdzie na pole z wrogim żetonem **ZAGROŻENIA**,
- rozpoczyna aktywację na polu z wrogim żetonem **ZAGROŻENIA**

może on zadeklarować akcję **ODRZUCENIA ZAGROŻENIA**. W tym celu rzuca dwoma kostkami. Jeśli suma na kostkach jest wyższa niż jego współczynnik **W**, natychmiast zdejmuje wrogi żeton z planszy i odkłada do puli odrzuconych. Jeśli suma na kostkach będzie równa lub niższa – nic się nie dzieje – żeton pozostaje na planszy. Przeciwnik może go wówczas aktywować (patrz punkt 5).

5. Wprowadzenie efektów z żetonu ZAGROŻENIA

Moment wprowadzenia ich efektów do gry zależy od rodzaju żetonu i decyzji Gracza. Większość z nich może być uruchamiana tylko podczas trwania aktywacji wrogiego **AGENTA** (**ALARM**, **KONTROLA DOKUMENTÓW**, **KOCIOŁ**, **PODEJRZANY**, **ŻŁODZIEJ**, **ZAMIESZANIE**, **TEREN NIEBEZPIECZNY**). W wymienionych przypadkach następuje to wtedy, gdy wrogi **AGENT** wszedł na pole lub deklaruje chęć wykonania jakiegokolwiek akcji (z wyjątkiem **ODRZUCENIA ZAGROŻENIA**). Gracz, do którego należy żeton odsłania go wówczas i wprowadza zapisane na nim efekty (patrz str. 24).

6. Trwałość żetonów

Żetony **ZAGROŻENIA**, zaraz po wprowadzeniu przypisanych im efektów, są usuwane z gry. Zasada ta nie dotyczy żetonów: **KONTROLA DOKUMENTÓW** i **TEREN NIEBEZPIECZNY**.

7. Odtwarzanie puli żetonów

W chwili, gdy zostaną wykorzystane wszystkie dostępne żetony **ZAGROŻENIA**, Gracze odzyskują do puli (ponownie je ustawiają do losowania) te już wykorzystane i odrzucone.



UWAGA: Na jednym polu może znajdować się tylko jeden żeton **ZAGROŻENIA**.



UWAGA: Pełny opis działania żetonów znajduje się na kartach podpowiedzi.

Żetony zagrożenia



Faza 1



$$10 - 2 + 1 = 9$$



Przykład

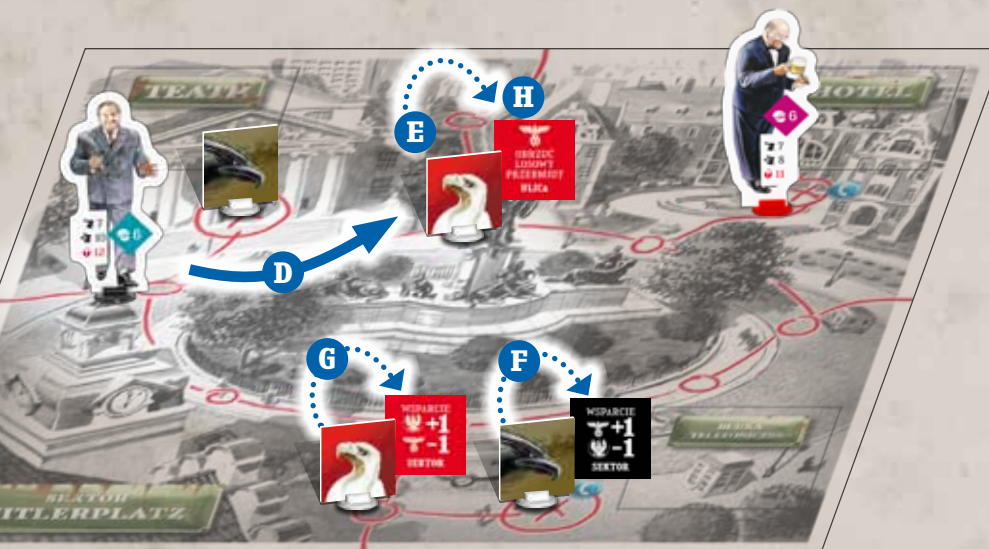
Faza 1

Aktywację rozpoczyna Christianson. Ponieważ znajduje się on na polu obok **HOTELU**, Gracz niemiecki musi odsonić żeton **ZAGROZENIA**, ujawniając **KONTROLĘ DOKUMENTÓW**. Mimo to Gracz polski decyduje się wejść Christiansonem na pole **HOTELU**.

- A** Aby wejść do **LOKACJI** z **KONTROLĄ DOKUMENTÓW**, musi on wykonać rzut dwoma kostkami, mając nadzieję na jej ominięcie. Aby zwiększyć swoje szanse, przed rzutem decyduje się ujawnić i odrzucić jeden z żetonów
- B** **WSPARCIE** znajdujący się na ulicy. Gracz niemiecki nie decyduje się utrudniać mu testu, dlatego Gracz polski rzuca kostkami i osiąga wynik 10. Od wyniku odejmuje dwa oczka (utrudnienie z żetonu **KONTROLA DOKUMENTÓW**). Wynik jest jednak równy współczynnikowi Christiansona – były to zatem test nieudany, jednak dzięki użyciu żetonu **ZAGROZENIA** typu **WSPARCIE** zmodyfikowany wynik wyniósł $10 - 2 + 1$, czyli 9 i test kończy się powodzeniem.

Christianson wchodzi zatem do **LOKACJI HOTEL**, odrzuca niemiecki żeton **KONTROLA DOKUMENTÓW** i wykonuje w **HOTELU** akcję **PRZESZUKANIE**, po czym jego aktywacja kończy się.

Faza 2



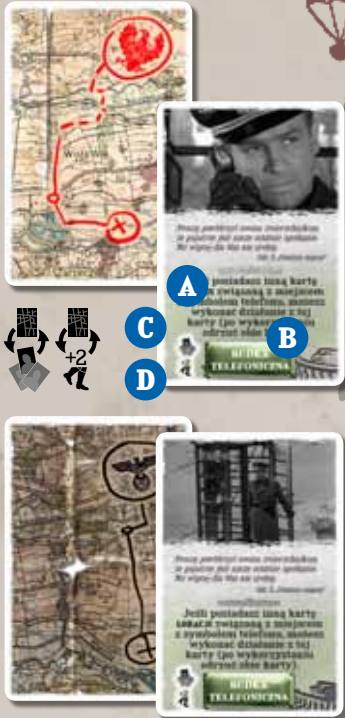
Faza 2



$$6 - 1 + 1 = 6$$

- D** Gracz niemiecki aktywuje Lemnera, który także dąży do **HOTELU**. Gdy na swojej drodze napotyka polski żeton **ZAGROZENIA**, decyduje się na próbę jego **ODRZUCENIA**.
- E** Ujawnia jeden ze swoich żetonów **ZAGROZENIA** typu **WSPARCIE**, tak samo czyni Gracz polski. Gracz niemiecki rzuca dwoma kostkami. Osiąga wynik 6, co oznacza, że test jest nieudany (modyfikacje niemiecka i polska z żetonów **WSPARCIE** zniwelowały się).
- F** Gracz polski decyduje się wprowadzić efekty żetonu **ZŁODZIEJ**. Ponieważ Lemner posiadał tylko jeden przedmiot (pistolet), musi go odrzucić. Aktywacja niemieckiego **AGENTA** kończy się (bowiem wykonał on ruch i akcję).

