

AGENT UNDERCOVER 2



Spielanleitung

(A) (D) (CH)

AGENT UNDERCOVER 2

Piatnik Spiel Nr. 661075
Deutsch-Ungarische Ausgabe:
© 2018 Piatnik, Wien
© 2015 Hobby World International.
All rights reserved.

Die Fortsetzung

für 3 bis 12 Spieler ab 12 Jahren, von Alexander Ushan

Endlich ist sie da! Die Fortsetzung des kreativen und kommunikativen Partyspiels Agent Undercover. 17 neue Orte laden die bis zu 12 Spieler dazu ein, in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen und sich durch geschicktes Fragestellen auf die Suche nach den Spionen zu machen. Genau: Dieses Mal befindet sich nicht nur ein Spion unter euch, sondern gleich zwei, und diese stammen noch dazu von zwei rivalisierenden Geheimdiensten! Es gilt wieder, die Mitspieler scharf zu beobachten, sowie Feingefühl und Kreativität an den Tag zu legen, um die anderen zu durchschauen und selbst nicht aufzufliegen!

Spielinhalt

216 Karten: 17 Decks zu je 12 Karten,
sowie 12 Übersichtskarten
18 Plastikhüllen
1 Spielanleitung

Spielziel

Das Ziel eines Geheimagenten ist es, nicht entlarvt zu werden, bis die Runde zu Ende ist bzw. herauszufinden, an welchem Ort er sich befindet.

Das Ziel der anderen Mitspieler ist es, die Identität zumindest eines Geheimagenten aufzudecken.

Spielvorbereitung

Bevor die erste Runde beginnen kann,

1. entscheiden die Spieler gemeinsam, ob mit einem oder zwei Geheimagenten gespielt werden soll. Es wird empfohlen bei 6 oder weniger Spielern mit einem Geheimagenten, und ab neun Spielern mit zwei Geheimagenten zu spielen. Für den Start kann bei einem Spiel mit bis zu 8 Spielern mit einem Geheimagenten gespielt werden. Zwei Geheimagenten müssen auf jeden Fall bei 12 Spielern dabei sein.

Ortskarten

Ort →



Rolle →

Geheimagenten-Karten



2. müssen alle Karten nach Orten sortiert werden. Jedes Deck besteht aus 10 Karten mit identischen Abbildungen und – je nachdem, wie viele Geheimagenten mitspielen – einer oder zwei Karten mit einem Geheimagent. Überzählige Geheimagenten-Karten kommen aus dem Spiel. Jedes Deck wird separat in je eine Plastikhülle gesteckt. Dabei schauen alle Karten nach oben und die Geheimagenten-

Karten werden noch obenauf gelegt. Stecken alle Karten eines Decks so sortiert in einer Plastikhülle, ist auf einer Seite die Kartenrückseite zu sehen und auf der anderen ein Geheimagent.

3. entscheiden die Spieler, wie lange eine Runde dauern darf. Die Empfehlungen dazu sind: bei 3 und 4 Spielern 6 Minuten, bei 5 und 6 Spielern 7 Minuten, bei 7 und 8 Spielern 8 Minuten, bei 9 und 10 Spielern 9 Minuten und bei 11 und 12 Spielern 10 Minuten.

4. entscheiden die Spieler, wie viele Runden gespielt werden. Es wird empfohlen für den Start 5 Runden zu spielen (Spieldauer ca. 1 Stunde).

5. erhält jeder Spieler eine Übersichtskarte, die er offen vor sich ablegt.

Alle Orte sind auf einer Doppelseite in der Mitte des Spielregelheftes abgebildet. Alle Spieler müssen sich gut mit den Orten vertraut machen, bevor die erste Runde startet. Das gibt den potentiellen Geheimagenten einen Überblick über die möglichen Orte, an denen sie sich während des Spieles befinden können. Den Geheimagenten wird dringend empfohlen, die Übersicht mit den Orten NICHT während des Spieles zu studieren! Das ist zu auffällig und könnte einen Geheimagenten leicht entlarven. Aus diesem Grund erhält jeder Mitspieler zusätzlich eine Übersichtskarte, auf der alle im Spiel vorkommenden Orte aufgelistet sind.

