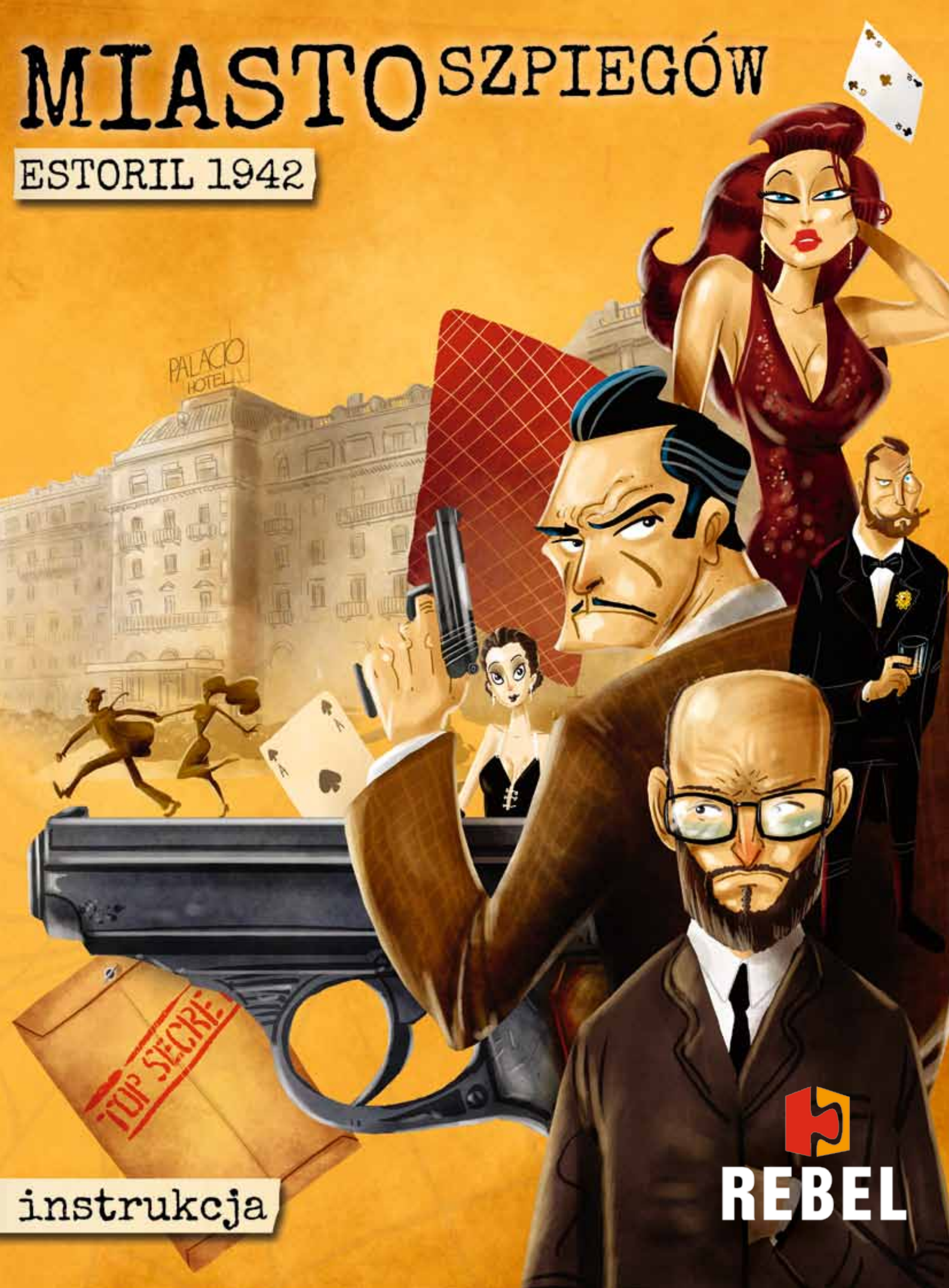


MIASTO SZPIEGÓW

ESTORIL 1942



instrukcja


REBEL

MIASTO SZPIEGÓW

ESTORIL 1942

WPROWADZENIE

Estoril to małe miasteczko w Portugalii nieopodal Lizbony. Otaczają je piękne plaże, pogoda zawsze dopisuje, a ludzie mogą bawić się w kasynach i gościć w luksusowych hotelach. Z tego właśnie powodu w czasach drugiej wojny światowej miejscina ta przyciągała całe tłumy intrygujących person: królów, książąt, dyplomatów i wysoko postawionych polityków. Wszystkie te osobistości miały ze sobą coś wspólnego. W tych niespokojnych czasach parały się szpiegostwem.

Zadaniem graczy jest stworzenie najbardziej efektywnej siatki szpiegowskiej. Wszyscy rozpoczynają rozgrywkę z takim samym zestawem 6 kart postaci, które będą posyłać w różne historyczne miejsca, aby wykonywały zadania polegające na pozyskiwaniu nowych szpiegów, zdobywaniu punktów zwycięstwa oraz wypełnianiu misji.

CZAS TRWANIA I WARUNKI ZWYCIĘSTWA

2-4 graczy, 45-60 minut

Rozgrywka trwa 4 rundy. Po tym czasie zwycięzca zostaje gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa (PZ).



Wizerunek medalu z cyfrą w środku reprezentuje punkty zwycięstwa możliwe do zdobycia na kartach misji i kartach postaci.

