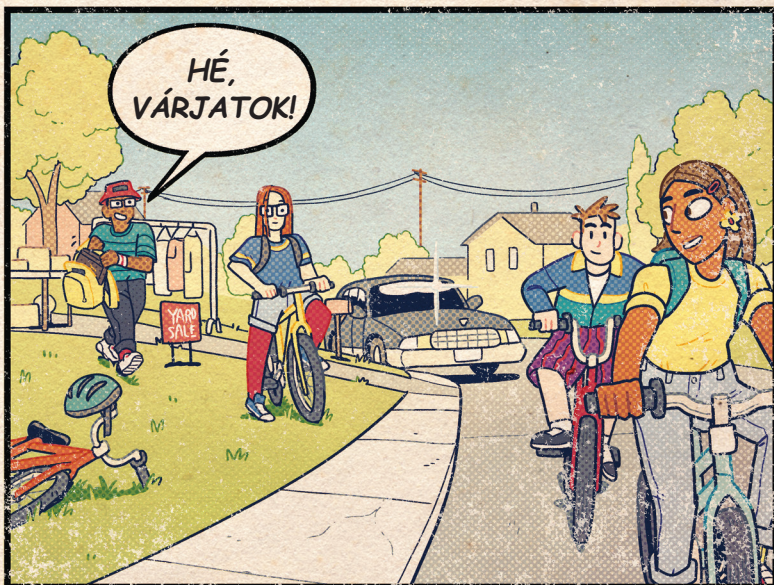
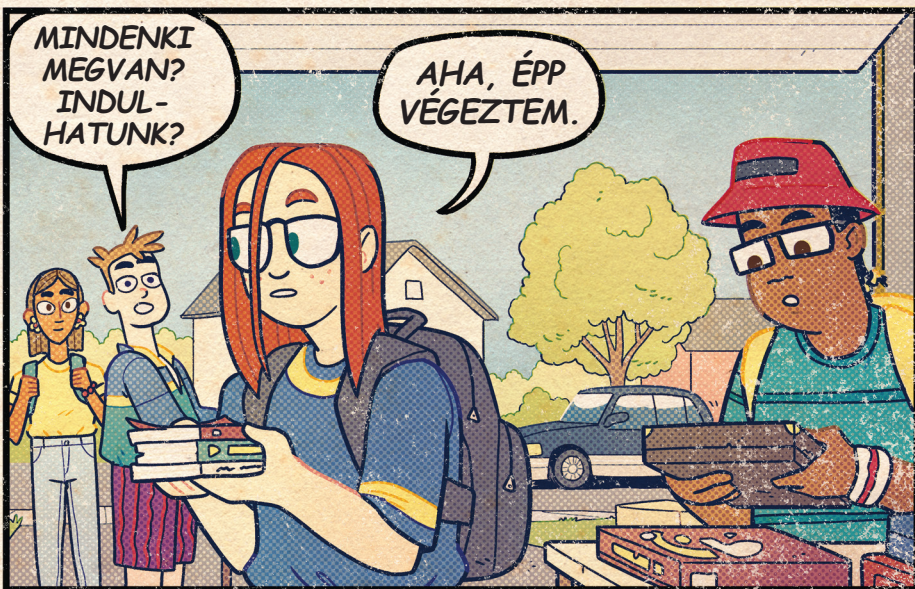
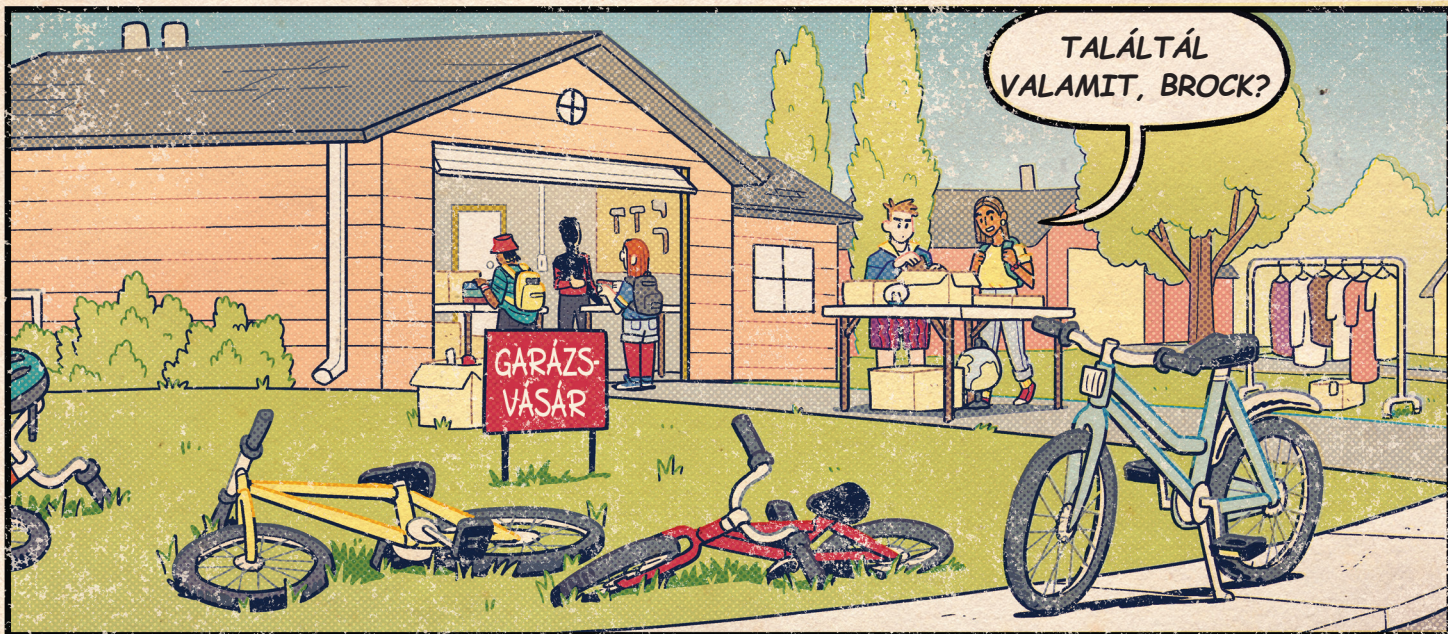


