

# The AGENTS



## Fegyver, társak és küldetés nélkül

A The Agents a kémek, titkok, trükkök és szabotázs játéka. Az Ügynökök segítségével elérheted céljaidat, osztagokat bővíthetsz, küldetéseket teljesíthetsz, és legfőképpen minél több pontot gyűjthetsz.

### A játék elemei

- Ügynöklapok
- Küldetéslapok
- Pontlapok



Agents



Missions



Intel Points



Intel Points

### A játék célja

A célod egyszerű: legyél te az első, aki összegyűjt 40 pontot.

### Playing

A játék során Ügynökökből álló Osztagokat kell bővítened közted, valamint a tőled jobbra és balra ülő játékosok között (vagy 2 megosztott Osztagot 2 játékos esetén). Az Osztagok sorba helyezett Ügynökökből állnak. Ügynököt csak valamelyik Osztag végére lehet letenni, kivéve ha a lapon más áll.



Egy Osztagban 2 játékos esetén legfeljebb 7, illetve 3-5 játékos esetén legfeljebb 5 Ügynök lehet.



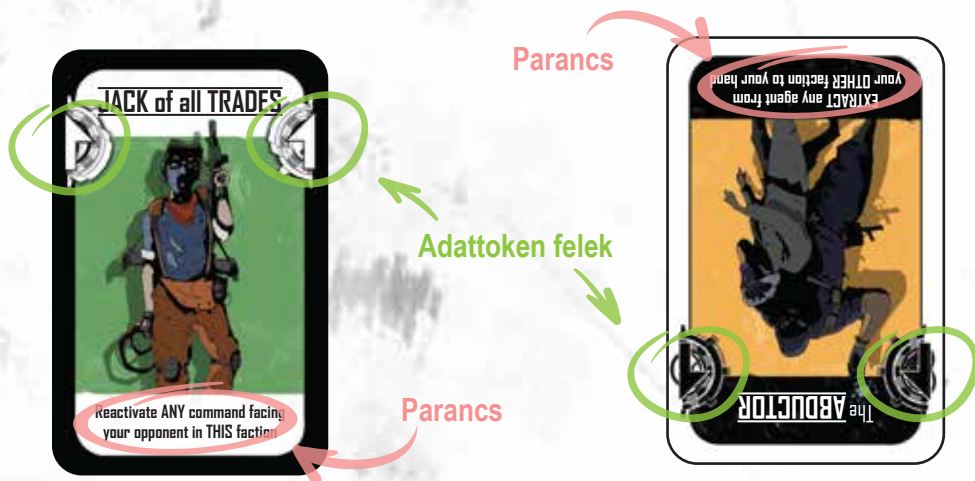
Az 1. játékos bármely lapját lehelyezheti az A vagy a B Osztag valamelyik végére.

Ez egy lehetséges állás 4 játékos esetén, ahol az A Osztag meg van osztva az 1. és 2. játékos, a B Osztag pedig az 1. és 4. játékos között.



## Ügynökök

Minden Ügynöklapon van egy parancs, ami különleges képességeket ad a játékosoknak. Ha leraksz egy Ügynöklapot egy Osztagba, eldöntheted, hogy a magad vagy az ellenfeled irányába teszed le. Aki irányába a parancs néz, annak végre KELL hajtania a parancsot, kivéve ha nem lehet.



A lap másik felén (fekete vagy fehér) fél adattokenek vannak. Ha ezek a felek összeillesztve egy teljes nyilat alkotnak, pontot biztosítanak annak, aki felé a nyíl néz. Amikor leraksz egy lapot egy Osztagba, te döntöd el annak irányát - hogy megtartod a parancs végrehajtását magadnak, vagy pontot szerzel a nyilak kiegészítésével. Emlékezz, amelyiket nem választod, az az ellenfeledé lesz, szóval dönts okosan!



Azonos színű (fehér VAGY fekete) teljes adattoken 2 pontot ér.  
Különböző színű (fehér ÉS fekete) teljes adattokenért a játékos csak 1 pontot kap.

A Független Ügynökök különleges Ügynökök, akiket nem lehet Osztagokba rakni. Amikor ezeket kijátszod, az asztra kell tenni saját magad és bármelyik másik játékos közé. Amikor az akcióját végrehajtották, a Független Ügynök a nyugdíjas-pakliba (a dobópakliba) kerül képpel felfelé.