KOMPONENTY

instrukcja



30 znaczników (po 6 w każdym kolorze)



2 kości

4 karty pomocy



karta pierwszego gracza



12 kart misji

rewers



27 kart postaci

rewers



8 plansz miejsca



rewers

Każda karta postaci początkowych występuje w 4 kolorach.

W prawym górnym rogu karty mają specjalny symbol.

W każdym kolorze występuje 6 kart postaci początkowych



4 symbole, po jednym dla każdego z graczy.

MIASTO SZPIEGÓW

ESTORIL 1942

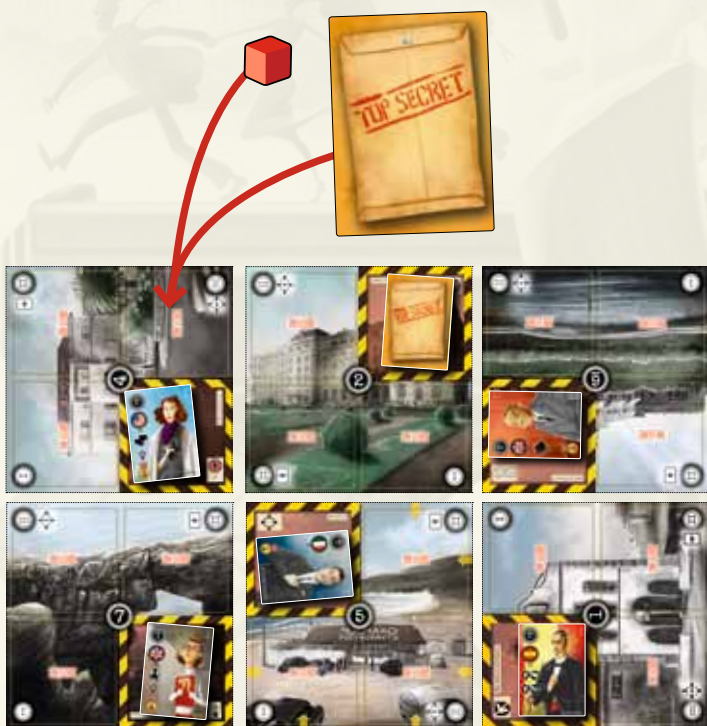
PRZEBIEG GRY

Tutaj prezentujemy ogólny zarys rozgrywki. Szczegółowe zasady znajdują się na podanych stronach.

1. Każdy gracz dysponuje na początku 6 kartami postaci oraz określoną liczbą znaczników (zależną od liczby graczy, zob. str. 4).



2. Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz kładzie 1 kartę postaci wraz z 1 znacznikiem w swoim kolorze na wolnym obszarze działalności w 1 z 6 miejsc zgodnie z zasadami rozmieszczania kart (zob. str. 6, 7).



3. Po tym, gdy gracze rozmieszczą wszystkie swoje znaczniki, wszystkie miejsca są rozgrywane w rosnącej kolejności. W każdym miejscu należy określić gracza o największej sile wpływu, który zdobędzie kartę nagrody i doda ją do puli kart na ręce (zob. str. 8).



4. Gracze, którzy mają na ręce więcej niż 6 kart, odrzucają nadmiarowe karty (zob. str. 8).

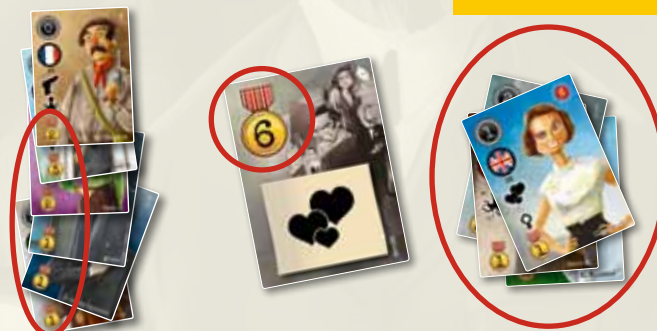


5. Po 4 rundach gracze sumują swoje punkty pochodzące z:

6 kart postaci na ręce,

wypełnionych kart misji,

kart odrzuconych (1 PZ za każdą kartę).



(zob. str. 9)


MIASTO SZPIEGÓW

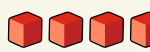
ESTORIL 1942


PRZYGOTOWANIE GRY

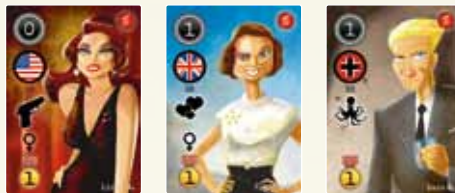
1.

Każdy gracz wybiera jeden z 4 kolorów (czerwony, zielony, niebieski albo żółty). Następnie gracze otrzymują zestawy 6 kart postaci początkowych w wybranym kolorze. W zależności od liczby uczestników rozgrywki każdy gracz otrzymuje określoną liczbę znaczników w wybranym kolorze:

 3 znaczniki w grze 4-osobowej;

 4 znaczniki w grze 3-osobowej;

 6 znaczników w grze 2-osobowej.



Czerwony otrzymuje następujące 6 kart postaci. Stanowią jego początkową siatkę szpiegowską.



3.

Wszystkie karty postaci (za wyjątkiem zestawów początkowych) należy potasować i położyć w zakrytym stosie obok kart misji. Nieużywane zestawy startowe również należy odłożyć do pudełka.

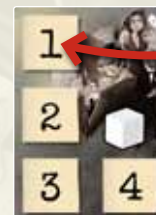
4.