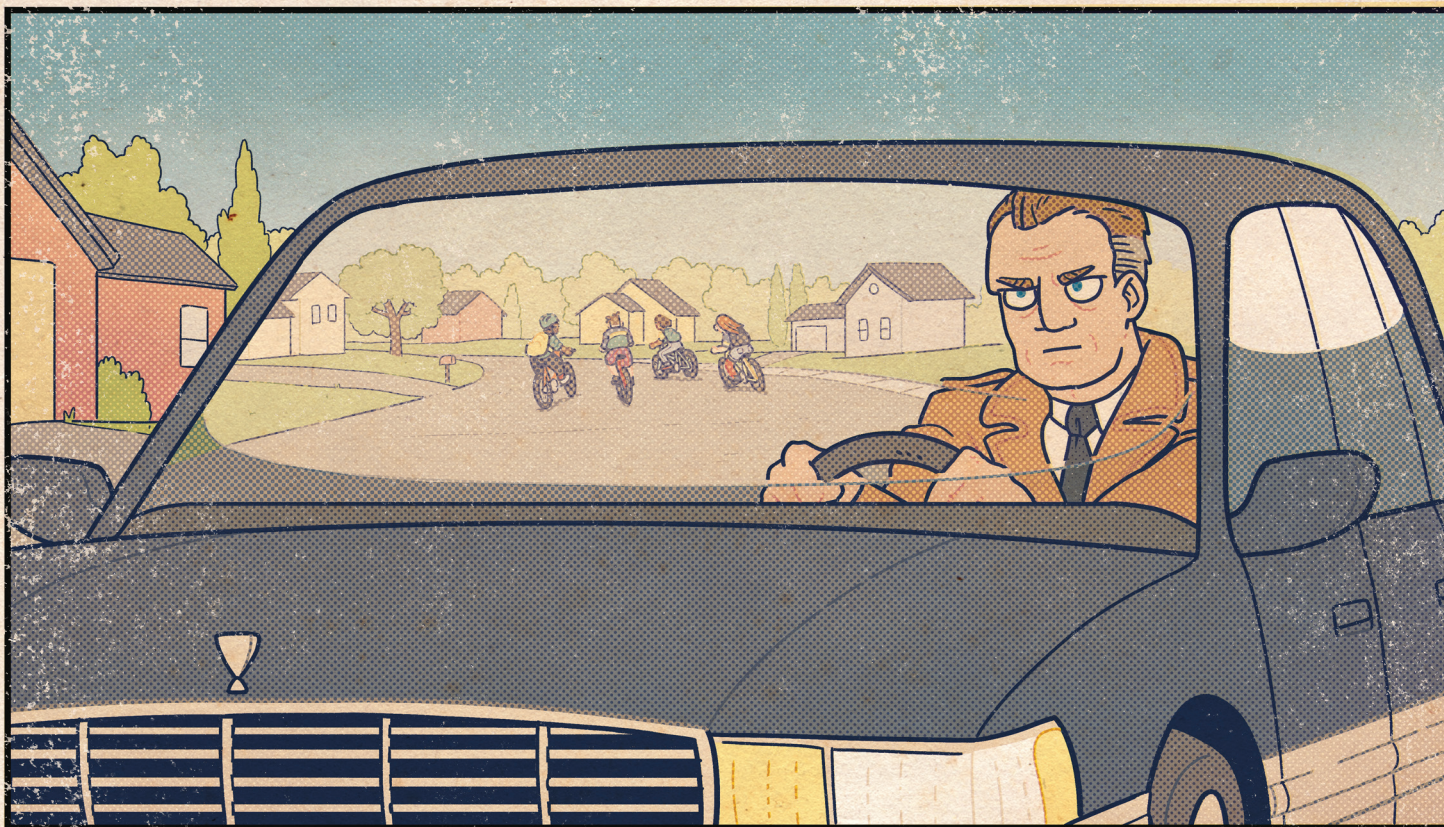
ÜGYNÖKSÉG

KÉZIKÖNYV



ITT KEZDJÉTEK
CSAK A II-V. OLDALT
OLVASSÁTOK EL





ÜGYNÖKSÉG

BEVEZETŐ

Az **Ügynökség** egy kooperatív játék 1–4 játékos számára. A játékosok egy csapatot alkotnak, és együtt győznek vagy veszítenek.

A játékban tinédzserek bőrébe bújtok, akik 1994-ben találnak egy „A kulcs” című titokzatos társasjátékot. Nemcsak a társasjátékot fogjátok azonban úgy játszani, mintha ők lennétek, hanem az életük egy fontos fejezetén is végigkíséritek majd a szereplőket.

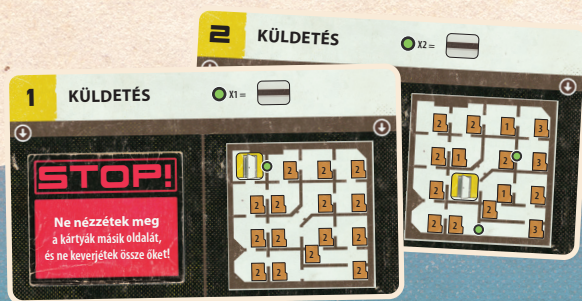
Hogy megismerkedjete a játékszabályokkal, olvassátok el a következő két oldalon (IV. és V. oldal) található utasításokat. Ezután olvassátok el A kulcs szabályfüzetet, hogy megtudjátok, hogyan kell lejátszani egy küldetést.

A VEZÉRLŐPULT ÖSSZESZERELÉSE



Az első játékokot előtt rakjátok össze a műanyag vezérlőpultot, a kis takaróelemek helyre pattintásával. Csak nyomjátok a takaróelemeket a konzolba, amíg a kis kampók a helyükre pattannak.

TARTOZÉKOK



41 KÜLDETÉSKÁRTYA



1 VEZÉRLŐPULT



4 KARAKTERKÁRTYA



30 TITOKKÁRTYA



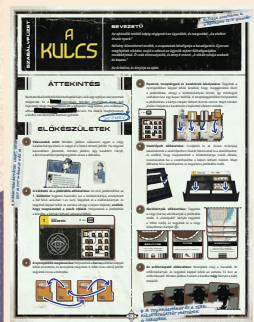
1 KÉTOLDALAS JÁTEKTÁBLA