Wszystkie użyte żetony **ZAGROZENIA** są usuwane z gry.



Przykład

W scenariuszu *Wiem kim jesteś* rozgrywka toczy się w **SEKTORACH: POLICYCJNYM, ADMINISTRACYJNYM, KOLEJOWYM, MIEJSKIM, WOJSKOWYM**. Dlatego przed przystąpieniem do gry Gracze muszą w swoich taliach kart **LOKACJI** pozostawić tylko karty przypisane do **LOKACJI** z tych **SEKTORÓW**, które uczestniczą w grze – ich talie liczyć będzie zatem po 14 kart. Wybrane i potasowane karty tworzą aktualne talie, z których Gracze będą dobierać karty podczas rozgrywki. Według wytycznych scenariusza limit kart wynosi 3. Oznacza to, że obaj Gracze, już w pierwszym **ETAPIE**, po wyborze karty **PLANOWANIA**, dobiorą ze swoich tali po 3 karty **LOKACJI**. Jeśli któryś z nich podczas tego **ETAPU** wykorzysta np. dwie karty, w drugim **ETAPIE** dobierze dwie karty (do limitu 3).

Karty lokacji

Zarówno Gracz niemiecki jak i polski posiadają zestaw unikalnych kart przypisanych do konkretnych **LOKACJI**. Przed rozpoczęciem rozgrywki spośród nich Gracze muszą odrzucić te karty (nie będą one brały udziału w grze), których **LOKACJI** brakuje w rozgrywce. Pozostałe karty należy starannie przetasować i odłożyć zakryte obok obszaru gry. W ten sposób powstaną dwie talie kart **LOKACJI**.

1. Talie

Do każdego z Graczy przypisana jest samodzielna grupa kart (26 kart – odpowiadające 26 **LOKACJOM**). Ilekroć Gracze będą mieli dobrać jakies karty **LOKACJI**, będą to czynić z własnych tali. W żadnym momencie gry żaden z nich nie może podglądać ani zmieniać kolejności kart w talii. Za każdym razem, gdy Gracze będą dobierali kartę **LOKACJI** będą pobierali wierzchnią kartę z talii.

2. Informacje na karcie

Karta zawiera cztery ważne informacje:

- A. Działanie specjalne** – które szczegółowo opisane może mieć duży wpływ na rozgrywkę. Interpretacja zapisu z karty ma pierwszeństwo nad zasadami zawartymi w instrukcji. Karty **LOKACJI** mogą zmieniać zasady m.in. **PRZESZUKANIA, RUCHU, ROZMOWY, ARESZTOWANIA**.
- B. LOKACJA** – wskazuje, w którym miejscu musi znajdować się aktywowany **AGENT**, aby Gracz mógł wprowadzić efekty karty do gry.
- C. Zamiana na PA** – ten symbol przypomina, że Gracz podczas aktywacji dowolnego swojego **AGENTA** może odrzucić tę kartę, aby zwiększyć pulę **PA** o 2 na ten **ETAP**.
- D. Skrytka** – ten symbol przypomina, że Gracz, którego aktywowany **AGENT** znajduje się w **LOKACJI**, której dotyczy ta

karta może zamiast wykonywać działanie specjalne, pobrać ze skrytki kartę **MISJI** (patrz str. 7).

3. Działanie specjalne

Aby wykorzystać działanie opisane na karcie, w **LOKACJI** przypisanej do tej karty musi przebywać aktywowany **AGENT**.

UWAGA: Wykorzystanie karty jako działanie specjalne nie jest akcją!

4. Wykorzystanie jako 2 PA

W dowolnym momencie aktywacji dowolnego własnego **AGENTA** (niekoniecznie przebywającego w **LOKACJI** przypisanej do karty) Gracz może zdecydować się na odrzucenie tej karty, aby zwiększyć ogólną pulę **PA** dla całej siatki o 2 **PA**. Należy pamiętać że w ten sposób odrzucić można tylko 1 kartę **LOKACJI** na **ETAP**.

5. Skrytka

AGENT przebywający w **LOKACJI**, do której przypisana jest karta może, zamiast wykorzystać jej działanie otrzymać kartę **MISJI**. Odrzuca wówczas tę kartę **LOKACJI**, a spośród dostępnych dla tego **AGENTA** kart **MISJI** losowo dobiera jedną kartę.

6. Odrzucanie kart

Za każdym razem, gdy Gracz wykorzysta kartę **LOKACJI** musi ją następnie odrzucić z gry. Dopiero, gdy wszystkie karty z talii zostaną wykorzystane, są one ponownie zbierane i należy je starannie potasować, aby odtworzyć talię kart **LOKACJI**.

7. Limit kart

Po odsłonięciu kart **PLANOWANIA** (patrz str. 9) każdy z Graczy dobiera tyle kart **LOKACJI**, ile wynosi limit kart wskazany przy opisie wybranego scenariusza. Zatem już w pierwszym **ETAPIE** gry Gracze otrzymają tyle kart, ile wynosi limit w scenariuszu.

Karty reakcji

Przed rozpoczęciem rozgrywki Gracze obok obszaru gry umieszczają wspólną talię kart **REAKCJI**.

UWAGA: Karty **REAKCJI** służą jedynie do przeszkadzania w działaniach wrogich **AGENTÓW** i można je zagrywać tylko podczas ich aktywacji. Żadna z kart nie może być zagrana podczas własnej aktywacji inaczej niż jako blok (patrz punkt 4)

1. Informacje na karcie

Każda z kart zawiera trzy ważne informacje:

- Podział na kartę Gracza polskiego i Gracza niemieckiego.
- Okoliczności zagrania karty w odpowiedzi na działanie wrogiego **AGENTA**.
- Opis zdarzenia i szczegółowy warunek.

2. Wspólna karta

Każda z kart **REAKCJI** została przedzielona na dwie części. Jeśli karta jest w posiadaniu Gracza polskiego, może on korzystać z działania przypisanego do polskiego symbolu, a jeśli znajduje się w posiadaniu Gracza niemieckiego, może on korzystać z działania przypisanego do niemieckiego symbolu.

3. Okoliczności zagrania karty

Dla ułatwienia karty zostały podzielone kolorami odpowiadającymi reakcjom na poszczególne działania:

- RUCH** – karty czerwone,
- PRZESZUKANIE** – karty fioletowe,
- ROZMOWĘ** – karty żółte.

UWAGA: W reakcji na jedno działanie **AGENTA** można zagrać tylko jedną kartę, np. jeśli **AGENT** będzie wykonywał ruch – można na niego zagrać tylko jedną kartę typu **RUCH**. Jeśli potem podejmie on jeszcze akcję **ROZMOWA**, można na niego zagrać jedną kartę typu **ROZMOWA**.

4. Blokowanie kart

Gracz, który stał się celem karty **REAKCJI** ma tylko jedną możliwość uniknięcia

konsekwencji jej zagrania. Jeśli sam posiada kartę tego samego koloru, co ta zagrana przez przeciwnika i ma ona symbol **BLOK**, może jej użyć, aby anulować efekt karty przeciwnika. Po tym zagranie obie karty są odrzucane z gry bez żadnych dodatkowych efektów.