Pierwszego gracza losuje się przy użyciu kości – gracz, który wyrzuci najwyższy wynik, otrzymuje kartę pierwszego gracza. Znacznik rundy (biały) należy położyć na 1. polu rundy.



2.

Należy wyciągnąć 4 karty misji i położyć awersami do góry na stole w losowej kolejności. Resztę kart misji należy odłożyć do pudełka.



Zanim przejdziemy do szczegółowych opisów tury gracza, przedstawimy najważniejsze zasady dotyczące plansz miejsca i ich ułożenia. Wyjaśnimy także symbole na kartach postaci.

Opis plansz miejsca

Na niektórych planszach miejsca znajdują się symbole cech specjalnych. Zostaną wyjaśnione na str. 12 i 13.

POLE NAGRODY
Na czerwonym polu umieszcza się kartę nagrody.

OBSZAR DZIAŁALNOŚCI SZPIEGOWSKIEJ
Gracze kładą swoje karty na kwadratowych obszarach wyznaczonych przez linie. Na 1 obszarze może leżeć tylko 1 karta.

Portugalska nazwa miejsca.



Jeśli na obszarze lub polu widnieje napis „TOP SECRET”, to należy umieścić na nim kartę rewersem do góry. W innym przypadku kartę umieszcza się awersem do góry.

Cyfry rzymskie określają kolejność, w jakiej aktywowane są obszary działalności.

Cyfry pośrodku planszy określają kolejność, w jakiej rozgrywane są plansze miejsca.

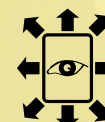
Specjalne symbole zapewniają graczowi, który położy na nich kartę, specjalne zdolności.



Ten symbol pozwala graczowi, który położy kartę postaci na tym obszarze, natychmiast podejrzeć 1 kartę leżącą rewersem do góry na tej planszy miejsca (może nią być karta nagrody).



Ten symbol pozwala graczowi, który położy kartę postaci na tym obszarze, natychmiast podejrzeć 1 kartę leżącą rewersem do góry na tej albo na sąsiedniej planszy miejsca (może nią być karta nagrody).



Ten symbol pozwala graczowi, który położy kartę postaci na tym obszarze, natychmiast podejrzeć 1 kartę leżącą rewersem do góry na DOWOLNEJ planszy miejsca (może nią być karta nagrody).

MIASTO SZPIEGÓW

ESTORIL 1942

POCZĄTEK RUNDY

1. Tasowanie plansz miejsca

Wszystkie 8 plansz miejsca należy potasować.

2. Rozmieszczenie plansz miejsca na stole

Spośród 8 plansz miejsca należy losowo wybrać 6 i rozłożyć je losowo (awersami do góry) pośrodku stołu – ich orientację także należy ustalić w sposób losowy – w układzie 2 × 3. Pozostałe plansze należy odłożyć na bok do przyszłej rundy.

3. Przygotowanie kart nagrody

Na każdym polu nagrody należy losowo położyć po 1 nowej karcie postaci (z wierzchu stosu) awersem do góry. Są to karty nagrody. **Uwaga!** Jeśli na polu widnieje napis „TOP SECRET”, kartę należy położyć rewersem do góry.

4. Początek rundy

Rundę rozpoczyna pierwszy gracz, a następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



MIASTO SZPIEGÓW

ESTORIL 1942

TURA GRACZA

W swojej turze gracz MUSI położyć 1 kartę postaci z ręki wraz z 1 swoim znacznikiem na 1 wolnym obszarze działalności.

Gracz musi wybrać 1 z następujących opcji:

Opcja 1.

- Gracz kładzie 1 kartę postaci z ręki na wolnym obszarze zewnętrznym.
- Jeśli na obszarze widnieje napis „TOP SECRET”, kartę należy położyć rewersem do góry. W przeciwnym razie kartę kładzie się awerssem do góry.
- Gracz kładzie na karcie 1 ze swoich dostępnych znaczników.
- Jeśli nie posiada już dostępnych znaczników, do końca bieżącej rundy nie może rozmieszczać kart.



Czerwony położył kartę na wolnym obszarze zewnętrznym, a na niej swój czerwony znacznik.

Ponieważ na obszarze widnieje napis „TOP SECRET”, karta leży rewersem do góry.



ALBO



W rzadkiej sytuacji, gdy gracz nie ma możliwości położenia karty na obszarze zewnętrznym ani na obszarze wewnętrznym sąsiadującym z własną kartą, może położyć kartę na dowolnym wolnym obszarze działalności.

Opcja 2.

- Gracz kładzie kartę postaci z ręki na wolnym obszarze wewnętrznym. Karta ta MUSI sąsiadować z jego kartą postaci (tj. taką, na której leży jego znacznik).
- Jeśli na obszarze widnieje napis „TOP SECRET”, kartę należy położyć rewersem do góry. W przeciwnym razie kartę kładzie się awerssem do góry.
- Gracz kładzie na karcie 1 ze swoich dostępnych znaczników.
- Jeśli nie posiada już dostępnych znaczników, do końca bieżącej rundy nie może rozmieszczać kart.



Czerwony położył kartę na wolnym obszarze wewnętrznym, a na niej swój czerwony znacznik.

Ponieważ na obszarze widnieje napis „TOP SECRET”, karta leży rewersem do góry.

Gracz mógł położyć kartę na tym obszarze tylko dlatego, że kontrolował kartę na obszarze sąsiednim. W przeciwnym razie nie mógłby położyć tu karty.

Po wyłożeniu przez gracza karty postaci z 1 swoim znacznikiem, jego tura się kończy. Teraz turę rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie.