4 AKCIÓKÁRTYA ÉS
1 DOBÓPAKLIKÁRTYA



40 ERŐFORRÁSKÁRTYA



A KULCS SZABÁLYFÜZET



8 KARAKTERJELÖLŐ
Illesszék a jelölőket
a műanyag talpakba



14 TEREPTÁRGYJELÖLŐ



45 NYOMJELÖLŐ

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék küldetések sorozatából és a küldetéseket összekötő képregényből áll. Ezek az elemek együtt alkotják a kampányt. A kampány fejezetekre van osztva, és minden fejezet teljesítése 30–60 percet vesz igénybe. Minden fejezet a (kézikönyvben található) képregény olvasásával fog kezdődni.

Amikor a képregényt olvassátok, hajtsátok félbe, hogy csak a megfelelő oldala látszódjon. Tartsátok úgy, hogy mindenki lássa, és hangosan olvassátok fel. Az egész oldalt olvassátok el, hacsak más utasítást nem kaptok.



Így tartsd a képregényt, amikor felolvasol belőle egy oldalt.

A képregényben a játékmenetet érintő utasítások piros keretben találhatók (mint a „Stop” ennek az oldalnak az alján). Amikor egy ilyen piros kerethez értek, azonnal hajtsátok végre a leírtakat. Ez általában egy küldetés lejátszását jelenti. Ehhez keressétek meg az adott küldeteskártyát, és A kulcs szabályfüzet alapján játsszátok le a küldetést.