5. Pozyskiwanie nowych kart i ich limit

Limit kart, które mogą znajdować się w posiadaniu Gracza wynosi 3. Karty **REAKCJI** Gracze mogą pozyskać, korzystając z karty **PLANOWANIA** na początku każdego **ETAPU**.

UWAGA: W żadnym momencie gry Gracz nie może posiadać więcej niż 3 karty **REAKCJI**. Jeżeli karta **PLANOWANIA** zezwala Graczowi dobrać karty **REAKCJI**, a ten posiada jeszcze jakieś karty, to Gracz dobiera je, może się z nimi zapoznać i dopiero wówczas musi odrzucić (bez wprowadzania ich efektów) tyle kart, aby pozostały mu tylko 3 karty.

6. Przetasowanie talii

Wykorzystane lub odrzucone karty są odkładane obok obszaru gry. Dopiero gdy Gracze wykorzystają wszystkie karty z talii, będą mogli ponownie przetasować wszystkie wykorzystane karty i odtworzyć talię kart **REAKCJI**.



Kartę tę może zagrać Gracz, tylko w przypadku, gdy wrogi aktywowany **AGENT** zainicjuje **ROZMOWĘ**.

W przypadku użycia karty przez: A. Gracza polskiego – odczyta on opis karty z czerwoną pieczęcią, B. Gracza niemieckiego – odczyta on opis karty z czarną pieczęcią.

Scenariusze

Do instrukcji dołączone zostały scenariusze, które zawierają opis elementów uczestniczących w rozgrywce, szczegółowe jej zasady i warunki zwycięstwa.

SCENARIUSZE SZKOLENIOWE

Zasiadając pierwszy raz do gry **Stawka większa niż życie**, proponujemy wybranie **KAMPANII SZKOLENIOWEJ**. Dzięki niej można poprzez uproszczoną rozgrywkę poznawać stopniowo zasady od podstawowych do bardziej złożonych.

Kampania szkoleniowa została podzielona na trzy scenariusze, które stopniowo korzystają z coraz bardziej rozbudowanych zasad. Za każdym razem zawarto przypomnienie podstawowych zasad, aby ułatwić początkowe rozpoznanie gry.

Do pierwszego scenariusza wystarczy znajomość **ZASAD PODSTAWOWYCH**.

Przystępując do rozegrania drugiego scenariusza, należy zapoznać się już z częścią instrukcji obejmującą **ZASADY ROZSZERZONE**.

Ostatni, trzeci scenariusz korzysta z pełni zasad, tak więc oprócz **ZASAD ROZSZERZONYCH** należy zaznajomić się z **ZASADAMI ZAAWANSOWANYMI**.

Nawet Gracze znający już doskonale grę, mogą odnaleźć w rozgrywce **KAMPANII SZKOLENIOWEJ** wyzwanie na realizację długoplanowej strategii, a ostateczny sukces w ostatnim scenariuszu będzie zapewne dziełem ciężkiego planowania i odrobiny szczęścia.

SCENARIUSZE FILMOWE

Do gry dołączone zostały **3 filmowe scenariusze**. Podczas rozgrywki Gracze mogą korzystać z pełni zasad opisanych w instrukcji.

Przed przystąpieniem do gry Gracze muszą:

- A.** Przygotować i ułożyć według zamieszczonego opisu konkretne **SEKTORY**, a następnie nanieść na nie kafelki przedmiotów.
- B.** Przygotować swoje siatki **AGENTÓW** złożone z konkretnych postaci wymienionych w opisie. Jeśli scenariusz tego wymaga, każdy z Graczy musi umieścić swoich **AGENTÓW** w konkretnych miejscach na planszy.
- C.** Zapoznać się ze szczegółowymi zasadami urozmaicającymi rozgrywkę.
- D.** Zapoznać się z warunkami zwycięstwa – każdy ze scenariuszy filmowych inaczej definiuje cele, które muszą spełnić Gracze aby osiągnąć sukces.
- E.** Zapoznać się z czasem gry – niektóre scenariusze (np. *Wiem kim jesteś*) mają ściśle określony czas gry mierzony w **ETAPACH**, inne kończą się dopiero wtedy, gdy jeden z Graczy spełni konkretne Warunki Zwycięstwa (np. *Hotel Excelsior*).
- F.** Przygotować wszystkie niezbędne elementy gry, takie jak: **TOR ŚLEDZTWA**, talie kart **LOKACJI** i **REAKCJI**, karty **MISJI**, obecnych w scenariuszu **AGENTÓW**, żetony pomocnicze (**TU BYŁEM**, **PZ**, **ŚLEDZTWA ZAGROŻENIA**) oraz karty **PODPowiedzi**.



Kampania szkoleniowa

Spotkanie

str. 29

Pierwsze starcie

str. 30

Najlepsze kasztany są na placu Pigalle

str. 32

Scenariusze filmowe

**Wiem
kim
jesteś**

str. 34

**HOTEL
Excelsior**

str. 36

ŚCIŚLE TAJNE

str. 38



SCENARIUSZE SWOBODNE

Ta forma rozgrywki oddaje w ręce Graczy pełną swobodę w kreowaniu obszaru gry, wyborze postaci, ustaleniu liczby ETAPÓW i Warunków Zwycięstwa. Aby stworzyć własny scenariusz, Gracze muszą postępować według zamieszczonego poniżej schematu:

- A. Wybierają stronę: polską lub niemiecką.
- B. Ustalają, z ilu SEKTORÓW będzie składać się plansza (min. 4, maks. 7).
- C. Gracze umieszczają na stole SEKTOR POLICYJNY (musi on być wybrany do każdej rozgrywki).
- D. Gracz niemiecki jako pierwszy ustawia wybrany przez siebie SEKTOR i umieszcza go obok SEKTORA POLICYJNEGO (tak, aby stykał się z nim krawędzią).
- E. Gracz polski ustawia wybrany przez siebie SEKTOR i umieszcza go tak, aby stykał się choć jedną krawędzią z dowolnym już ustawionym SEKTOREM. Po nim swój SEKTOR ustawia Gracz niemiecki i tak na zmianę, aż do rozłożenia tylu SEKTORÓW, ile Gracze ustalili przed ich wyborem. W ten sposób stworzona zostanie plansza, która będzie obszarem gry.
- F. Na pola LOKACJI we wszystkich wybranych SEKTORACH należy ułożyć po 5 przypisanych im kafelków PRZEDMIOTÓW (wcześniej je starannie tasując, aby żaden z Graczy nie znał ich kolejności).
- G. Każdy z Graczy losuje czwórkę swoich AGENTÓW, pamiętając, że każda siatka musi mieć po jednym AGENCIE w każdym z kolorów: ♦ żółty, ♦ fioletowy, ♦ niebieski, ♦ czarny. Następnie Gracze dobierają odpowiadające im figurki i DOKUMENTY AGENTÓW.
- H. Gracze naprzemiennie układają figurki AGENTÓW na planszy, na dowolnym polu, rozpoczynając od Gracza polskiego (niekoniecznie swojego AGENTA).

UWAGA: W zależności od liczby SEKTORÓW, Graczom przysługują podany poniżej limit kart LOKACJI:
4 SEKTORY – limit kart 2.
5-6 SEKTORÓW – limit kart 3.
7 SEKTORÓW – limit kart 4.

UWAGA: Przy wzajemnym rozstawianiu figurek postaci, w jednym SEKTORZE nie można ustawić więcej niż jednego AGENTA z każdej siatki.