### Adattoken pontértékkel



! Független Ügynököt bármelyik játékosra ki lehet játszani, nem csak a szomszédosakra.

Mint az Osztagbeli Ügynökök esetében, te döntöd el, milyen irányban játszod ki a lapot: parancssal vagy az adattokenen szereplő ponttal magad felé. A Független Ügynökök esetében a játékos, aki felé a pont irányul, azonnal megkapja a pontokat.

Az Osztagbeli Ügynökökkel ellentétben a Független Ügynököket csak akkor lehet kijátszani, ha a rajtuk levő parancs végrehajtható.



### Parancs végrehajtása:

1. Ha a kezedből játszol ki egy Osztagbeli Ügynököt, a parancsot végre KELL hajtani, ha végre LEHET hajtani.
2. Ha Független Ügynököt játszol ki, CSAK akkor lehet kijátszani, ha a parancsot végre LEHET hajtani.
3. Egy parancsot újra lehet aktiválni a körben egy akcióért (lásd: A kör menete).
4. A parancsot NEM lehet végrehajtani, ha átfordítasz, cserélsz vagy feltámasztasz egy Ügynököt.

## Küldetések

Az Osztagaidhoz Küldetéslapokat lehet csatolni. Ezek a lapok speciális feltételeket biztosítanak, amik ha teljesülnek, extra pontokat biztosítanak a játékosnak, aki kijátszotta őket (kivéve ha a lapon más szerepel). Minden játékos legfeljebb 2-2 Küldetéslapot tehet le minden Osztagához.



A fenti példában az 1. játékos az 1. és a 2. Küldetést az A Osztaghoz csatolta (amelyikhez a 2. játékos az 5. Küldetést csatolta). Az 1. játékos a 3. Küldetést a C Osztaghoz csatolta, és a 4. Küldetés a kezében van, amit még egyik Osztaghoz sem csatolt.

Küldetést csak olyan Osztaghoz lehet csatolni, amelyben legalább egy Ügynök van. Ha egy Osztagból, amihez egy Küldetés van csatolva, az összes Ügynököt eltávolítják, akkor a Küldetéslap visszakerül a játékos kezébe.

! Egy játékos ugyanahhoz az Osztaghoz nem csatolhat két azonos Küldetést.

## Küldetés csatolása

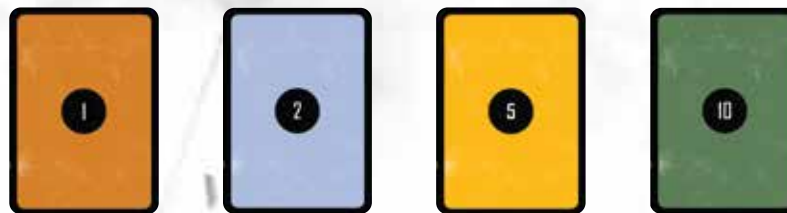
1. A játékosok a saját körükben bármikor csatolhatnak Küldetéseket az Osztagaikhoz. Ez nem kerül akcióba.
2. A játékosok visszavehetik a korábban a saját Osztagukhoz letett Küldetésüket a kezükbe, vagy átrakhatják a másik Osztagukhoz. Ez nem kerül akcióba.
3. Egy Küldetés az Osztaghoz csatolva marad akkor is, ha a feltétele teljesült. Tulajdonosa minden körben megkapja az érte járó pontokat, amíg a lapot el nem távolítják.

## Pontszerzés

Pontot kap a játékos

1. ha az Osztagaiban teljes nyilak néznek az irányába, a saját köre végén,
2. ha egy Küldetése feltételei teljesülnek, a saját köre végén,
3. ha egy Független Ügynök ponttal felé lett kijátszva, azonnal.

A Pontlapoknak 1, 2, 5 vagy 10 értéke lehet, és ezeket a megszerzett pontoknak megfelelő értékben kapják a játékosok.



Pontok segítségével új lapokat lehet vásárolni (lásd: A kör menete 3. pont).

! Emlékeztető: Az első játékos, aki 40 pontot szerez, nyer.

## Előkészületek

Képeztek három paklit az Ügynök-, a Küldetés- és a Pontlapokból. Minden játékos kap 3 Ügynök-, 1 Küldetéslapot és 5 pontot.