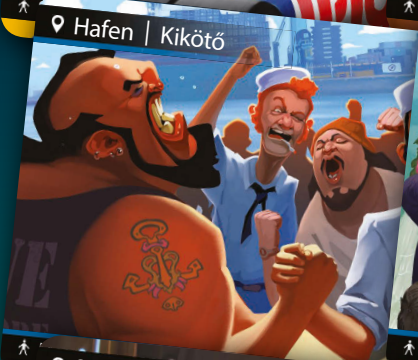
Spielablauf

In jeder Runde wird ein neuer Startspieler bestimmt. Alle Kartendecks in den Plastikhüllen werden verdeckt in die Tischmitte gelegt und gemischt. Der Startspieler sucht sich ein beliebiges Deck aus und entnimmt die Karten so, dass niemand – auch nicht er selbst – die Vorderseite sehen kann. Es werden so viele Karten von diesem Deck benötigt, wie Spieler

teilnehmen. Der Startspieler entfernt die überzähligen Karten von der Stapeloberseite und legt sie verdeckt zur Seite. Er mischt die restlichen Karten und teilt an jeden Spieler eine Karte aus. Jetzt darf sich jeder Spieler heimlich seine Karte ansehen und legt diese danach verdeckt vor sich ab.

Der Startspieler startet eine Stoppuhr (z. B. auf dem Smartphone) und beginnt das Spiel, indem er einem beliebigen Mitspieler eine Frage stellt, immer beginnend mit dem Namen des befragten Spielers, z. B.: „Lukas, ...“. Die Frage kann sich auf den Ort des Geschehens beziehen, muss sie aber nicht. Es darf nur eine Frage gestellt werden. Folgefragen sind nicht erlaubt. Die Antwort darf in jeder beliebigen Form gegeben werden. Nachdem er geantwortet hat, darf der befragte Spieler nun einem beliebigen anderen Mitspieler (außer dem Spieler, der ihn gerade befragt hat) eine eigene Frage stellen. So wird vermieden, dass eine Frage sofort mit einer Gegenfrage beantwortet wird. Die Reihenfolge der befragten Spieler ist beliebig und richtet sich danach, wie verdächtig die Fragen und Antworten klingen.

Hinweis: Auf den Karten mit den abgebildeten Orten wird auch die Rolle beschrieben, die der Akteur vor Ort spielt. Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler, ob sie während des Spieles in die jeweilige Rolle schlüpfen möchten oder nicht. Das Spiel wird dadurch interessanter. Wenn zum Beispiel ein Spieler ein Universitätsprofessor ist und gefragt wird, warum er nicht auf der Campus-Party war, kann er sich über sein Alter und seine Arthritis beschweren. Ist der Spieler ein Student, kann er sich darüber beschweren, dass er nicht eingeladen wurde. Alle Rollen beziehen sich sowohl auf weibliche als auch auf männliche Akteure, auch wenn die Rollen in der männlichen Variante beschrieben werden. Z. B. kann der „Schauspieler“ genauso gut eine „Schauspielerin“ sein.



📍 Friedhof | Temető



📍 Gefängnis | Börtön



📍 Katzenschau | Macskakiállítás



📍 Kunstmuseum | Művészeti múzeum



📍 Sportstadion | Sportstadion



📍 Tankstelle | Benzinkút



📍 Eisverkäufer | Jégárús



📍 Motorradfahrer | Motorkerékpáros



Ende einer Runde

Eine Runde ist zu Ende, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

1. Die Rundenzeit ist abgelaufen

Wenn die Rundenzeit abgelaufen ist, müssen die Spieler einen Verdacht äußern, wer der Geheimagent ist. Beginnend mit sich selbst bittet der Startspieler jeden Mitspieler im Uhrzeigersinn, seine Stimme abzugeben.