- I. Gracze ustalają poziom zaawansowania przepisów: czy będą korzystać z ZASAD PODSTAWOWYCH, ROZSZERZONYCH lub ZAAWANSOWANYCH.
- J. W przypadku wyboru co najmniej wersji rozszerzonej Gracze muszą przygotować:
 - karty MISJI (dla postaci z rozgrywki),
 - żetony ZAGROŻENIA
 - własne talie kart LOKACJI (tylko dla tych LOKACJI które reprezentowane są na wybranych SEKTORACH),
 - wspólną talię kart REAKCJI.
- K. Obok planszy Gracze umieszczają TORY ŚLEDZTWA i żetony pomocnicze (TU BYŁEM, ŚLEDZTWA) oraz karty PODPOWIEDZI.
- L. Gracze ustalają poziom trudności i czas gry: PODSTAWOWY (ok. 45 min.)
Czas gry – 8 ETAPÓW
Warunki Zwycięstwa – pierwszy Gracz, który zdobędzie dwa SEKRETY wygrywa rozgrywkę (obowiązuje także alternatywne zakończenie związane z dekonspiracją Klossa lub kompromitacją oficera SS). Także przebywanie w ARESZCIE trzech polskich AGENTÓW aresztowanych przez Gracza niemieckiego kończy się automatycznym zwycięstwem Gracza niemieckiego.
ZAAWANSOWANY (ok. 1,5-2 godz.)
Czas gry – nieograniczony liczbą ETAPÓW
Warunki Zwycięstwa - przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z Graczy, w tajemnicy przed przeciwnikiem, zapisuje na kartce 5-literowe HASŁO (rzeczownik pospolity, w mianowniku liczby pojedynczej). Za każdym razem, gdy Gracz zdobędzie SEKRET, przeciwnik musi wyjawić mu jedną z liter HASŁA (wskazaną przez zgadującego Gracza). W dowolnym momencie gry, gdy AGENT napotka AGENTA wrogiej siatki, może próbować odgadnąć całe HASŁO. Jeśli się to uda, Gracz wygrywa, jeśli nie, agent jest zdemaskowany i eliminowany z gry. Niezależnie od rywalizacji o odgadnięcie HASŁA zwycięstwo zapewnia też zdobycie 13 PZ.

KAMPANIA SZKOLENIOWA – SCENARIUSZ 1.

Spotkanie

Krok 1

W miejscu łatwo dostępnym dla Graczy należy ustawić dwa SEKTORY: HITLERPLATZ i ADMINISTRACYJNY a we wszystkich LOKACJACH przypisane im kafelki PRZEDMIOTÓW.

Krok 2

Wszystkie elementy należy rozłożyć zgodnie z zamieszczonym obok rysunkiem.

- Gracz polski otrzymuje **DOKUMENTY AGENTÓW**, a ich figurki ustawia na planszy: Hans Kloss – **MIESZKANIA OFICERÓW**, Ingrid Heizer – **HOTEL**.
- Gracz niemiecki otrzymuje **DOKUMENTY AGENTÓW**, a figurki ustawia na planszy: Glaubel – **URZĄD ZATRUDNIENIA**, Marta Becher - **TEATR**.
- Każdy z Graczy umieszcza obok siebie **TOR ŚLEDZTWA** i **znaczniki ŚLEDZTWA** oraz **ARKUSZE PODPOWIEDZI**.
- Każdy z Graczy dobiera małe kostki do zaznaczania **PUNKTÓW AKCJI**.
- Przygotować znaczniki **TU BYŁEM**.
- Każdy z Graczy otrzymuje zestaw pięciu kart **PLANOWANIA**.

Zasady dodatkowe

Mimo iż w rozgrywce każdy z Graczy ma tylko po dwóch **AGENTÓW** (zamiast czterech), warto gromadzić **DOWODY** także na kolory **AGENTÓW**, których nie ma na planszy. Część **DOWODÓW** będzie mogła być wykorzystana w kolejnym scenariuszu **KAMPANII SZKOLENIOWEJ**, kiedy pojawią się nowi **AGENCI**.

Warunki zwycięstwa

Gdy któryś z Graczy zdobędzie dwa **SEKRETY** (w wyniku **ROZMOWY** z wrogimi **AGENTAMI**), natychmiast wygrywa rozgrywkę. Jeśli do końca **8 ETAPU** żaden z Graczy nie zdoła wygrać, rozgrywka kończy się remisem.

UWAGA: W tym scenariuszu Gracz polski wybiera wskazany obok Dokument Hansa Klossa.



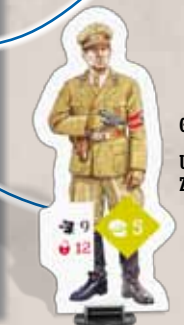
Hans Kloss
MIESZKANIA OFICERÓW



Ingrid Heizer
HOTEL



Marta Becher
TEATR



Glaubel
URZĄD ZATRUDNIENIA



UWAGA: Po zakończeniu scenariusza Gracze zachowują połowę pozyskanych **DOWODÓW** na wszystkich wrogich **AGENTÓW** (wyniki zaokrąglając w górę). Zwycięzca może nie redukować jednego z torów (z wyjątkiem Klossa). Wszystkie pozyskane i wykorzystane przedmioty wracają na planszę.

Pierwsze starcie



Krok 1

SEKTORY: HITLERPLATZ, ADMINISTRACYJNY, POLICYJNY.

Krok 2

Gracze dobierają wszystkie elementy gry wskazane w pierwszym scenariuszu oraz dodatkowo:

- A. Gracz polski otrzymuje **DOKUMENT** i figurkę Jacka.
- B. Gracz niemiecki otrzymuje **DOKUMENT** i figurkę Hermanna Brunnera.
- C. **AGENCI** rozpoczynają rozgrywkę w **LOKACJACH**: Hans Kloss i Hermann Brunner – **GESTAPO**. Pozostałych **AGENTÓW** Gracze rozstawiają w dowolnych **LOKACJACH**, czyniąc to naprzemiennie. Nie wolno jednak rozstawić innych **AGENTÓW** w **SEKTORZE POLICYJNYM**. Jako pierwszy **AGENTA** (niekoniecznie swojego) musi ustawić Gracz niemiecki.
- D. Dodatkowo Gracze przygotowują: żetony **ZAGROŻENIA**, żetony Punktów Zwycięstwa (**PZ**) oraz karty **MISJI**.

Czas gry: 8 ETAPÓW

Warunki zwycięstwa

Podczas rozgrywki Gracze oprócz zdobywania **Ź** z **ROZMÓW** po raz pierwszy zetkną się z **MISJAMI** (patrz str. 6). Pojawia się w związku z tym szansa na zdobywanie Punktów Zwycięstwa (**PZ**) oraz alternatywne zdobywanie **SEKRETÓW** z **MISJI** specjalnych (patrz str. 7).

Każdy Gracz otrzymuje:

- **2 PZ** za każdym razem, gdy jego **AGENT** wypełni **MISJĘ** podstawową,
- **4 PZ** za każdym razem, gdy jego **AGENT** wypełni **MISJĘ** specjalną,
- **3 PZ** za każdym razem, gdy jego **AGENT** uzyska w **ROZMOWIE** **Ź**.

Jeśli przed końcem 8 **ETAPU** któryś z Graczy uzyska **11 PZ**, rozgrywka kończy się jego automatycznym zwycięstwem. Jeśli żaden z Graczy przed końcem 8 **ETAPU** nie uzyska **11 PZ**, rozgrywka kończy się remisem.

