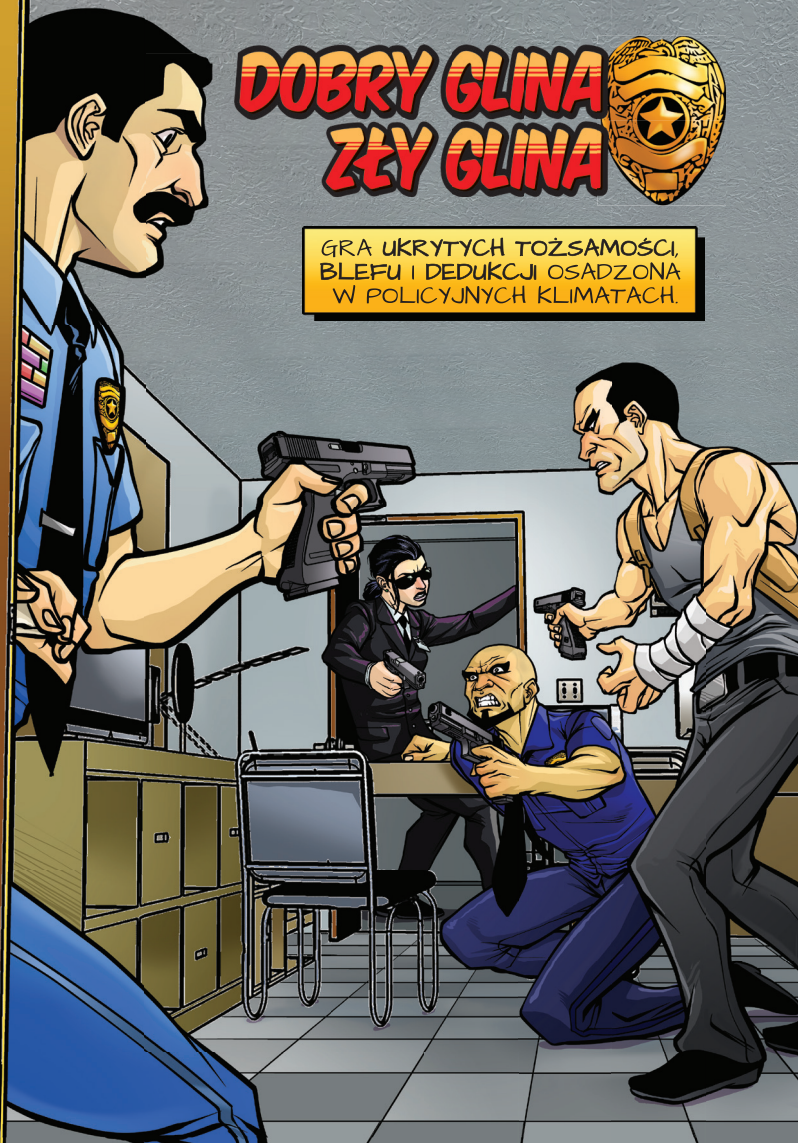


DOBRY GLINA ZŁY GLINA



GRA UKRYTYCH TOŻSAMOŚCI,
BLEFU I DEDUKCJI OSADZONA
W POLICYJNYCH KLIMATACH.



ZARYS FABULARNY

Jesteś policjantem. Wraz z innymi funkcjonariuszami podejmujesz próbę rozwiązania problemu korupcji w twoim rejonie. Jeden z Was jest Hersztem, zakonspirowanym przywódcą skorumpowanych gliniarzy. Inny, znany jako Agent, równie potajemnie lideruje grupie uczciwych policjantów, walczących z korupcją w swoich szeregach. Przeprowadź śledztwo, aby dowiedzieć się, kto jest przywódcą przeciwnej grupy i wyeliminuj go, zanim to Ty zostaniesz sprzątnięty.