Minden fejezet az előzőekre épül, mind történetben, mind a küldetések nehézségében. Ettől függetlenül nyugodtan játsszatok egy-egy fejezetet kevesebb vagy több játékkal. Sőt, a játékosok cserélődése sem jelent problémát. Minden küldetésnek csak egy megoldása van, így nem lehet ugyanazokkal a játékosokkal újrajátszani.

A KAMPÁNYNAPLÓ

Ennek a kézikönyvnek a hátoldalán találjátok a kampány-naplót, aminek a segítségével vezetni tudjátok, hogy a történet melyik fejezeténél tartotok.

Minden játék előtt nézzétek meg a legfelső sort a fejezetlistán, ami még nincs kipipálva; itt látjátok, hogy melyik oldalt kell elolvasni a képregényből. Olvassátok el az adott oldalt, és kövessétek az ott található utasításokat, mint például egy küldetés lejátszása. Ne olvassatok tovább, csak ha erre külön utasítást kaptok!

Egy küldetés lejátszása után mindig vegyétek elő a fejezetlistát, és jelöljétek be, hogy sikeres volt-e a küldetés. A történet akkor is haladni fog, ha elbuktátok, de a sikeres küldetésekkért különböző jutalmakat kaphattok. Előfordulhat, hogy még egy oldalt el kell olvasnotok a képregényből, mielőtt belekezdtek a következő fejezetbe.



A kampány az 1. fejezettel kezdődik, ahogy az a fejezetlistán is látható.

Az összes fejezet lejátszása nagyjából nyolc órába telik, de ezt nem egy játékalkalom alatt kell végigcsinálnotok (és a kampány után is lesz még mit játszaniotok).

A játékot minden új fejezet kezdete előtt szüneteltethetitek. Ehhez egyszerűen csak tegyetek vissza mindent a dobozba. A kampánynaplón rögzített információ majd megmondja, hogy melyik oldalt kell elolvasnotok, amikor folytatni szeretnétek a játékot.

Minden karakterhez tartozik egy egyéni cél a kampánynaplón. Bizonyos kihívások után ezeket kipipálhatjátok, ami később jól jöhet a kampány során.

TITOKKÁRTYÁK

A játékban találtok 30 titokkártyát. Ezek vagy **A kulcs** előző tulajdonosának a jegyzetei vagy más érdekes információ, amivel a karaktereitek találkozhatnak a kalandjuk alatt. Ahogy arra a nevük is utal, a titokkártyákat nem nézhetitek meg, amíg erre utasítást nem kaptok (tegyétek a paklit egy tasakba, hogy véletlenül se lássátok meg őket).

Amikor egy olyan alkatrészt találtok, amin a „titok” szó szerepel, mellette pedig egy betű vagy egy szám, megkapjátok a hozzá tartozó titokkártyát. A hátlap alapján keressétek ki a megfelelő kártyát a pakliból, majd nézzétek meg a másik oldalát.

Ha a küldeteskártya hátlapján találtok titkot, akkor még a küldetés elkezdése előtt keressétek ki a titokkártyát. Ha a küldeteskártya elején van a titok, azt csak a küldetés lejátszása után (mindegy, hogy sikeres volt-e vagy elbuktátok) vegyétek ki a pakliból.

Példa: Épp befejeztetek egy küldetést, amiben „9” volt a válasz. A szám fölött az áll, hogy „titok”. Átnéztetek a titokkártyák pakliját (csak a hátlapjuk alapján), kivesszitek a 9-est, és elolvassátok.

A titokkártyák sokfélék lehetnek, de a legtöbbhöz meg kell fejtenetek egy kódot. Csapatként kell összedolgoznotok, hogy megoldjátok. Ehhez használhattok papírt, ceruzát, vagy egyéb eszközöket, kivéve az internetet.

Ha nem tudjátok megfejteni a kódot, nem jár érte büntetés, és nem is biztos, hogy azonnal tudtátok volna használni a kártyát. Amikor megszereztek egy titokkártyát, írjátok fel a számát a kampánynaplóra, és ne tegyétek vissza a pakliba. Bármikor elővehetitek a korábban megszerzett titokkártyákat és küldeteskártyákat.

Bizonyos játékelemek arra fognak utasítani, hogy olvassatok el egy oldalt ebből a kézikönyvből. Amikor ilyen elemet találtok, és egy oldalszám szerepel rajta, olvassátok el az adott oldalt.

STOP

Ebben a könyvben titkos információkat találtok. **NE OLVASSATOK TÖVÁBB**, amíg erre külön utasítást nem kaptok! Miután elolvastátok A kulcs szabályfüzetet, készen álltok a játék elkezdésére. Olvassátok el a képregény első oldalát (a kézikönyv következő oldala), ahogy azt a fejezetlista legfelső sorában is látjátok.