Alternatywne zakończenie

Jeśli przed końcem 8 **ETAPU** Gracz niemiecki zdekonspiruje Hansa Klossa – rozgrywka kończy się automatycznym zwycięstwem Gracza niemieckiego.

Jeśli przed końcem 8 **ETAPU**, Gracz polski skompromituje Hermanna Brunnera – rozgrywka kończy się automatycznym zwycięstwem Gracza polskiego.

Bonus dla zwycięzcy

Gracz który zwyciężył w wyniku pozyskania **11 PZ**, może do kolejnej rozgrywki zatrzymać 1 pozyskany przedmiot i nie redukuje o połowę pozyskanych **DOWODÓW** na wybranego przez siebie wrogiego **AGENTA**. Jeśli Gracz polski skompromitował Brunnera, Gracz niemiecki dodatkowo w kolejnej rozgrywce nie będzie mógł już wybrać Brunnera, tylko Fritza Kopfa.

Jeśli Gracz niemiecki zdekonspirował Hansa Klossa, dodatkowo w kolejnej rozgrywce należy zmienić **DOKUMENT** Hansa Klossa na inny.

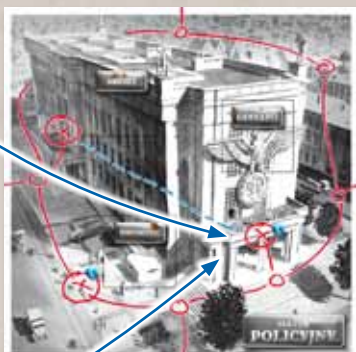
Ingrid Heizer



Jacek



Hans
Kloss
GESTAPO



Hermann
Brunner
GESTAPO



Marta Becher



Glaubel



Najlepsze kasztany są na placu Pigalle



Krok 1

SEKTORY: HITLERPLATZ, ADMINISTRACYJNY, GESTAPO i dodatkowo SEKTOR MIEJSKI.

Krok 2

Gracze dobierają wszystkie elementy gry wskazane w pierwszym i drugim scenariuszu oraz dodatkowo:

- A. Gracz polski otrzymuje **DOKUMENT** i figurkę Georga.
- B. Gracz niemiecki otrzymuje **DOKUMENT** i figurkę Bruno Drehera.
- C. Gracze rozstawiają **AGENTÓW** w dowolnie wybranych **LOKACJACH**, czyniąc to naprzemiennie. Jako pierwszy **AGENTA** (niekoniecznie swojego) musi ustawić Gracz niemiecki.

Uwaga: W jednym **SEKTORZE** nie może zaczynać gry więcej niż po jednym **AGENCIE** każdego z Graczy.

- D. Gracze przygotowują: żetony **ZAGROŻENIA**, żetony Punktów Zwycięstwa oraz karty **MISJI**.
- E. Obok obszaru gry każdy z Graczy ustawia stworzoną przez siebie talię kart **LOKACJI**.
- F. Obok obszaru gry Gracze umieszczają talię kart **REAKCJI**.

Czas gry: 10 ETAPÓW

Limit kart LOKACJI: 2

Warunki zwycięstwa:

Pierwszy z Graczy, który osiągnie **11 PZ** (pozyskiwanych analogicznie jak w scenariuszu szkoleniowym *Pierwsze starcie*) lub zdobędzie 3 **SEKRETY** wygra ostatni scenariusz i zostanie zwycięzcą **KAMPANII SZKOLENIOWEJ**. Jeśli rozgrywka toczyła się płynnie, jesteście gotowi, aby rozpocząć przygodę ze scenariuszami filmowymi lub tworzeniem własnych scenariuszy.

Hans Kloss

Ingrid Heizer

Jacek

Georg



2
limit
kart
LOKACJI



Hermann Brunner



Marta Becher



Glaubel



Bruno Dreher



Wiem kim jesteś



3
limit
kart
LOKACJI



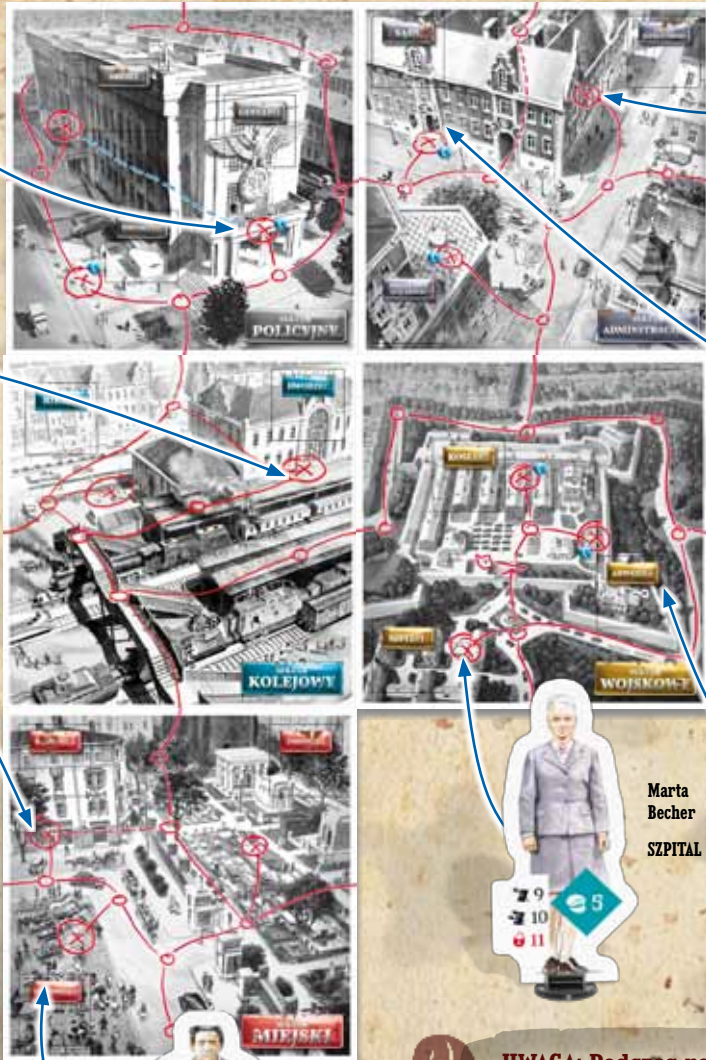
Stedtko
GESTAPO



Irena
DWORZEC



Jacek
KAMIENICA



Heinrich
Vogel
URZĄD
ZATRUD-
NIENIA



Starsza
pani
SĄDY



Hans
Kloss
ABWEHRA



Marta
Becher
SZPITAL



Bruno
Dreher
TARGOWISKO



UWAGA: Podczas rozgrywania scenariuszy filmowych, Gracze korzystają z wszystkich elementów gry stosując zasady ZAAWANSOWANE (wykorzystując żetony ZAGROŻENIA, karty MISJI, karty LOKACJI, karty REAKCJI).

Radiostacja

Przed rozpoczęciem rozgrywki Gracz polski zapisuje na kartce (i nie ujawnia tej informacji) miejsce ukrycia **RADIOSTACJI**.

Musi to być **LOKACJA** znajdująca się w dowolnym **SEKTORZE** z wyjątkiem **SEKTORA POLICYJNEGO** i **WOJSKOWEGO**.