A 'leggyanúsabb' játékos kezd. A többi játékos az óramutató járása szerint következik utána.

## A kör menete

Minden játékosnak a körében 2 akciót kell végrehajtania. Az alábbi lehetőségek közül lehet választani (akár ugyanazt kétszer is):

### 1. Ügynök kijátszása

- Helyezz egy Osztagbeli Ügynököt a kezedből valamelyik Osztagodba, VAGY egy Független Ügynököt magad és egy másik játékos közé. Hajtsd végre a parancsot, és ha Független Ügynököt játszottál ki, a megfelelő játékos gyűjtse be az érte járó pontokat.

### 2. Parancs újraaktiválása

- Hajtsd végre egy korábban lehelyezett Osztagbeli Ügynök parancsát, ha a parancs feléd néz.

### 3. Ügynök- vagy Küldetéslap vásárlása

- Ügynök a húzópakli tetejéről - 1 pont
- Ügynök a nyugdíjas-pakli tetejéről - 2 pont
- Küldetés a húzópakli tetejéről - 3 pont
- Küldetés a nyugdíjas-pakli tetejéről - 4 pont

## 4. Küldetés cseréje

Lecserélheted egy Küldetéslapodat a kezedből vagy egy Osztagodból a húzópakli legfelső lapjára. Ehhez dobod a Küldetésedet a nyugdíjas-pakliba (képpel felfelé), és húzd fel a kezembe a húzópakli legfelső lapját.

A játékos a köre elején végrehajtja első akcióját. Ha egy Ügynököt játszott ki, a parancsot azonnal végre kell hajtania annak a játékosnak, aki felé a parancs néz. Ezután, ha Független Ügynököt játszott ki, a játékos, aki felé az adattoken néz, megkapja az érte járó pontot.

Ezután végrehajtja a második akcióját ugyanilyen lépéseken keresztül.

A kör végén begyűjti az Osztagai és a Küldetései alapján a pontokat. A játékos mindaddig pontot kap az Osztagaiból és a Küldetéseiből, amíg az adattokenek teljesek maradnak és a Küldetések feltételei teljesülnek.



Ha az Ügynök- vagy a Küldetés-húzópakliból elfogynak a lapok, a megfelelő nyugdíjas-pakli lapjainak megkeverésével új húzópaklit kell képezni.

## Kártyák leírása

Az Ügynökök képességeik alapján csoportokba sorolhatók. Van néhány szabadúszó, akik megtagadják, hogy bármelyik csoportba tartozzanak.

### Gyilkos Ügynökök

#### 1. A Mesterlövész (The Marksman)

Parancs: Öld meg bármelyik Ügynököt a MÁSIK Osztagodban.

“Halál a távolból. Ez a nagy hatótávolságú lövész képes sebészi pontossággal célba találni, kiiktatva ezzel a legkényesebb célpontot is.”

#### 2. A Bérgyilkos (The Assassin)

Parancs: Öld meg bármelyik nem szomszédos Ügynököt EBBEN az Osztagban.

“Gyilkos ösztönök és nyers brutalitás. Gondolkodás nélkül elintézi. Nem fél és nem ad kegyelmet.”

### Eltávolító Ügynökök

#### 3. Az Emberrabló (The Abductor)

Parancs: Távolítsd el bármelyik Ügynököt a MÁSIK Osztagodból.

“Nem látod ha jön, vagy amikor elkap téged. Képes bárkit bárhol elrabolni olyan csendesen, hogy időbe telik észrevenni, hogy valaki eltűnt.”

#### 4. A Kommandós (The Extractor)

Parancs: Távolítsd el bármelyik nem szomszédos Ügynököt EBBŐL az Osztagból.

“Akkor vetik be, ha ki kell menekíteni valakit. Semmi sem állíthatja meg, ha meg akar szerezni valamit, nem számít mennyire őrzik a célpontját.”

Öld meg = Fordíts képpel lefelé egy másik Ügynökklapot a jelenlegi pozíciójában.

Távolítsd el = Vegyél a kezébe egy másik Ügynökklapot egy Osztagból. Ha rés keletkezik, a többi Ügynököt told össze.

## Átfordító Ügynökök

#### 5. A Hacker (The Hacker)

Parancs: Fordítsd át bármelyik Ügynököt a MÁSIK Osztagodban.