Powyższą procedurę należy powtarzać do momentu, aż wszyscy gracze wykorzystają wszystkie swoje znaczniki.

KONIEC RUNDY

Gdy wszyscy gracze wykorzystają wszystkie swoje znaczniki, runda dobiega końca.

1. Rozegranie miejsca

Gracze rozgrywają każdą planszę miejsca. Rozegranie oznacza aktywowanie zdolności postaci oraz określenie, który gracz dysponuje największą siłą wpływu i tym samym otrzyma kartę nagrody. Szczegółowy opis zdolności postaci znajduje się na str. 9, 10 i 11.

Miejsca rozgrywa się w kolejności rosnącej na podstawie numerów widniejących pośrodku plansz.



Cyfra w centrum planszy określa kolejność, w jakiej miejsca będą rozgrywane.

Podczas rozgrywania miejsca należy odkryć wszystkie znajdujące się w nim (i TYLKO w nim) karty postaci (łącznie z kartą nagrody). Następnie należy użyć zdolności postaci w podanej kolejności (I, II, III).



Cyfry rzymskie na obszarach działalności informują o tym, w jakiej kolejności gracze mogą aktywować zdolności kart postaci.

Gracz nie musi używać zdolności swojej postaci.

2. Zdobyć kartę nagrody

Gracz dysponujący najwyższą siłą wpływu zabiera kartę postaci z pola nagrody i dołącza do puli kart na ręce. Określając siłę wpływu, gracz sumuje siłę wszystkich swoich postaci w danym miejscu.

WAŻNE! NIE należy usuwać innych kart postaci z danego miejsca.

- W przypadku remisu kartę nagrody zdobywa gracz, który umieścił kartę postaci na obszarze działalności o najniższym numerze.
- Siła o wartości „0” także się liczy. Jeśli gracz jest jedynym graczem w obszarze z kartą postaci o sile „0”, zdobywa kartę nagrody. W przypadku „remisu zer” decyduje zajmowany obszar o niższym numerze.
- Jeśli w danym miejscu nie ma żadnych kart postaci kontrolowanych przez graczy, kartę nagrody należy odłożyć rewersem do góry na spód stosu dobierania.



Zielony i Czerwony mają taką samą siłę wpływu wynoszącą 2. Kartę nagrody zdobywa Zielony, gdyż jego karta postaci leży na obszarze I.

Karta nagrody wędruje do zielonego gracza.

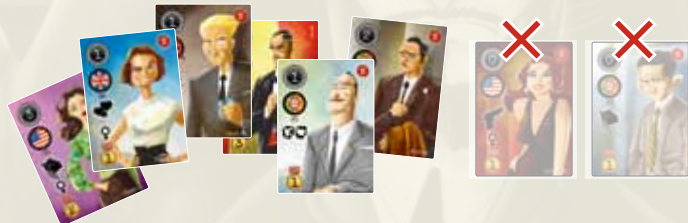
3. Odzyskanie kart

Dopiero gdy **WSZYSTKIE** miejsca zostaną rozegrane, gracze zabierają z powrotem swoje znaczniki i karty postaci na ręce.

4. Odrzucenie kart

Jeśli gracz ma na ręce więcej niż 6 kart, to odrzuca wybrane nadmiarowe karty rewersami do góry na stos przed sobą. Jeśli gracz posiada 6 lub mniej kart, żadnej nie odrzuca. Gdy wszyscy gracze odrzuca ewentualne nadmiarowe karty, wszyscy równocześnie je ujawniają. Karty pozostają w odkrytym stosie przed graczem i każdy gracz **MOŻE** je przejrzeć w dowolnym momencie gry.

Uwaga! Na koniec gry odrzucone karty przynoszą punkty zwycięstwa (zob. str. 9).



5. Nowy pierwszy gracz

Gracz siedzący po lewej stronie pierwszego gracza zostaje nowym pierwszym graczem (i otrzymuje kartę pierwszego gracza). Znacznik rundy należy przesunąć na kolejne pole. Rozpoczyna się nowa runda (zob. str. 6).

Uwaga! W 4. rundzie ten krok należy pominąć.



MIASTO SZPIEGÓW

ESTORIL 1942

KONIEC GRY I PUNKTY ZWYCIĘSTWA (PZ)

Po zakończeniu kroku „Koniec rundy” na końcu 4. rundy gra dobiega końca.

Każdy gracz podlicza teraz swoje punkty zwycięstwa.

1. Odrzucone karty

Każda odrzucona w trakcie gry karta jest warta 1 PZ.

2. PZ z kart postaci

Dodaj PZ z 6 kart postaci na ręce.