Gracz polski będzie musiał ujawnić położenie **RADIOSTACJI** w dwóch przypadkach:

- A. gdy rozpocznie nadawanie **MELDUNKU**,
- B. gdy **RADIOSTACJĘ** „namierzy” Gracz niemiecki.

Nadawanie meldunku

Gdy Gracz polski zgromadzi dwa **SEKRETY** (poprzez **ROZMOWĘ** lub w nagrodę za wykonanie **MISJI SPECJALNEJ**), może udać się Klosssem do **LOKACJI**, w której ukryta jest **RADIOSTACJA** i wykonać akcję **NADAWANIE MELDUNKU** (koszt 1 PA). Wówczas kładzie w **LOKACJI** żeton **RADIOSTACJI** i od tego momentu jej położenie jest już jawne. Od tej chwili, aż końca kolejnego **ETAPU**, na polu z **RADIOSTACJĄ** musi przebywać choć jeden polski **AGENT**, aby nie zerwać połączenia. Jeśli połączenie zostanie zerwane, Kloss ponownie musi zainicjować nadawanie **MELDUNKU**, a czas nadawania liczony jest od nowa.

Jeśli do zakończenia drugiego **ETAPU**, liczonego od rozpoczęcia nadawania **MELDUNKU**, Gracz niemiecki nie zdoła przerwać nadawania (np. poprzez skuteczny **ZAMACH** lub **ARESztOWANIE**), rozgrywka kończy się automatycznym zwycięstwem Gracza polskiego.

RADIOSTACJA namierzona

Gracz niemiecki zdobywając **SEKRETY** (poprzez **ROZMOWĘ** lub w nagrodę za wykonanie **MISJI** specjalnej), przybliży się do namierzenia **RADIOSTACJI** (o ile Gracz polski nie rozpoczął jeszcze nadawania **MELDUNKU**).

- A. W chwili, gdy Gracz niemiecki zdobędzie pierwszy **SEKRET**, Gracz polski

musi mu podać nazwy dwóch **SEKTORÓW**, z których jeden na pewno skrywa **RADIOSTACJĘ**.

- B. W chwili, gdy gracz niemiecki zdobędzie drugi **SEKRET**, Gracz polski musi ujawnić nazwę **SEKTORA** z **RADIOSTACJĄ**.

- C. W chwili zdobycia przez Gracza niemieckiego 3 **SEKRETU** gracz polski ujawnia **RADIOSTACJĘ**.

Od momentu namierzenia **RADIOSTACJI** lub sytuacji, w której gracz polski sam ujawni jej położenie **AGENCI** niemieccy mogą wykonywać **ZAMACHY** (muszą posiadać **BRONŃ**), a Stedke może próbować **ARESztOWAĆ** każdego polskiego **AGENTA** znajdującego się w **LOKACJI** z **RADIOSTACJĄ** (nie musi posiadać **DOWODÓW**, ale każde arestowanie wymaga wykonania akcji).

Warunki zwycięstwa

Jeśli przed końcem 8 **ETAPU** Graczowi polskiemu uda się nadać **MELDUNEK** – wygrywa rozgrywkę.

Jeśli do końca 8 **ETAPU** Graczowi polskiemu nie uda się nadać **MELDUNKU**, a Gracz niemiecki sam namierzył **RADIOSTACJĘ** (3 **SEKRETY**) – wygrywa Gracz niemiecki.

Jeśli do końca 8 **ETAPU** Graczowi polskiemu nie uda się nadać **MELDUNKU**, a Graczowi niemieckiemu nie udało się samodzielnie namierzyć **RADIOSTACJI** – zwycięża ten z Graczy, który zgromadzi więcej **PZ**.

Gracze w rozgrywce otrzymują:

1 **PZ** za wykonanie **MISJI** podstawowej,

PZ z kart **LOKACJI**,
UWAŻA! Jeśli w wyniku **ROZMOWY** lub odrzucania przedmiotu, Gracz miałby pozyskać więcej niż dziesięć **DOWÓD**, zamiast tego otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa za każdy **☒** ponad 10 **☒**.

Przy równej liczbie pozyskanych **PZ** gra kończy się remisem.

Rok 1941.

Młody Polak, Stanisław Koliccki, ucieka z obozu jenieckiego w Królewcu. Koliccki jest niezwykle podobny do Hansa Klossa, niemieckiego oficera schwytanego przez Rosjan. Po przeszkoleniu wywiadowczym Polak zostaje wysłany na stronę niemiecką gdzie, jako J-23 przekazuje informacje ze sztabu dywizji za pośrednictwem siatki wywiadowczej, do której należy Irena zajmująca się obsługą radiostacji i Jacek odpowiedzialny za ochronę sprzętu do nadawania. Jednak Gestapo szybko lokalizuje radiostację i urządza zasadzkę. Agent J-23 w pośpiechu niszczy szyfry i pozoruje własną śmierć.



HOTEL Excelsior

CZAS GRY
do
zwycięstwa



3
limit
kart
LOKACJI

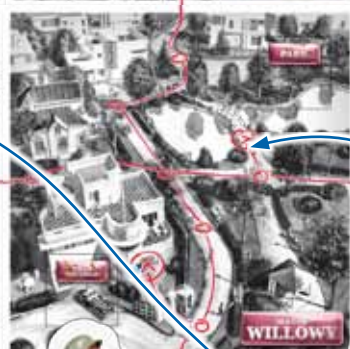
Georg
POSTERUNEK



Fritz
Kopf
GESTAPO



Hans
Kloss
DWORZEC



Emma
Schmidt
PARK



Erik
Kopf
URZĄD
ZATRUDNIENIA



Sierżant
żandarmerii
NADBRZEŻE



Johannes
Lemner
HOTEL



Ingrid
Heizer
KAWIARNIA



UWAGA: Podczas rozgrywania scenariuszy filmowych, Gracze korzystają z wszystkich elementów gry stosując zasady ZAAWANSOWANE (wykorzystując żetony ZAGROŻENIA, karty MISJI, karty LOKACJI, karty REAKCJI).

Pokój 217

Przed rozpoczęciem rozgrywki obaj Gracze przygotowując swoje talie **LOKACJI**, wyjmują z nich po karcie **HOTEL** i wkładają ją jako ostatnią na spodzie talii. Będą mogli ją zatem otrzymać dopiero po wykorzystaniu wszystkich pozostałych.

Karta **HOTEL** będzie potrzebna w końcowej fazie rozgrywki, gdy Gracze zdołają odnaleźć klucz do pokoju 217 w Hotelu Excelsior.

Aż do chwili, gdy dany Gracz nie zgromadzi 15 PZ, nikt nie może ani przeszukiwać **HOTELU**, ani zagrywać karty **HOTEL**.

Warunki zwycięstwa

Podczas rozgrywki Gracze próbują jak najszybciej pozyskać 15 PZ. Gracz, który zdobędzie 15 PZ (lub więcej) może wykonywać akcje przeszukiwanie w **HOTELU**. Ponadto, jeśli podczas aktywacji swojego **AGENTA** zdoła on spełnić warunki z karty **LOKACJI HOTEL**, automatycznie wygrywa rozgrywkę.