A KULCS

BEVEZETŐ

Az ajtónálló tetőtől talpig végigméri az ügynököt, és megszólal: „Az elefánt ötször nyert.”

Néhány kilométerrel arrébb, a csapatotok lehallgatja a beszélgetést. Gyorsan megfejtitek a kódot, majd a választ az ügynök rejtett fülhallgatójába továbbbíjtjátok. Ő csak elmosolyodik, és annyit mond: „A rókák ruhája szakadt és koszos.”

Az ór bőlint, és kinyitja az ajtót.

ELŐSZÖR OLVASSÁTK EL
A KÉZIKÖNYV II-V. OLDALÁT.

ÁTTEKINTÉS

Barátaitokkal kódfejtők bőrébe fogtok bújni, akik egy rejtélyes szervezetnek dolgoznak. Ez a **Ügynökség**. Minden játszmban össze kell fognotok, hogy megtaláljátok azt a kifejezést vagy kódot, ami szükséges ahhoz, hogy **megfejtet**ek a kódot, mindannyian közösen győztök.

> < > < > < >

ELŐKÉSZÜLETEK

- Válasszatok szint:** Minden játékos válasszon egyet a négy karakterkártya közül, és vegye el a hozzá tartozó jelölőt. Ha négyenél kevesebben játszotok, minden játékos egy karaktert irányít, a fennmaradókat pedig tegyék vissza a dobozba.



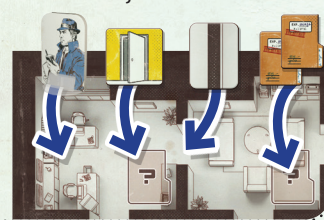
- A küldetés és a játéktábla előkészítése:** Az első játékokhoz az **1. küldetést** fogjátok használni (az a küldeteskártya, amelynek a bal felső sarkában 1-es van). Vegyék el a küldeteskártyát, és tegyék képpel lefelé az asztalra (ahogy a képen látjátok), **anélkül, hogy megnéznék a másik oldalát**. Helyezzék a játéktáblát a közelbe, a kártyán látható oldalával felfelé.



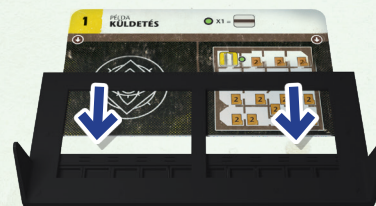
- A nyomjelölők megkeverése:** Helyezzék a **barna** jelölőket képpel lefelé az asztalra, és keverjék meg őket. A többi (más színű) jelölőt tegyék vissza a dobozba.



- Nyomok, tereptárgyak és karakterek lehelyezése:** Tegyék a nyomjelölőket képpel lefelé (anélkül, hogy megnéznék őket) a játéktáblára, ahogy a küldeteskártyán látszik, így mindegyik szobában lesz egy kupac belőlük. A tereptárgyjelölőket helyezték a játéktáblára a kártya tetején látható ikonok szerint. Majd minden játékos helyezze a karakterét a bejáratnál ellátott szobába.



- Vezérlőpult előkészítése:** Csukjátok le az összes műanyag takaróelemet a vezérlőpulton. Ezután fektessék le a vezérlőpultot, és anélkül, hogy megnéznék a küldeteskártya másik oldalát, csúsztassák be a vezérlőpultba a képen látható módon. Majd állítsák fel a vezérlőpultot, és tegyék a játéktábla mellé.



- Akciókártyák előkészítése:** Tegyék a négy (barna) akciókártyát a játéktábla mellé. A „dobópakli” kártyát tegyék a többi mellé, és tegyék rá a négy időerőforrás-kártyát (⊖).



- Az erőforráspakli előkészítése:** Keverjék meg a maradék 36 erőforráskártyát, és tegyék képpel lefelé az asztalra. Ez lesz az erőforráspakli. Minden játékos húzzon a kezébe **négy** kártyát a pakli tetejéről.



8. A TITOKKÁRTYÁKAT ÉS A TÖBBI
KÜLDETÉSKÁRTYÁT TARTSÁTK
A DOBOZBAN.

A JÁTÉK MENETE

Az előkészületek után az első önként jelentkező játékos lesz a kezdő-játékos. Általában akkor érdemes kezdeni, ha kis értékű lapok vannak nálad. A körödben a következő lépéseket hajtsd végre:

1. Hajts végre **egy vagy két** akciót.
2. Húzz fel annyi lapot az erőforráspakliból, hogy négy legyen a kezvedben.

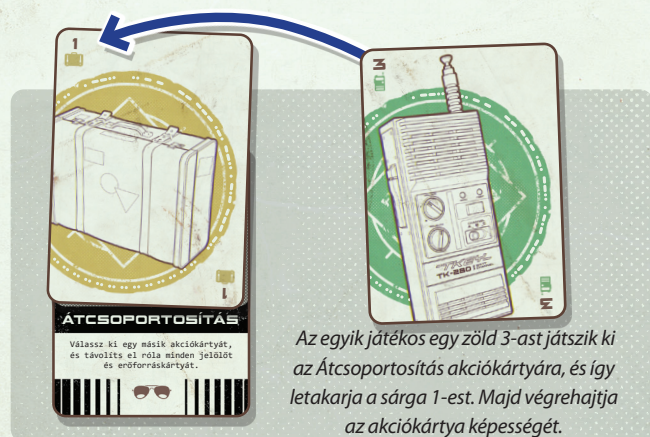
A téled balra ülő játékos következik, aki ugyanezeket a lépéseket hajtja végre. Ezt folytassátok addig, amíg nem győztök vagy veszítetek.

AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Ahhoz, hogy győzzetek, fel kell fedeznetek a játéktáblát és nyomjelölőket kell szereznetek. Ha elég nyomjelölőt szereztek, megpróbálhatjátok megoldani a küldetést (később részletezzük).

A körödben egy vagy két akciód lehet. Egy akcióhoz **JÁTSSZ KI** egy erőforráskártyát a kezedből (képpel felfelé) a négy akciókártya egyikére. Ezután **HAJTSD VÉGRE** az akciókártya képességét. Általában **legalább egy** akciód lesz egy körben, még akkor is, ha a képességnek nincs hatása (később részletezzük).

Fontos: Csak akkor játszhat ki erőforráskártyát, ha az értéke **nagyobb, mint** az akciókártyán lévő legfelső lap értéke. Az erőforráskártya színének nincs külön hatása, de bizonyos képességek a későbbi küldetések során hivatkozhatnak rá.



Tipp: Kiválasztani, hogy melyik akciókártyára játsz ki erőforráskártyát, nagyon fontos döntés a játékban. Egy nagy értékű kártya kijátszásával megnehezíted a további kártyák kijátszását az adott akcióra. Előbb-utóbb végre kell hajtaniotok egy Átcsoportosítás akciót, hogy eltávolítsátok az összes kártyát egy akcióról. Az Átcsoportosítás akciót azonban **nem lehet** végrehajtani az Átcsoportosítás akciókártyán.

KÜLÖNLEGES AKCIÓK

A köröd egyik akciója lehet a karakterkártyád különleges akciója. A végrehajtásához dobj el két kártyát a kezedből (tedd őket képpel felfelé a dobópaklira). Majd hajtsd végre a karakterkártyádon látható képességet.



Különleges akció ikon

Ha szeretnéd, kétszer is végrehajthatod a különleges akciódat egy körben, ehhez mindkét akciódat fel kell használnod, és négy lapot kell eldobnod a kezedből.

KOMMUNIKÁCIÓ

Csak a **saját** erőforráskártyáidat nézheted meg. Beszélhetsz a kezvedben tartott lapokról, de **nem** utalhatsz a pontos értékükre. Például, elmondhatod, hogy három nagy értékű lapod van, de azt **nem**, hogy van egy 12-esed.

MOZGÁS

A Futás akciókártyával legfeljebb három szobányit mozoghatsz. A háromból minden egyes mozgással egy szomszédos szobába léphetsz át (két szoba szomszédos, ha van köztük átjáró).



FALAK ÉS ÁTJÁRÓK

Minden szobát falak és átjárók vesznek körbe. Az előkészületeknél előfordulhat, hogy le kell takarni átjárókat egy faljelölővel, vagy átjárójelölőt kell tenni egy falra a játéktáblán.



Faljelölő

Nem mozoghatsz át falakon, függetlenül attól, hogy nyomtatotról vagy faljelölőről van szó.

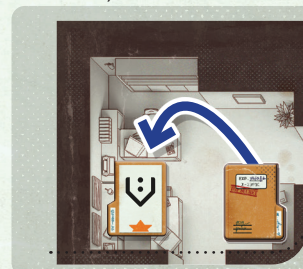
ELÉRHETŐ

Bizonyos képességek **ELÉRHETŐ** játékelemekre hatnak. Azok a játékelemek elérhetők, amik a szobádban vagy a szomszédos **szobákban** találhatók.

NYOMOK FELFEDÉSE

Az Információszerzés akciókártyával a legkönnyebb kideríteni, hogy melyik szobában milyen nyomjelölők találhatók, így abban is segíthet, hogy merre érdemes mozognod. Amikor ezt az akciót használjátok, fedjete fel legfeljebb két nyomjelölőt **bármelyik** szobában, **egyesével**. Mindkét nyomjelölőnek ugyanabban a szobában kell lennie, de nektek nem kell abban a szobában tartózkodnotok.