3. Wypełnione misje

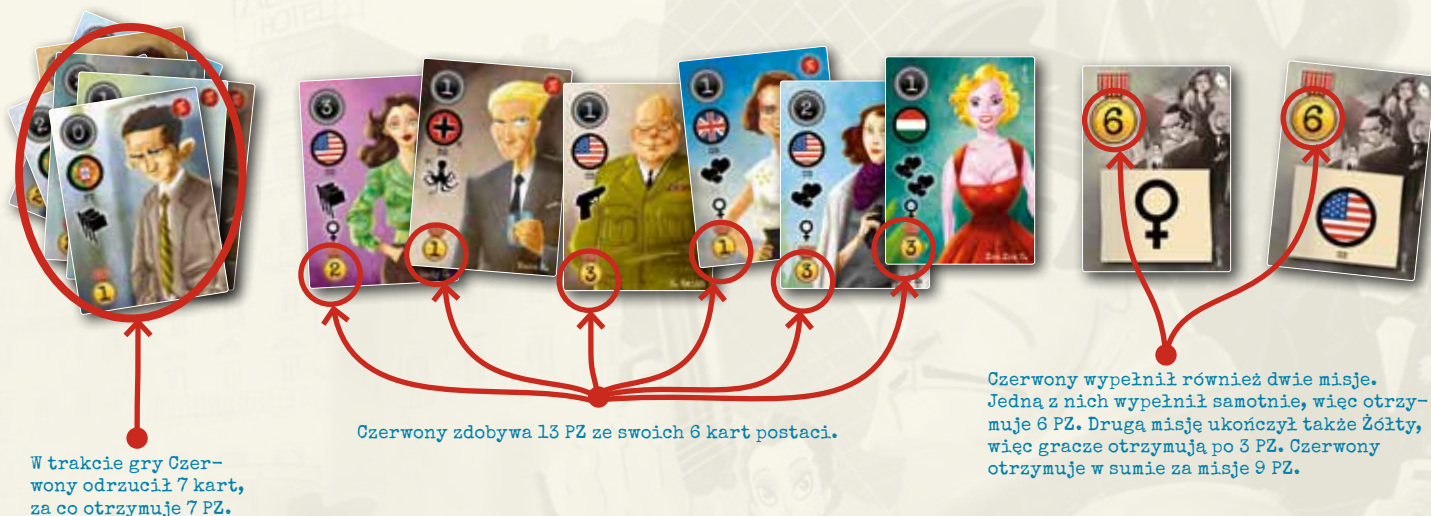
Sprawdź, czy wypełniłeś jakieś misje, i dodaj wynikające z nich punkty do swojego wyniku. Jeśli gracze remisują w realizacji wymagań misji, dzielą PZ między siebie, zaokrąglając w dół (zob. str. 14).

WAŻNE! Liczą się tylko karty na ręce. NIE liczą się punkty z kart odrzuconych.

Gracz, który zdobył w sumie najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który wypełnił więcej misji. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz z największą sumą PZ na swoich kartach postaci.

Jeśli remis nadal się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.



W trakcie gry Czerwony odrzucił 7 kart, za co otrzymuje 7 PZ.

Czerwony zdobywa 13 PZ ze swoich 6 kart postaci.

Czerwony wypełnił również dwie misje. Jedną z nich wypełnił samotnie, więc otrzymuje 6 PZ. Drugą misję ukończył także Żółty, więc gracze otrzymują po 3 PZ. Czerwony otrzymuje w sumie za misje 9 PZ.

Czerwony zdobył w grze: $7 + 13 + 9 = 29$ PZ.

ZDOLNOŚCI POSTACI

Niemal wszystkie karty postaci posiadają 1 albo 2 symbole zdolności specjalnych.

Gracz może z nich skorzystać podczas rozgrywania miejsca.

Dzięki symbolom na karcie postaci gracz, który ją kontroluje, może użyć następujących zdolności:



ZABÓJCA

Wybierz kartę postaci (ale nie kartę nagrody) leżącą w tym samym miejscu i zwróć ją jej właścicielowi (do ręki). Karta zostaje usunięta z miejsca, ale NIE usunięta z gry.



1. Gracze rozgrywają miejsce 3.

Na obszarze 1 Czerwony zagrał kartę postaci ze zdolnością ZABÓJCY. Jako że karta leży na obszarze 1, jej zdolność jest rozstrzygnięta jako pierwsza.

Czerwony decyduje się usunąć postać „C. Lucky Luciano”.



2. Postać „C. Lucky Luciano” wraca na rękę żółtego gracza.

W tej sytuacji Czerwony i Zielony remisują pod względem największej siły wpływu.

Zielony może teraz użyć zdolności swojej postaci (zob. str. 10).

MIASTO SZPIEGÓW

ESTORIL 1942



KONSPIRATOR

Podejrzuj wierzchnią kartę ze stosu (w taki sposób, aby nie zdradzić jej treści innym graczom) oraz kartę nagrody w tym miejscu. Jedną z tych kart odłóż rewersem do góry na spód stosu, a drugą połącz awersem do góry na pole nagrody.

Po rozegraniu obszaru I nadszedł czas, by rozegrać obszar II. Zielony może użyć zdolności swojej karty.

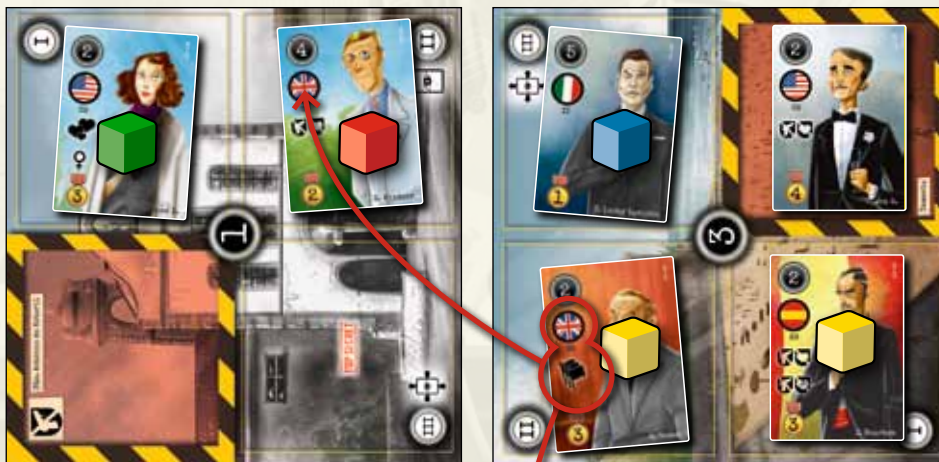
Ogląda wierzchnią kartę ze stosu oraz kartę nagrody. Decyduje się zamienić je miejscami.