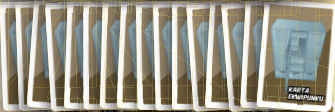
ZAWARTOŚĆ

**KARTY
LOJALNOŚCI**



24

**KARTY
EKWIPUNKU**



16

**KARTY
BRONI**



4

**KARTY
RAN**



2

**KARTA
GŁÓWNEGO ŚLEDZCEGO**



1

**KARTY
POMOCY GRACZA**



8

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Na każdej karcie Broni, Lojalności i Ekwipunku widnieje liczba, która określa, czy dana karta będzie używana podczas aktualnej gry. Przed rozpoczęciem rozgrywki usuń wszystkie karty, na których liczba w prawym górnym rogu przewyższa liczbę graczy.

PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE DO GRY DLA PIĘCIU GRACZY



W talii kart Lojalności odnajdź karty dowódców: Herszta oraz Agenta, a następnie odłóż je zakryte na osobny stos. Przetasuj talię kart Lojalności i dołóż do kart dowódców taką liczbę kart, aby w sumie było ich tyle, ilu jest graczy. Pamiętaj, aby nie odkrywać tych kart.

PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE DO GRY DLA SZĘŚCIU GRACZY



Przetasuj karty ze stosu i rozdaj po jednej każdemu z graczy. Następnie wydaj każdemu jeszcze dwie dodatkowe karty z talii kart Lojalności. Jeżeli po rozdaniu została jedna nadmiarowa karta Lojalności, odrzuć ją z gry bez odkrywania.

PRZYGOTOWANIE DO GRY (CIĄG DALSZY)

Rozdaj każdemu z graczy losowo wybraną kartę Ekwipunku. Następnie umieść pozostałe karty Ekwipunku w zakrytej talii oraz karty Broni na środku stołu, aby każdy miał do nich swobodny dostęp.

Rozdaj każdemu po jednej karcie Pomocy Gracza, a nadmiarowe odłóż do pudełka.

Gracz, do którego ostatnio strzelano (w grze lub w „prawdziwym życiu”) rozpoczyna grę. Otrzymuje on kartę Głównego Śledczego.

CEL GRY

Gracze będą podzieleni na dwie drużyny: Sprzedajnych oraz Uczciwych. Każda z grup podejmie próbę odnalezienia i eliminacji przywódcy grupy przeciwnej.

LOJALNOŚĆ I DRUŻYNY

Po sprawdzeniu swoich kart Lojalności, każdy z graczy umieszcza je **zakryte** na stole w dowolnie wybranej kolejności. Po umieszczeniu kart na stole gracz nie może już zmieniać ich kolejności.

Gracze mogą udzielać informacji na temat swoich kart Lojalności, z tym że nie muszą być to informacje zgodne z prawdą. Nie mogą natomiast wzajemnie pokazywać sobie swoich kart.

LOJALNOŚĆ I DRUŻYNY (CIĄG DALSZY)

JESTEŚ UCZCIWY

Jeżeli większość posiadanych przez Ciebie kart ma kategorię Uczciwy oraz nie posiadasz karty Herszt.

LUB

Jeżeli posiadasz kartę Agent (bez względu na pozostałe karty Lojalności).



JESTEŚ SPRZEDAJNY

Jeżeli większość posiadanych przez Ciebie kart ma kategorię Sprzedajny oraz nie posiadasz karty Agent.

LUB

Jeżeli posiadasz kartę Herszt (bez względu na pozostałe karty Lojalności).



TWOJA TURA

Twoja tura składa się z 3 etapów.

1

WYKONAJ AKCJĘ

Wybierz jedną z poniższych akcji.

PRZEPROWADŹ ŚLEDZTWO

Podejrzyj jedną z zakrytych kart Lojalności innego gracza, po czym odłóż ją na to samo miejsce. Nie możesz pokazać tej karty pozostałym graczom.

DOBIERZ EKWIPUNEK

Dobierz jedną kartę Ekwipunku. Jeżeli posiadasz zakryte karty Lojalności, **musisz odkryć jedną z nich**.

WYCIĄGNIJ BROŃ

Dobierz kartę Broni ze środka stołu i umieść ją przed sobą. Jeżeli posiadasz zakryte karty Lojalności, **musisz odkryć jedną z nich**.