Auch der vermeintliche Geheimagent gibt seine Stimme ab, um sich nicht gleich zu verraten. Fällt die Wahl der Mehrheit auf den Geheimagenten, hat dieser verloren. Fällt die Wahl der Mehrheit auf einen Akteur vor Ort, hat der Geheimagent gewonnen.

Gibt es zwei Geheimagenten im Spiel, verlieren beide Agenten zusammen das Spiel, auch wenn nur einer von ihnen entlarvt wird.

2. Ein Spieler wird verdächtigt

Jeder Spieler darf jederzeit (aber nur einmal pro Runde) das Spiel stoppen, um einen Verdacht zu äußern und die Mitspieler bitten, ihre Stimme abzugeben. Verdächtigt die Mehrheit der Spieler dieselbe Person, ist die Runde beendet, auch wenn sich herausstellt, dass der Verdächtige gar kein Geheimagent ist. Wird der Geheimagent entlarvt, bekommt der Spieler, der das Spiel gestoppt hat, einen Extrapunkt.

Auch für einen Geheimagenten mag es von Vorteil sein, wenn die Runde gestoppt wird. Er kann von sich selbst ablenken, indem er jemand anderen glaubwürdig verdächtigt.

Erhält derjenige, der das Spiel gestoppt hat, keine Unterstützung von den Mitspielern, wird die Runde normal fortgesetzt.

Gibt es zwei Geheimagenten im Spiel, ist es ausreichend, wenn die Mehrheit der Spieler nur einen Spieler als möglichen Agenten verdächtigt. Ist die Verdächtigung richtig und es wird ein Agent enttarnt, zählt der zweite Agent zu den Akteuren und erhält Punkte.

Hinweis: Es ist empfehlenswert, bei der Stimmenabgabe zu vermeiden, über die Identität eines möglichen Geheimagenten zu diskutieren (z. B. „Ich denke, dieser Spieler ist der Geheimagent, weil sein Pyjama rosa ist, obwohl er grün sein sollte.“). Die Argumente könnten Hinweise darüber geben, an welchem Ort sich die Akteure befinden.

3. Auf Wunsch eines Geheimagenten

Ein Geheimagent darf das Spiel jederzeit stoppen, indem er seine Geheimagenten-Karte aufdeckt. Er darf nun die Übersicht mit den möglichen Orten ansehen und bekanntgeben, wo er sich befindet. Der Geheimagent gewinnt, wenn er den Ort richtig erraten hat. Hat er falsch geraten, gewinnen die Akteure.

Gibt es zwei Geheimagenten im Spiel, muss sich auch der zweite Agent zu erkennen geben.



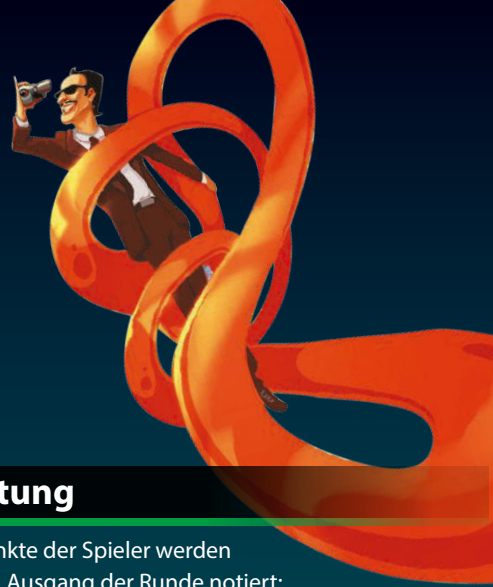
Das macht er, indem er seine Karte umdreht, nachdem der erste Agent den Ort genannt hat. Danach muss auch er bekanntgeben bzw. erraten, an welchem Ort er sich befindet. Er darf natürlich auch denselben Ort nennen, wenn er denkt, dass es der richtige ist. Liegt nur ein Agent mit seiner Vermutung richtig, gewinnen die Agenten, und die Akteure verlieren.