Punkty Zwycięstwa (PZ)

przyznawane są za:

A. **MISJĘ** podstawową – 1 PZ,

B. **MISJĘ SPECJALNĄ** – 3 PZ,

C. **SEKRET Z ROZMOWY** – 3 PZ.

UWAGA: W określonych sytuacjach, Gracze mogą pozyskiwać PZ zagrywając wybrane karty **LOKACJI** (np. Niemcy z **WILLI OFICERA SS**).

UWAGA: Jeśli w wyniku **ROZMOWY** lub odrzucania przedmiotu, Gracz miałby pozyskać więcej niż dziesięć **DOWÓD**, zamiast tego otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa za każdy „X” ponad 10 „X”.

Dla ułatwienia podajemy zestawienie miejsc, w których Gracze mogą odnaleźć:

A. Karty **ŚCIŚLE TAJNE** w kasetkach

(potrzebne do zwycięstwa Graczowi polskiemu): **WILLA OFICERA SS, HOTEL, TEATR, URZĄD ZATRUDNIENIA, MIESZKANIA OFICERÓW**. Dodatkowo Gracz polski może „stworzyć” **Ściśle Tajny Dokument**, wykorzystując do tego celu dwa przedmioty: **pieczętka i dokument**,

B. Przedmioty Wartościowe (potrzebne do zwycięstwa Graczowi niemieckiemu): **GESTAPO, HOTEL, BUDKA TELEFONICZNA, URZĄD ZATRUDNIENIA, TARGOWISKO, WILLA OFICERA SS**.

Gdańsk - rok 1942.

W niewyjaśnionych okolicznościach ginie szef gdańskiej siatki wywiadowczej. Hans Kloss, na wyraźny rozkaz centrali, zmienia swoje plany urlopowe i udaje się do Gdańska, aby wyjaśnić okoliczności śmierci dotychczasowego szefa i wspólnie z jednym z członków grupy Georgiem, sprawdzić lojalność pozostałych agentów - piastunkę Emmę Schmidt, krawca Ernsta Pfeiffera, nauczyciela gimnastyki Hansa Diederlicha, przedstawiciela duńskiej firmy mydlarskiej Christiansona oraz Ingrid Heizer, właścicielkę „Cafe Ingrid”. Agent J-23 zatrzymuje się w hotelu Excelsior, gdzie o umówionej porze ma się spotkać z tajemniczym „numerem drugim”. Wcześniej jednak musi zdażyć wyjaśnić przyczynę śmierci Herberta von Haagena. Tymczasem okazuje się, że Niemcy umieścili w Hotelu swojego agenta.



ŚCIŚLE TAJNE

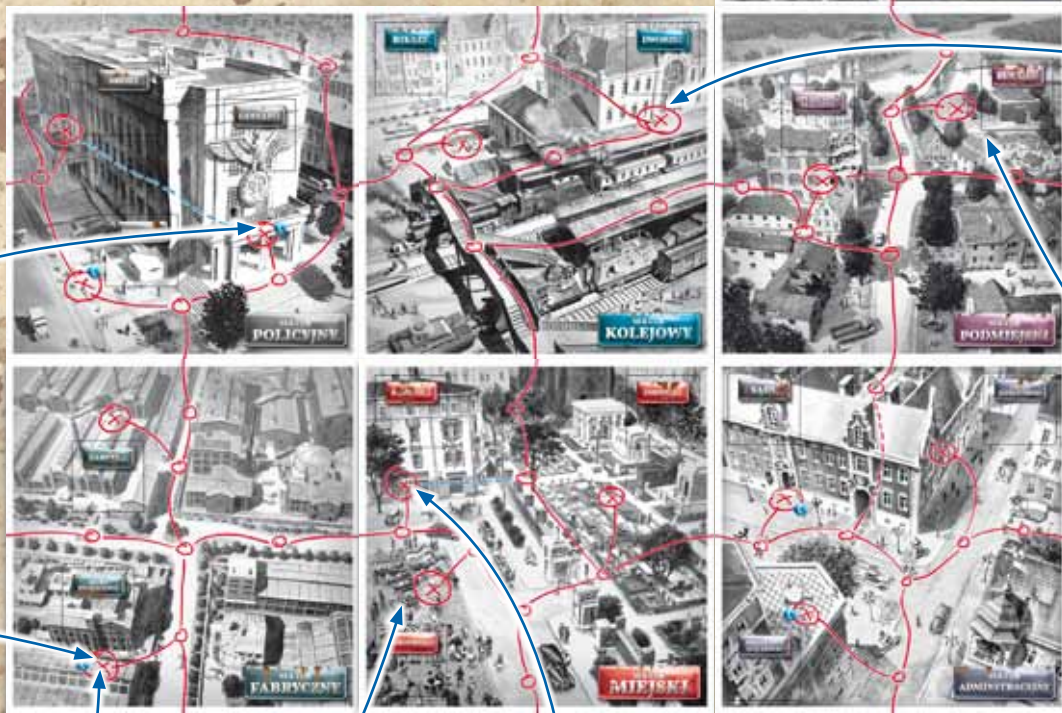


Czarne Audi
KOSZARY

CZAS GRY
do
zwycięstwa



3
limit
kart
LOKACJI



Hermann
Brunner
GESTAPO



Barbara
Reczko
BIURO
PROJEKTOWE



Erwin Reil
BIURO
PROJEKTOWE



Glaubel
TARGOWISKO



Edward
Kania
KAMIENICA



Hans Kloss
ABWEHRA



Kazik
DWORZEC



Puszke
BUNKIER



UWAGA: Podczas rozgrywania scenariuszy filmowych, Gracze korzystają z wszystkich elementów gry stosując zasady ZAAWANSOWANE (wykorzystując żetony ZAGROŻENIA, karty MISJI, karty LOKACJI, karty REAKCJI).

Pulkowski idzie na współpracę?

W **LOKACJI FABRYKA** przetrzymywany jest dr Pulkowski, wybitny polski inżynier i specjalista od silników odrzutowych. Niemcy próbują nakłonić go do współpracy. Pulkowskiego nie reprezentuje żaden żeton. Nie wpływają na niego żadne żetony ani cechy specjalne **AGENTÓW**.

Na końcu każdego **ETAPU** Gracz niemiecki dokonuje przesłuchania doktora. Wykonuje wówczas rzut dwoma kośćmi. Na początku „złamanie” polskiego naukowca nie jest proste, ale jego opór z każdym **ETAPEM** słabnie.

Gracz niemiecki, aby „złamać” doktora musi wyrzucić na dwóch kostkach co najmniej 12. Jeśli w pierwszym **ETAPIE** się to nie uda, w drugim uzyskuje modyfikator do rzutu +1, w trzecim +2, w czwartym +3 itd. Gdy Gracz niemiecki „złamię” doktora, od tej chwili może go zabrać do **Czarnego Audi** z pola **FABRYKI** i przewieźć do **KOSZAR**, aby wygrać rozgrywkę.

Wzmocniona ochrona FABRYKI

Przed rozpoczęciem rozgrywki Gracz niemiecki spośród żetonów **ZAGROŻENIA** odnajduje żeton **KONTROLA DOKUMENTÓW (-3)** i umieszcza go odkrytego na polu **FABRYKI**.

Od chwili, gdy któryś z polskich **AGENTÓW** zdoła dostać się do **FABRYKI**, Gracz niemiecki będzie przesłuchując Pulkowskiego odejmować od rzutów kostką na jego „złamanie” 3 oczka. Każdy polski **AGENT** może wprowadzić maksymalnie jedną modyfikację (-3), ale ich efekt kumuluje się. Zatem, jeśli np. trzech polskich **AGENTÓW** przeniknie do **FABRYKI**, Gracz niemiecki przy przesłuchaniu doktora będzie odejmował od rzutów aż 9 oczek! (polscy **AGENCI** po przeniknięciu nie muszą już przebywać w **FABRYCE** aby efekt nadal obowiązywał).