STRZELAJ

Strzel do gracza, w którego wycelowałeś Broń. Następnie odrzuć Broń, umieszczając ją na środku stołu.

2

WYCELUJ

Jeśli masz przed sobą kartę Broni, wyceluj ją w jednego z graczy. Nie możesz celować w siebie.

3

ZAKOŃCZ SWOJĄ TURĘ

Rozgrywka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Przekaż kartę Głównego Śledczego graczowi znajdującemu się po Twojej lewej stronie.

ZOSTAŁEŚ POSTRZELONY

Jeżeli zostałeś postrzelony, musisz odkryć wszystkie posiadane karty Lojalności.

Jeżeli nie jesteś Agentem lub Hersztem, zostajesz wyeliminowany z gry. Obróć swoje karty Lojalności w poziomie (bokiem), aby oznaczyć, że zostałeś wyeliminowany. Następnie odłóż swoją kartę Ekwipunku na spód talii, a kartę Broni z powrotem na środek stołu (jeśli je posiadasz).

Jeżeli jesteś Agentem lub Hersztem, nie zostajesz wyeliminowany przy pierwszym postrzale. Dobierasz natomiast kartę Rany oraz kartę Ekwipunku. Zostajesz wyeliminowany, jeśli posiadasz już kartę Rany i strzelono do Ciebie bądź gdy utracisz kartę Herszta lub Agenta.

OBCHODZENIE SIĘ Z BRONIĄ

- Możesz posiadać tylko jedną kartę Broni naraz.
- Po otrzymaniu karty Broni bezzwłocznie ją wyceluj.
- Możesz zmienić cel jedynie na koniec swojej tury, podczas etapu Wyceluj.
- Nie możesz wycelować Broni w siebie.
- Jeżeli dobierasz kartę Broni, musisz ogłosić, w którego z graczy ją wycelujesz. Kartę Broni umieść przed sobą, skierowaną lufą pistoletu w stronę gracza, do którego celujesz.

UŻYWANIE EKWIPUNKU

- Karty Ekwipunku mogą być używane w dowolnym momencie gry, chyba że opis na karcie mówi inaczej.
- Po wykorzystaniu karty Ekwipunku odłóż ją na spód talii.
- Jeżeli używasz karty Ekwipunku, żadna inna karta nie może być użyta przed rozpatrzeniem jej efektów.
- Limit posiadanych przez Ciebie kart Ekwipunku wynosi 1. Jeżeli posiadasz więcej kart Ekwipunku, wybierz jedną, a resztę odłóż na spód talii. Nie możesz użyć żadnej karty Ekwipunku, jeżeli posiadasz więcej niż jedną.
- Możesz użyć karty Ekwipunku w momencie, gdy inny gracz w swojej turze wybrał już akcję, ale jeszcze jej nie przeprowadził. Jeżeli zdecydujesz się na taki krok, gracz ten może (lub będzie zmuszony) podjąć inną akcję po rozpatrzeniu efektów Twojej karty Ekwipunku.
- Przed zakończeniem akcji jednego z graczy może zostać użyta dowolna liczba kart Ekwipunku.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Drużyna Uczciwych wygrywa, jeżeli Herszt zostanie wyeliminowany. Drużyna Sprzedajnych wygrywa, jeżeli Agent zostanie wyeliminowany.

Jeśli podczas rozgrywki gracz posiada naraz kartę Herszta oraz kartę Agenta, natychmiast zostaje jedynym zwycięzcą.

Autorzy: Brian Henk, Clayton Skancke • **Ilustracje:** Dwayne Biddix • **Redakcja:** Łukasz Szatkowski, Mateusz Pitulski, Mateusz Pejas • **Tłumaczenie:** Michał Kamiński • **Skład i opracowanie graficzne wersji polskiej:** www.creatika.pl
Wydawca w Polsce: FULLCAP GAMES Mateusz Pitulski, Roślinna 15, 87-100 Toruń, www.fullcapgames.pl

Dołącz do naszego profilu: www.facebook.com/fullcapgames

© 2015 Overworld Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2015 Fullcap Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Patronat medialny:



GILDIA.PL