Ist die Runde beendet, werden die Karten an den Startspieler zurückgegeben und dieses Kartendeck ist aus dem Spiel. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn als Startspieler an der Reihe. Er sucht ein neues Kartendeck aus und verteilt die Karten wie zuvor beschrieben.

Tipps & Strategien

Ziel der Akteure vor Ort ist es, die Geheimagenten zu entlarven und zu verhindern, dass diese herausfinden, an welchem Ort sie sich befinden. Daher müssen sich die Akteure in Acht nehmen, zu detaillierte Fragen zu stellen. Z. B. der Filialleiter fragt den Kassier: „Wie viel Bargeld haben die Räuber gestern gestohlen?“ Ein Geheimagent kann somit leicht feststellen, dass er sich in der Bank befindet. Wenn andererseits die Fragen und Antworten zu vage sind, verdächtigen die Mitspieler vielleicht denjenigen fälschlicherweise als Geheimagenten, und der wahre Geheimagent würde gewinnen.

Ziel eines Geheimagenten ist es, genau zuzuhören, um herauszufinden, an welchem Ort er sich befindet und zu verhindern, dass seine Identität aufgedeckt wird, bevor die vereinbarte Rundenzeit abgelaufen ist. Allerdings ist es für einen Geheimagenten auch riskant, das Ende der Runde abzuwarten und nicht schon eher zu versuchen, den Ort zu erraten. Den Mitspielern kann es durchaus gelingen, ihn durch Diskussion und Argumentation zu entlarven.



Wertung

Die Punkte der Spieler werden je nach Ausgang der Runde notiert:

Die Geheimagenten gewinnen:

- Jeder Geheimagent erhält **2 Punkte**.
- Ein Geheimagent erhält **2 Extrapunkte**, wenn er das Spiel stoppt und richtig errät, an welchem Ort er sich befindet. Gibt es zwei Geheimagenten, und auch der zweite errät den Ort richtig, erhält auch dieser 2 Extrapunkte.
- Die Geheimagenten erhalten auch dann je **2 Extrapunkte**, wenn die Mitspieler einen unschuldigen Spieler verdächtigen.

Die Akteure vor Ort gewinnen:

- Jeder Akteur erhält **1 Punkt**.
- Der Akteur, der das Spiel vor Rundenende gestoppt und einen Geheimagenten entlarvt hat, erhält **1 Extrapunkt**. Beim Spiel mit zwei Geheimagenten erhält auch der nicht entlarvte zweite Agent 1 Punkt, da er zu den Akteuren gezählt wird. Hat ein Spieler eine Runde gestoppt und einen Geheimagenten richtig verdächtigt, aber keine Unterstützung der Mitspieler bekommen, bekommt er trotzdem 1 Extrapunkt, auch wenn der Agent schließlich von einem anderen Mitspieler entlarvt wurde.



Spielende

Gewonnen hat, wer nach Ende der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte gesammelt hat.

Agent Undercover 2 in Kombination mit der ersten Ausgabe

Um den Geheimagenten das Leben noch schwerer zu machen, können die Kartendecks von den beiden Spielen Agent Undercover und Agent Undercover 2 kombiniert verwendet werden. Wichtig ist es nur darauf zu achten, dass immer die gleiche Kartenanzahl in den Plastikhüllen steckt. Es wird empfohlen, im kombinierten Spiel nur mit einem Geheimagenten zu spielen.

Gute Kameraden

Es ist vorgesehen, dass die beiden Agenten für zwei rivalisierende Geheimdienste arbeiten und einander nicht kennen. Dementsprechend agiert jeder Agent für sich und verfolgt sein Ziel alleine.