Co prawda Czerwony zdobywa kartę nagrody, ale nie tę, na której mu zależało.



NACJONALISTA

Ta postać otrzymuje bonus +1 siły wpływu za każdą flagę w tym miejscu lub w sąsiednim miejscu, która jest identyczna z jej własną flagą. Liczą się także flagi na kartach postaci niekontrolowanych przez tego gracza, w miejscach już rozegranych, a nawet na kartach nagrody (jeśli leżą awersem do góry).



Rozgrywany jest właśnie obszar II w miejscu 3. Postać otrzymuje +1 siły wpływu za każdą flagę Wielkiej Brytanii widniejącą na 2 kartach postaci znajdujących się w sąsiednich miejscach.

Tym samym siła wpływu postaci wynosi „4”. Siła własna „2” i +1 siły za każdą kartę w sąsiednich miejscach z wizerunkiem brytyjskiej flagi.

Ostatecznie Żółty zdobywa kartę nagrody w miejscu 2, dysponując:

- › postacią na obszarze I o sile 2,
- › postacią na obszarze II o sile 2 plus 2 (1 + 1) z brytyjskich flag w sąsiednich miejscach.

Żółty dysponuje łącznie siłą wpływu = 6.



MIASTO SZPIEGÓW

ESTORIL 1942



UWODZICIEL

Wybierz dowolną kartę postaci leżącą awersem albo rewersem do góry na sąsiedniej planszy miejsca (ale nie kartę nagrody) i przełóż ją **wraz z leżącym na niej znacznikiem** na wolny obszar działalności w tym miejscu. Postać może pochodzić z miejsca, które zostało już rozegrane.

BARDZO WAŻNE! Zignorujcie wszelkie zdolności tej karty. Weźcie pod uwagę tylko siłę jej wpływu.

1. Rozgrywany jest właśnie obszar II w miejscu 2. Wygląda na to, że Żółty zdobędzie kartę nagrody, ponieważ jest jedynym graczem znajdującym się w tym miejscu. Gracz chce jednak dodatkowo zapobiec zdobyciu przez Czerwonego karty nagrody z miejsca 5 (który jest jedynym obecnym tam graczem), więc przenosi 2 karty postaci (gdyż jego postać zapewnia dwa symbole UWODZICIELA) z dwóch sąsiednich miejsc: swoją postać z miejsca 3 i postać Czerwonego z miejsca 5.



2. Postać Czerwonego zostaje odkryta i okazuje się karta o sile „5”. Żółty także dysponuje siłą o wartości „5” (z 2 kart postaci). Remis zostaje rozstrzygnięty na korzyść Żółtego, gdyż jego postać zajmuje obszar o niższym numerze (I). Pamiętaj! Zdolności przeniesionych kart nie są aktywowane. W ten sposób Żółty uniemożliwił Czerwonemu zdobycie karty nagrody z miejsca 5.



DYPLOMATA

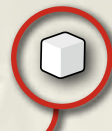
Wybierz dowolną kartę postaci (łącznie z tą) w tym miejscu albo w sąsiednim miejscu (leżącą awersem albo rewersem do góry) i połóż na niej biały znacznik. W tej rundzie ta postać nie może być celem działania kart ze zdolnością ZABÓJCY ani UWODZICIELA. Wybrana postać może znajdować się w miejscu, które zostało już rozegrane.



Rozgrywany jest właśnie obszar I w miejscu 3.

Żółty aktywował zdolność swojej postaci i umieścił biały znacznik na swojej postaci znajdującej się w sąsiednim miejscu.

W ten sposób jego postać jest chroniona przed działaniem zdolności Zabójcy i Uwodziciela, co może pomóc Żółtemu w zdobyciu karty nagrody w miejscu 8.



KOBIETA

Ten symbol nie zapewnia żadnej zdolności specjalnej. Jest natomiast brany pod uwagę podczas wypełniania jednej z misji.

MIASTO SZPIEGÓW

ESTORIL 1942

PLANSZE MIEJSCA

Wszystkie plansze miejsca podlegają wspólnym, opisanym wcześniej, zasadom (zob. str. 5, 6). Każda plansza ma jednak dodatkowo cechę specjalną.

1. Kościół Sto. António do Estoril

W tym miejscu **NIE MOŻESZ** aktywować zdolności Zabójca. Nadal jednak możesz umieszczać w nim karty z tą zdolnością.



2. Hotel Palácio

Gdy to miejsce jest rozgrywane, postacie z flagą Wielkiej Brytanii otrzymują +1 siły wpływu.



3. Plaża Tamariz

W tym miejscu nie ma pół ani obszarów „TOP SECRET”, dlatego **WSZYSTKIE** karty należy kłaść awersami do góry (łącznie z kartą nagrody).



4. Hotel Atlântico

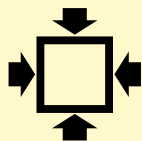
Gdy to miejsce jest rozgrywane, postacie z flagą Niemiec otrzymują +1 siły wpływu.



5. Muchaxo

WSZYSTKIE obszary działalności w tym miejscu uznaje się za zewnętrzne.