“A leleményes zseni, aki bármilyen tűzfalat meg tud kerülni, hogy betörjön a rendszerbe. Bármilyen fájlhoz hozzáfér, nem számít, mennyire biztonságos, és módosít bármilyen információt, mindegy, milyen titkos.”

#### 6. A Csábító (The Temptress)

Parancs: Fordítsd át bármelyik nem szomszédos Ügynököt EBBEN az Osztagban.

“A csábítás mestere. Vonzereje még a legkeményebb ügynökökre is hatással van. Kihasznlja a képességét, hogy bárkit képes manipulálni, és nem szégyenli használni.

### Kicserélő Ügynökök

#### 7. A Csali (The Decoy)

Parancs: Cseréld ki bármelyik nem szomszédos Ügynököt EBBEN az Osztagban egy Ügynökkel a MÁSIK Osztagodból.

“Bárkit megtéveszt, a fortély megtévesztése. A legjobb elterelés végrehajtásához mindig érdemes őt alkalmazni.”

#### 8. Az Aktivista (The Activist)

Parancs: Cseréld ki bármelyik két Ügynököt a MÁSIK Osztagodban.

“A legjobb választás, ha káoszt akarsz. Pontosan tudja, hogyan zavarja meg a békét, provokálja ki az engedetlenséget vagy ingassa meg egy szervezet egészét.”

Fordítsd át = Fordíts el egy másik Ügynökklapot 180 fokkal a jelenlegi pozíciójában.

Cseréld ki = Rakj át két Ügynökklapot egymás helyére.

## Szabadúszók

### 1. A Felcser (The Medic)

Parancs: Éleszd fel (azaz fordítsd képpel felfelé) bármelyik Ügynököt BÁRMELYIK Osztagodban BÁRMILYEN irányba.

Megjegyzés: Te választod meg, hogy a felélesztett Ügynök milyen irányba nézzen. Nem nézheted meg a halott Ügynök lapját azonosítás céljából. “Ha nincs a kezében az életed, nincs semmi. Kivéve, ha veled van a Felcser. Könnyű és súlyos sebeket is ellát. Visszahoz az életbe.”

### 2. A Behatóló (The Infiltrator)

Parancs: Aktiváld újra egy szomszédos Ügynök parancsát (függetlenül attól, milyen irányba néz).

Megjegyzés: A Behatólót egy Osztagon belülré is le lehet rakni, két lap közé az irányától függetlenül.

“Egy fantom. Bármilyen biztonságosnak hitt helyre behatól, mintha át tudna járni a falakon. Számára nincs áthatolhatatlan akadály vagy elérhetetlen távolság.”

### 3. A Mindenes (Jack of all Trades)

Parancs: Aktiváld újra BÁRMELYIK, az ellenfeled felé néző parancsot EBBEN az Osztagban.

Megjegyzés: Általában csak feléd néző Ügynökök parancsát tudod újraaktiválni, de a Mindenes éppen az ellenfeled felé néző parancsok újraaktiválására ad lehetőséget.

## Független Ügynökök

### 1. A Tüzér (The Gunner)

Parancs: Öld meg BÁRMELYIK Ügynököt BÁRMELYIK Osztagban.

“A halálos tüzérség képviselője egy ravasz meghúzásával pusztító áradatot zúdíthat rád. Ha hallod az ágyúja hangját, érdemes fedezékbe húzódn.”

### 2. A Toborzó (The Recruiter)

Parancs: Húzz 2 Ügynöklapot a húzópakliból a kezébe.

“A legérzékenyebb pozíciókba keres Ügynököket. Nem fogad el nemleges választ, és a legjobbakat veszi be a csapatba.”

### 3. A Stratéga (The Strategist)

Parancs: Lopj el egy (akár kézben lévő) Küldetést bármelyik játékostól. A célpont megkapja a Stratéga lapján levő pontot.

“Nem számít, hány lépéssel gondolkodsz előre, ő előtted jár. Tévedés nélkül irányít a csatamezőn, mivel korábban tudja, mit fogsz lépni, mint te magad.”

### 4. A Zsoldos (The Mercenary)

Parancs: Hajts végre egy bónusz akciót (ha te játszottad ki, a saját körödben, ha más játszotta ki, az ő körében). A Zsoldos használata nem kerül akcióba.