Egy nyomjelölő felfedéséhez vegyétek el a legfelsőt a szobában található kupacról, fordítsátok képpel felfelé, és tegyétek a kupac mellé. Amikor olyan szimbólumú nyomjelölőt fordítottok fel, ami nem szerepel a küldeteskártyán, vegyétek le a játéktábláról (a keveredés elkerülése érdekében).



Az egyik játékos felfed egy nyomjelölőt. Ha az Információszerzés akciót hajtotta végre, felfedhet még egy jelölőt ebben a szobában.

HAGYTAM NEKTEK NÉHÁNY MEGLEPETÉST, DE NE NÉZZÉTEK MEG A TITOKKÁRTYÁKAT, AMÍG ERE UTASÍTÁST NEM KAPOTOK

NYOMOK MEGSZERZÉSE

Ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetéseket, jelölőket kell szereznetek a játéktábláról. A Begyűjtés akciókártyával legfeljebb két nyomjelölőt szerezhetek meg a karakteretek szobájából, egyszerre egyet.

A nyomjelölő megszerzéséhez válassz ki egy olyan képpel felfelé fordított jelölőt a szobában, amin van szimbólum. Vedd le a jelölőt a játéktábláról, és nyisd ki a vezérlőpult azon takaróelemeit, amelyek egyeznek a megszerzett szimbólummal.



A  jelölő megszerzése után nyissátok ki az összes takaróelemet, ami fölött  ikon látható.

Egy felfedett nyomjelölő helyett megpróbálhatod megszerezni a szobád paklijának legfelső jelölőjét. Fedd fel a jelölőt (fordítsd képpel felfelé, és tedd a szobára). Ha van rajta szimbólum, rögtön megszerezheted a fent leírtak szerint.

Egyes szimbólumok alatt  vagy  látható. Ezeknek az ikonoknak nincs önálló hatásuk, de más játékelemek hivatkozhatnak rájuk.

Tipp: Ha egy szimbólum többször is szerepel egy küldeteskártyán, mindig ugyanaz a betű vagy szám lesz alatta.

CSAPDÁK

A nyomjelölők között lehetnek olyanok, amikről felfedéskor kiderül, hogy nem szimbólumok, hanem csapdák. Minden csapdának más negatív hatása van.

A barna hátterű csapdák abban a szobában maradnak, ahol felfedték őket. A sárga hátterű csapdák felfedéskor van egy azonnali hatásuk, ezután lekerülnek a tábláról.



Biztonsági kamera: A szobában marad. A köröd végén el kell dobnod egy lapot az erőforráspakliról minden, a szobában lévő biztonsági kamera után (mielőtt lapot húznál).



Gáz: Amikor felfeditek, minden játékosnak a szobában véletlenszerűen el kell dobnia egy lapot a kezéből (ha megteheti). Nem húznak a helyére másik lapot, csak a körük végén. Dobjátok el ezt a jelölőt.



Elhárítás: Amikor Információszerzés akcióval feditek fel, tegyétek ezt a jelölőt a rajta látható ikonnak megfelelő akciókártyára. Ha **bármilyen más akcióval feditek fel, dobjátok el ezt a jelölőt**, ahelyett, hogy az akciókártyára tennétek.

Nem lehet kijátszani erőforráskártyákat olyan akciókártyára, amin elhárításjelölő van. Az Átcsoportosítás akciókártyával el lehet dobni ezt a jelölőt.

A csapdák nem szimbólumok és nem lehet őket megszerezni.

Ha egy akció közben felfedsz egy csapdát, hajtsd végre a csapda hatását (ha megteheted), és folytasd az akciót.

A JÁTÉK VÉGE

A játék célja megválaszolni a küldeteskártya tetején látható kérdést.



Kérdés egy küldeteskártyán.

Bármikor dönthettek úgy, hogy közösen megpróbáljátok befejezni a küldetést. Ehhez mondjátok ki hangosan a választ, majd vegyétek ki a küldeteskártyát a vezérlőpultból. Ha a válaszotok helyes, **a küldetés sikeres!**

Ha rosszul választotok, még akkor is, ha csak egy betű vagy szám nem stimmel, **mindannyian elbuktatok.**

AKÁR SIKERES VOLT A KÜLDETÉS, AKÁR ELBUKTÁTOK, EGY JÁTÉK UTÁN MINDIG VEGYÉTEK ELŐ A KAMPÁNYNAPLÓT, ÉS NÉZZÉTEK MEG, HOGY MI A KÖVETKEZŐ FELADATOTOK. NE JÁTSSZATOK ÚJRA KÜLDETÉST!