Zasady dotyczące obszarów zewnętrznych i wewnętrznych znajdują się na str. 5.



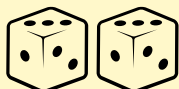
Ponieważ **WSZYSTKIE** obszary działalności w tym miejscu są obszarami zewnętrznymi, Czerwony może umieścić kartę postaci na obszarze II, pomimo iż karta ta nie sąsiaduje z żadną inną jego kartą.



MIASTO SZPIEGÓW ESTORIL 1942

6. Casino Estoril

PO aktywowaniu zdolności wszystkich postaci w tym miejscu wszyscy gracze muszą rzucić 2 kośćmi za każdą swoją postać w tym miejscu. Różnica między wynikami z kości zostaje dodana do siły wpływu danej postaci.



Niebieski i Żółty konkurują o kartę nagrody. Siła Niebieskiego wynosi „5”, a Żółtego „2” (1 + 1). Gracze aktywowali już zdolności swoich postaci, więc teraz czas na rzut kośćmi. Najpierw Niebieski rzuca 2 kośćmi dla swojej postaci w obszarze I.

- = Różnica wynosi „0”, więc postać nie otrzymuje bonusu do siły wpływu.

Nadal wynosi ona „5”.

Teraz Żółty rzuca kośćmi dla postaci w obszarze II.

- = Różnica wynosi „1”.

- = Rzut dla postaci w obszarze III daje wynik „4”.

Ostatecznie Żółty dodaje do swojej siły wpływu wartość „5” (4 + 1), co daje mu sumę „7” (5 + 2). Z tym wynikiem zdobywa kartę nagrody.

7. Skała „Boca do Inferno” (Wrota piekieł)

PO aktywowaniu zdolności wszystkich postaci, jeśli w tym miejscu jest obecnych co najmniej 2 gracze, gracz z najmniejszą siłą wpływu musi odrzucić 1 ze swoich postaci z tego miejsca (sam wybiera którą). Kartę należy usunąć z gry i odłożyć do pudełka.

Remis rozstrzygany jest na korzyść gracza, którego karta postaci zajmuje obszar działalności o niższym numerze.



Usunięta z gry. Wraca do pudełka!

Niebieski i Żółty ponownie walczą o kartę nagrody.

Niebieski dysponuje siłą „5”, a Żółty „2” (1 + 1). Gracze aktywowali już zdolności swoich postaci, więc teraz czas na określenie słabszego gracza w tym miejscu.

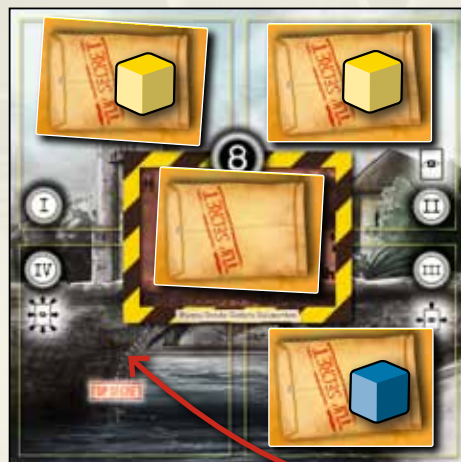
Jest nim Żółty. Gracz decyduje się usunąć swoją postać z obszaru III, gdyż zapewnia ona tylko 3 PZ, podczas gdy druga jego postać zapewnia 4 PZ.

Działanie tego miejsca może spowodować, że w grze 2-osobowej jeden z graczy w kolejnej rundzie będzie posiadał więcej znaczników niż kart. W tej rzadkiej sytuacji gracz rozmieszcza tylko tyle kart, ile posiada.

8. Muzeum Conde Castro Guimarães

Na tej planszy znajdziecie 4 obszary działalności zamiast standardowych 3.

Gracz, który umieści swoją kartę w obszarze IV, może podejrzeć kartę na DOWOLNEJ planszy miejsca (zob. str. 4).



Oprócz 4 obszarów działalności to miejsce oferuje możliwość podejrzenia dowolnej karty w dowolnym miejscu – skorzysta z niej gracz, który położył swoją postać na obszarze IV. Jest to jedyny obszar, który to umożliwia.



MIASTO SZPIEGÓW ESTORIL 1942

KARTY MISJI



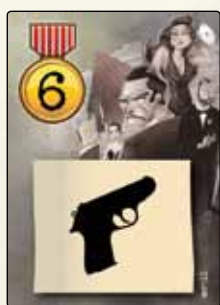
Na każdej karcie misji znajduje się symbol. Na koniec gry gracz posiadający najwięcej danych symboli na kartach postaci na ręce otrzymuje 6 PZ.

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze dzielą się punktami (zaokrąglając w dół).

Karta postaci, na której widnieją 2 symbole, zapewnia 2 symbole także podczas rozliczania misji.

Jedna karta postaci może uczestniczyć w realizacji kilku misji.

W tej misji liczą się tylko symbole Zabójcy.



Czerwony zakończył grę z 6 kartami postaci, na których posiada 5 wymaganych symboli. 2 z nich znajdują się na jednej karcie!



W tej misji liczą się jedynie symbole siły wpływu. Gracz posiadający największą sumaryczną siłę zdobywa 6 PZ.



Żółty zakończył grę z zestawem 6 postaci o sumarycznej sile wpływu „16” (5 + 3 + 2 + 0 + 4 + 2). Jeśli siatki szpiegowskie pozostałych graczy są mniej wpływowe, Żółty zdobędzie 6 PZ.