Czarne Audi

Na początku gry w **LOKACJI KOSZARY** Gracz niemiecki umieszcza figurkę **Czarnego Audi**. To samochód, który ma odebrać z fabryki doktora Pulkowskiego i zawieźć go na poligon w celu przeprowadzenia próby z silnikami odrzutowymi. Podczas

rozgrywki Gracz niemiecki będzie mógł aktywować ten samochód, który posiada limit 5 PA. Może on poruszać się jedynie po polach **ULIC** (z wyjątkiem pola **FABRYKI**, gdzie musi się znaleźć aby zabrać doktora) i jego aktywacja odbywa się kosztem PA z puli Gracza niemieckiego.

Do momentu, gdy nie ma w nim Pulkowskiego **Czarne Audi** nie może być atakowane przez polskich **AGENTÓW** i ignoruje żetony **ZAGROŻENIA**. W chwili, gdy Pulkowski zostanie „złamanym”, a **Czarne Audi** znajdzie się w **LOKACJI FABRYKA**, od następnego **ETAPU**, ruszy ono w drogę powrotną. Może być wówczas celem zamachów przeprowadzanych przez polskich **AGENTÓW** (z wyjątkiem Klossa), bez konieczności posiadania **MISJI**. Podczas powrotu **Czarne Audi** podlega już efektom żetonów **ZAGROŻENIA**.

UWAGA: Na początku gry przyjmuje się, że towarzysząca **Czarnemu Audi** obstawa zapewni mu obronę 6 o wartości 6, a wartość jego czujności wynosi 7.

Karty Ściśle Tajne

Odrzucenie przez Gracza karty **Ściśle Tajne** (podczas aktywacji **AGENTA** posiadającego tę kartę) skutkuje możliwością natychmiastowego przesunięcia **Czarnego Audi** o 2 pola w wybranym przez siebie kierunku.

Misje podstawowe i specjalne

Za każdym razem, gdy Gracz niemiecki wykona **MISJE**:

- A.** podstawową: zwiększa o 1 obronę **Czarnego Audi**,
- B.** specjalną: zwiększa o 3 obronę **Czarnego Audi**.

Za każdym razem, gdy polski **AGENT** wykona **MISJE**:

- A.** podstawową: ten **AGENT** otrzymuje +2 do **ZAMACHU** na samochód transportujący Pulkowskiego,
- B.** specjalną: ten **AGENT** otrzymuje +4 do **ZAMACHU** na samochód transportujący Pulkowskiego.

Za każdym razem, gdy polski lub niemiecki **AGENT** uzyska **SEKRET** z **ROZMOWY** z wrogim **AGENTEM** może zmienić położenie dwóch wybranych własnych żetonów **ZAGROŻENIA** lub

dobrać z puli nowy (sam wybiera) i położyć go na planszy.

UWAGA: uzyskanie **SEKRETU** z **ROZMOWY** nie zeruje poziomu dowodów na **TORZE ŚLEDZTWA**.

Pozyskanie więcej niż 10 **DOWODU** nie skutkuje otrzymaniem **PZ**, ale:

- dla Gracza polskiego oznacza +1 do wszystkich zamachów na samochód transportujący Pulkowskiego,
- dla Gracza niemieckiego oznacza +1 do rzutów na czujność przy próbie odrzucania żetonów zagrożenia.

Warunki Zwycięstwa

Jeśli nie później niż do końca 15 **ETAPU** Gracz niemiecki dojedzie z Pulkowskim do **KOSZAR**, automatycznie wygra rozgrywkę.

Gracz polski wygra, jeśli: Któryś z polskich **AGENTÓW** zdoła wykonać skuteczny zamach na **Czarne Audi** z Pulkowskim w środku, lub samochód nie dojedzie na czas do **KOSZAR**.

UWAGA: **Czarne Audi** nie podlega **KONTROLI DOKUMENTÓW** w **SEKTORZE WOJSKOWYM**.

C. UWAGA: Niemieckie żetony **ZAGROŻENIA:** **OCHRONA** **AGENTÓW** także wspierają obronę **Czarnego Audi**.

Rok 1942.

Hans Kloss dostaje wiadomość z centrali, że Niemcy aresztowali i przetrzymują polskiego naukowca, doktora Pulkowskiego, który przed wojną zajmował się badaniami nad nowym typem silnika odrzutowego. Szef fabryki zbrojeniowej, inżynier Erwin Reil próbuje namówić Pulkowskiego do współpracy w zamian za bezpieczeństwo własne i jego rodziny. Kloss otrzymuje zadanie odbicia Pulkowskiego i przerzucenia go w bezpieczne miejsce za linię frontu. Tymczasem na terenie zakładu dokonano dywersji, a dochodzenie w tej sprawie prowadzi Hermann Brunner. W całej szczególności przygotowawanej akcji, członek polskiej siatki - Kazik zostaje przyłapany przez niemieckiego agenta Glaubela na rysowaniu planów fabryki. Aby uspić czujność młodego Polaka, twierdzi, że jest antyfaszystą i chce, aby Polak wprowadził go do siatki. Łatwowierny Kazik naprowadza Gestapo na mieszkanie szefa - Edwarda Kani. Gestapowcy urządzają w tym lokalu kocioł. Co stanie się z Klosem? Czy zostanie ostrzeżony na czas i uniknie dekonspiracji? A przede wszystkim czy uda się uwolnić Pulkowskiego z rąk Niemców, zanim wywieżą go na poligon doświadczalny?

Opracowanie gry:

Maja Mirska i Robert Sypek

Ilustracje: Marek Szyszko, Tomasz Wirchanowski

Nadzór i opracowanie graficzne: Tomasz Wirchanowski

Skład i lamanie: Hasta - Jacek Szymański, Tomasz Wirchanowski

Korekta: Tomasz Chmielik

Nadzór merytoryczny: Paweł Żurkowski - kustosz Muzeum Wojska Polskiego w Warszawie

Nadzór nad realiami serialowymi: Paweł Szczutowski - Klub Miłośników Stawki

Mapy wojskowe ze zbiorów Marka Zielińskiego, mapywig.org



Wydawca: Inte-gra, TVP S.A.

Cenne uwagi przy testach przekazali nam: Marek Domański, Andrzej Żyśko, Karolina Kiełkowska, Adam Pszyk, Patryk Kaleta, Paweł „Kaczmars” Kaczmarek, Barbara Panc, Ryszard Jeziorny, Ola i Łukasz Woźniak, Tomasz Chmielik, Joanna Kozłowska-Pięćek, Piotr Malczewski, Ryszard Kita, Piotr Jasiak, Arkadiusz Piskorek, Magdalena i Paweł Iwanowicz, Edyta i Mariusz Migalka, Michał Bogudziński, Michał Kochanowski.

Dziękujemy także anonimowym graczom, których imion nie udało nam się poznać.

© Telewizja Polska S.A., Inte-gra, Warszawa 2015

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody Wydawców.

Więcej o grze: www.j23.com.pl, szukaj nas na FB: Stawka gra planszowa, www.sklep.tvp.pl