Bizonyos küldeteskártyákon egy szürke részen a „Válasz” felirat látható. Egy ilyen küldetés sikeres teljesítéséhez elég a „Válasz” alatt látható információt kitalálnotok. A válasz akár több betűt is rejthet egy-egy takaróelem mögött.

Nem fejezhetitek be a küldetést, ha egy vagy több játékos még nem szeretne így tenni.

Tipp: Érdemes jegyzetelni küldetés közben, hogy segítsek vele egymásnak, illetve a vezérlőpult mindig arra a játékosra nézzen, akinek a köre éppen zajlik, hogy jól látható legyen számára a feladvány.

HA ELFOGYNAK A KÁRTYÁK

Ha túl sokáig tart megoldani egy küldetést, elveszíthetitek a játékot.

A játék kezdetén négy időerőforrás-kártyát a húzópakli helyett a dobópakliba tesztek. Amikor már nincs több erőforráskártya a húzópakliban, fordítsátok a Dobópakli kártyát a „Végvesztélyben” oldalára. Ezután keverjétek meg a lapokat a dobópakliban, beleértve az időerőforrásokat is, és tegyétek ezt a paklit képpel lefelé az asztalra. Ez lesz az új erőforráspakli.

Ha épp laphúzás közben fogytak el a kártyák, hajtsátok végre az előzőeket, és folytassátok a húzást az új pakliból (ez már opcionális).

MIÉRT PIROS NÉHÁNY SZIMBÓLUM?

Ha időkártyát húztok (Ⓢ), **azt rögtön dobjátok el**, és húzhattok helyette egy másik lapot. Ha bármikor legalább **három** időkártya van a dobópakliban, amikor végveszélyben vagytok, **elbuktátok a küldetést**. Ilyenkor már nem válaszolhatjátok meg a küldetés kérdését.

Az egyik kártyán két óraikon szerepel. Ez a kártya egy helyett két időkártyának számít (lásd a képen).



A dupla időkártya a dobópakliban van. Ha még egy időkártyát húznak, a játékosok elbukják a küldetést. Csúszasztassátok el az időkártyákat, hogy látszódjon az ikon (lásd a képen).

A kör végi laphúzás általában **kötelező**, de amikor végveszélyben vagytok, **opcionálissá válik** (még akkor is, ha nincs lap a kezetekben). Egyesével húzzatok lapokat, és bármikor megállhattok.

Tipp: Amikor végveszélyben vagytok, érdemes kihagyni a húzást, ha csak nincs rá nagyon szükség. Ez különösen akkor igaz, ha már van időkártya a dobópakliban. Elég egy szerencsétlen húzás, és vége a játéknak.

Amikor végveszélyben vagytok, előfordulhat, hogy ki kell hagynod a kördet. Általában legalább egy akciót végre kell hajtani a kördetben (vagy egy akciókártyával vagy a karaktered különleges akcióját, még akkor is, ha nincs hatása). Azonban, **ha ezek egyikét sem tudod megtenni, passzolnod kell**. Ez akkor fordulhat elő, ha nincs kártya a kezekben, vagy csak egy lapod van, és nem tudod kijátszani egyik akciókártyára sem. Passzolás után húzhatsz lapot, ha szeretnél, majd a melletted ülő játékos következik.

NÉHÁNY SZABÁLY HIÁNYZIK, DE LEGYETEK TŰRELMESEK! HAMAROSAN MINDEN KIDERÜL.

PÉLDA EGY KÖRRE

A kék játékos következik. Úgy dönt, hogy az Információszerzés akciót hajtja végre, hogy eldönthesse, érdemes-e mozognia ebben a körben.

1. Egy 4-es van az Információszerzés akciókártyán, így nem játszhatja ki az 1-es és 3-as kártyáját. Úgy dönt, hogy a 6-os kártyáját játssza ki rá.
2. Végrehajtja az Információszerzés akciókártya képességét, és kiválaszt egy szobát, ahol egyesével felfed két nyomjelölőt. Ezután képpel felfelé a szobába helyezi őket. A X szimbólum nincs a küldeteskártyán, így azt leveszi a tábláról.
3. Második akcióként úgy dönt, megpróbálja megszerezni a nyomjelölőt, ami képpel lefelé van a szobájában. Kijátszik egy 1-est a Begyűjtés akciókártyára.
4. Mivel a (人) szimbólum szerepel a küldeteskártyán, megszerzi ezt a jelölőt. Leveszi a jelölőt a tábláról, és kinyitja a három takaróelemet a vezérlőpulton, ami fölött 人 látható.

A kék játékos végrehajtotta mindkét akcióját, így a köre végén húz két lapot. A tőle balra ülő játékos következik.