Wenn gewünscht, kann jedoch angenommen werden, dass beide Agenten für denselben Geheimdienst arbeiten. Das macht für die Agenten die Erreichung ihres Zieles wesentlich einfacher. Nachdem zu Rundenbeginn alle Spieler ihre Karte angesehen haben, bittet der Startspieler alle, ihre Augen zu schließen (inklusive ihm selbst). Auf ein Kommando des Startspielers geben sich nur die beiden Geheimagenten zu erkennen, indem sie ihre Augen öffnen. Danach schließen sie sie wieder. Auf ein neuerliches Kommando des Startspielers hin öffnen nun alle Spieler ihre Augen und die Stoppuhr wird gestartet. Die Wertung erfolgt wie beim zuvor beschriebenen Spiel, mit einer Ausnahme: Wird einer der beiden Geheimagenten noch vor Rundenende enttarnt, erhält kein Agent Punkte.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.



Wenn du zu „Agent Undercover 2“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:
**Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
1140 Wien, Austria oder an
info@piatnik.com
www.Piatnik.com**

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf 

www.facebook.com/PiatnikSpiele

The Community-App for Boardgamers.



Free Download!

GET IT ON Google Play

Available on the App Store



TWIDDLE
-let's play!-

Autor: Alexander Ushan
Illustration: Sergey Dulin, Elena Kazey,
Anton Kvasovarov,
Andrey Kokorin



© 2015 Hobby World LLC.



piatnik.com

A játék nyertese

Az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjtötte az előre megbeszélte fordulók végére.

A Titkos Ügynök 2 az első kiadással kombinálva

A titkos ügynök életének még keményebbé tette érdekében a két játék a Titkos Ügynök és a Titkos Ügynök 2 kártyapaklijait egyszerre is lehet használni. Fontos, hogy a paklik mindig azonos számú kártyából álljanak. Ajánlott az együttes játékban csak egy titkos ügynökkel játszani.

Régi jó barátok

A játék szabályja szerint a két ügynök két rivális hirszerző ügynökségnél dolgozik, és nem ismeri egymást. Ennek megfelelően mindegyik ügynök külön dolgozik, és magában törekszik a célja elérésére.

A játék egy további változatban is játszható, ahol mindkét ügynök ugyanazon hirszerző szolgálatnál dolgozik. Ez megkönnyíti az ügynökök számára a céljuk elérését. Mivel minden játékos a forduló elején megnézte a kártyáját, a kezdő játékos mindenkit arra kér, hogy csukja be a szemét (beleértve saját magát is). A kezdő játékos újabb utasítására a két titkos ügynök kinyitja a szemét, megnézik egymást, majd a kezdő játékos harmadik jelzésére újra becsukják. A kezdő játékos végző parancsára minden játékos kinyitja a szemét, és elindul a stopper. A pontozás egy kivétellel ugyanaz, mint a fent leírt játékban: ha a két titkos ügynök egyiket a forduló vége előtt leleplezik, akkor semelyik ügynök sem kap pontot.

HOB BY WORLD

Andrey Kokorin

Anton Kvasovarov,

Illustration: Sergey Dulin, Elena Kazey,

Autor: Alexander Ushan

© 2015 Hobby World LLC.

patnik.com





TWIDDLE - let's play!

Free Download!

Available on the App Store

GET IT ON Google Play



The Community-App for Boardgamers.

www.facebook.com/PatnikBudapest



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Örtözz meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

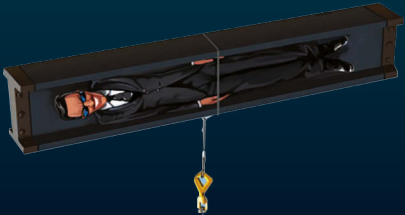
www.patnik.hu

e-mail: patnik@patnik.hu

1034 Budapest, Bécsi út 100.

Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Patnik



Tipppek és stratégiák

Amikor a forduló végét ér, az elhasznált kártyákat a kezdőjátékos összegyűjti és kitezsi a játékból. Az újabb forduló kezdőjátékos a rajzással egyező irányban következő játékos lesz. Ö kiválaszt egy kártyapaklit és a fent leírtak szerint kiosztja a lapokat.