W tej misji liczy się tylko 1 flaga z każdego kraju, który widnieje na karcie misji. Powtórzone flagi nie mają znaczenia.



Kolejną rozgrywkę Czerwony zakończył z 6 kartami postaci i dysponuje 4 różnymi flagami z karty misji. Jedna z francuskich postaci nie jest liczona, gdyż każda flaga liczy się tylko raz.



WARIANTY GRY

Gracze mogą zdecydować się na grę według zmodyfikowanych zasad.

SEKRETNE MISJE (tylko dla 3 albo 4 graczy)

Podczas kroku 2. przygotowania do gry (zob. str. 4) gracze powinni użyć następującej zasady: należy odkryć losową kartę misji i położyć na stole powyżej miejsca, gdzie znajdzie się układ miejsc. Gracze kładą dodatkową kartę misji rewersem do góry pomiędzy każdą parą graczy. Każdy gracz może obejrzeć treść 2 kart misji leżących obok niego. Liczba zakrytych kart misji powinna być równa liczbie graczy. Pozostałe karty misji należy odłożyć do pudełka.

Ten wariant jest polecany graczom lubiącym bardziej bezpośrednią interakcję.

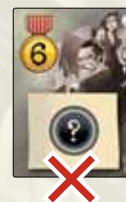
Na koniec gry wszystkie karty misji leżące rewersem do góry należy odkryć i położyć obok karty misji leżącej awersem do góry. Punkty za wypełnienie misji przyznawane są w standardowy sposób.

Uwaga! Każdy gracz może zdobyć punkty z każdej karty misji.

TAJNE BIURO REKRUTACJI

Po przeprowadzeniu kroku 2. przygotowania do gry (zob. str. 4) każdy gracz otrzymuje 1 kartę zwróconą rewersem do góry z pozostałych kart misji. Jeśli któraś z nich to „Misja największej siły wpływów”, należy ją odłożyć i przydzielić graczowi inną kartę.

Na koniec gry każdy gracz otrzymuje 1 PZ za każdy symbol wskazany na swojej karcie misji, jaki posiada na kartach **w ręku lub na stosie kart odrzuconych**.



Ten wariant polecamy graczom lubiącym bardziej złożone sposoby punktowania kosztem standardowego punktowania misji.

WAŻNE DRUGIE MIEJSCE

Na koniec gry gracz zajmujący drugie miejsce pod względem stopnia realizacji misji otrzymuje 3 PZ (pierwsze miejsce jest standardowo warte 6 PZ). Jeśli występuje remis na pierwszym miejscu, remisujący gracze dzielą pomiędzy siebie 9 PZ (zaokrąglając w dół) i nie przyznaje się drugiego miejsca. Jeśli występuje remis na drugim miejscu, remisujący gracze dzielą pomiędzy siebie 3 PZ (zaokrąglając w dół).

Ten wariant balansuje punktowanie kart misji.



MESAboardgames®

info@mesaboardgames.pt

www.mesaboardgames.pt

MEBO games 2016 © All rights reserved.



We wszystkich sprawach związanych z grą prosimy o kontakt pod adresem:

wydawnictwo@rebel.pl

MEBO games 2016 © Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Redakcja polskich zasad: Zespół Rebel

Serdeczne podziękowania dla wszystkich testerów! W Estoril i Cascais: Gonçalo Freire de Andrade, Pedro Sousa Lara, Maria Franco de Sousa, Marta Vilhena, João Barquinha, Bruno Ribeiro, Pedro, Bernardo oraz João Teixeira de Abreu, Paulo Maia.

Na LeiriaConvent 2015: Mariano Iannelli, Verónica Casà, Ricardo Jorge Gomes, João Martins.

W Lizbonie: Hélio Andrade (wielkie dzięki), Sandrina Fernandes, Hugo Agostinho, Paulo Terça, Paulo Vicente, Pedro Sequeira.

W zamku Stahleck 2015: Uwe Schmidt, Sandra Schmidt (wielkie dzięki), Cyril Buches, Lukas Melad, Cristi, Fili, Heidi, Thosten, Christian, Wolfgang, Mathias, Láda, Thomas, Ferdi, Danny, Andi, Nici, David oraz wielu innych.

Dziękujemy Hotelowi Palácio i Urzędowi Miejskiemu w Cascais za udostępnienie zdjęć.

PORTUGALIA

TOP SECRET

PORTO

LIZBONA

CASCAIS

ESTORIL

FARO

Gra została zainspirowana prawdziwymi wydarzeniami z okresu drugiej wojny światowej, jakie miały miejsce w mieście Estoril.

Wiele lokacji, które występują w grze, istnieje do dziś i nadal są warte odwiedzenia!

Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o tych miejscach, odwiedźcie poniższe strony.

O Cascais i Estoril:

www.estoril-portugal.com/pt

www.cm-cascais.pt

www.jf-cascaisestoril.pt

O muzeum:

www.cm-cascais.pt/mccg/

O Hotelu Palácio:

www.palacioestorilhotel.com

O Muxacho:

www.muchaxo.com

O Estoril Casino:

www.casino-estoril.pt

O kościele Św. Antoniego:

www.paroquiadoestoril.com

Muzeum Conde Castro Guimaraes, Cascais

Kościół Św. Antoniego, Estoril

Plaża Tamariz, Estoril

Palácio Hotel, Estoril

Widok z lotu ptaka: Estoril i Cascais

Plaża Guincho, nieopodal Muxacho, Cascais

Casino Estoril, Estoril