“Fizetségért harcol. Nincs lehetetlen küldetés. Ha megfizeted az árát, részvét és lelkiismeret-furdalás nélkül cselekszik.”

### 5. A Vadász (The Tracker)

Parancs: Keresd ki bármelyik Ügynöklapot a húzópakliból, és vedd a kezébe. Azután keverd meg a húzópaklit.

“A nyomkövetésre specializálódott, minden érzékszerve érzékeny egy egyfolytában figyel. Elfuthatsz, de nem rejtőzhetsz el.”

### 6. A Beépített Ügynök (The Undercover)

Parancs: Fordítsd át BÁRMELYIK Ügynököt BÁRMELYIK Osztagban.

“Teljesen beolvad ellenségeid közé. A legveszélyesebb ellenfél a legjobb barát álcájában.”

### 7. A Vallató (The Interrogator)

Parancs Nézd meg egy játékos kézben tartott Ügynöklapjait, és vegyél el közülük egyet.

“Bárkit képes beszédre bírni. A módszerei néha megkérdőjelezhetőek, de kétség kívül hatékonyak. Ha ki kell szedni egy információt valakiből, biztosan megtöri az akaratát.”

## Küldetések

- Vértüdő: 3 pontot kapsz, ha van két halott Ügynök EBBEN az Osztagban egymás mellett.
- A kiválasztott kevesek: 1 pontot kapsz, ha az Osztagaid közül EZ a rövidebb.
- Kódtörés: 1 pontot kapsz minden feléd néző nem egyező színű nyíl után (azaz ha fekete és fehér adattokenek vannak egymás mellé rakva) mindkét Osztagodban.
- Becsületkódex: 1 pontot kapsz minden Ügynök után, akinek a parancsa feléd néz EBBEN az Osztagban.
- Ember a földön: 1 pontot kapsz minden halott Ügynökért EBBEN az Osztagban.
- Egyezés: 2 pontot kapsz, ha EBBEN az Osztagban mindkét játékos azonos (akár 0) pontot kap az Osztagaiból. (Ne vedd figyelembe a Küldetésekből származó pontokat.)
- Szegény ember játéka: 3 pontot kapsz, ha egyik Osztagodból sem kapsz pontot.  
Megjegyzés: Más Küldetésekből is szerezhetsz pontot.
- Erősítés: 4 pontot kapsz, ha EBBEN a Frakcióban van két FELÉD néző Ügynök, akiknek azonos a parancsuk (pl. öld meg, távolítsd el, fordítsd át, cseréld ki) és azonos a háttérszínük.
- Egységben az erő: 4 pontot kapsz, ha EBBEN az Osztagban van két azonos Ügynök egymás mellett.

## Gyakori kérdések

- Halott Ügynököket nem lehet újra megölni vagy átfordítani, de el lehet távolítani és ki lehet cserélni. A halott Ügynökök szomszédos Ügynöknek számítanak, és beleszámítanak az Osztagban levő Ügynökök számába.
- Amikor kicseréltek két Ügynököt, azok iránya nem változhat. Pl. ha egy Ügynök parancsa a csere előtt feléd nézett, a csere után is feléd kell néznie.
- Ha egy Ügynököt eltávolítottok egy Osztagból, a többi Ügynököt toljátok egymás mellé, hogy bezárják a keletkezett rést.
- Egy Ügynök parancsa nem lehet hatással saját magára, kivéve ha a lapon ez fel van tüntetve (pl. a Behatóló).
- Ha egy játékosnak nincs sem Ügynöke, sem pontja, akkor húzhat egy Ügynököt a húzópakliból. Ezután nincs több akciója ebben a körben.
- Ha a Küldetés-húzópakli elfogy a játék vége előtt, a nyugdíjas-paklit meg kell keverni, és új húzópaklit kell belőle képezni. Ugyanígy kell eljárni az Ügynök-húzópakli esetében.
- Ha bármilyen okból kétség merül fel, hogy ki a győztes, a legfelelhetőbb arcú játékos nyer. A felelhető arc tökéletes tulajdonság ahhoz, hogy Ügynök legyen.

**Magyar fordítás:** Farkas Tivadar © 2013 (szabalyforditas@gmail.com)