A helyszínen szereplők célja, hogy leplezzék a titkos ügynököt és megakadályozzák azt, hogy a titkos ügynök kitálálja a helyszínt. Ezért a játékosoknak meg kell gondolniuk, hogy milyen részletességgel tesznek fel kérdéseket. Például: A bankigazgató kérdez a pénztárost: "Mennyi készpénzt vitték el magukkal tegnap a rablók?" A titkos ügynök így könnyen megállapíthatja, hogy ez a bank. Másrészt, gyakranba keveredhet az a játékos, aki tül általános kérdéseket tesz fel, vagy tül általános választokat ad. Ha emiatt tévesen meggyanúsítják, a titkos ügynök megnyeri a játékot.

A titkos ügynök célja, hogy odafigyelve a kérdésekre és válaszokra, megfejtse a helyszínt úgy, hogy közben megakadályozza, hogy a személyazonossága kiderüljön, amíg a fordulóra meghatározott idő le nem telik. Kockázatos azonban a forduló végét kívánnia, ahelyett hogy kitálálna a helyszínt, mert a játékos társak a forduló végén némi vita és megbeszélés után sikeresen leleplezhetik.

Értékelés

A játékosok pontjai a forduló eredményétől függően:

A titkos ügynök nyert:

• 2 pontot kap.

• további 2 extra pontot kap, ha megállította a játékot és megfejtette a helyszínt. Amikor két titkos ügynök van játékban, akkor a második is megkapja a 2 extra pontot, ha helyesen fejtette meg a helyszínt

• további 2 extra pontot kap, ha a többi játékos egy ártatlan szereplőt vádolt.

A szereplők nyertek:

• minden játékos kap 1 pontot

• az a játékos, aki megállította a játékot a forduló vége előtt és kitálalta, hogy ki a titkos ügynök, a pontja mellé **1 extra pontot kap.**

Amikor két titkos ügynök játszik, akkor a rejtve maradt ügynök 1 pontot kap, mert az értékeléskor szereplőnek számít.

Ha egy játékos megállította a játékot, és helyesen gyanúsított egy ügynököt, de nem kapott támogatást csapattársaitól, akkor most még egy pontot kap, annak ellenére, hogy az ügynököt egy másik játékos leplezte le.



A forduló akkor ér véget, amikor a következők helyzetek közül az egyik bekövetkezik:

1. Lejár a játékidő

Amikor a játékkal letelik a játékosok által egy

fordulóra meghatározott idő, a játékosoknak ki

kell nyilvánítanítaniuk a gyannujukat a titkos ügynök

kielére vonatkozóan. A kezdőjátékos magával

kezdve, az óramutató járásával megegyező

irányba sorban arra kér minden játékost, hogy

bemondja szavazatát. Még a feltételezett titkos

ügynök is bemondja szavazatát, hogy ne áruíja

el magát. Ha a titkos ügynök kapja a legtöbb

szavazatot, akkor elvesztette a fordulót. Ha a

valasztás egy szereplőre esik, akkor a titkos

ügynök nyerte a fordulót.

Amikor a játékban két titkos ügynök van, akkor

mindkét ügynök elveszti a játékot, akkor is, ha

az egyikük rejtve maradt.

2. Egy játékost meggyanúsítanak

Minden játékos bármikor (de csak fordulónként

egyszer) megállíthatja a játékot, hogy kimondja

gyannuját és megkérje a többi játékost, hogy

ők is mondják be szavazatukat. Ha a játékosok

többesége ugyanazt a személyt gyannúsítja, a

forduló véget ér. Akkor is, ha kiderül, hogy a

gyannúsított nem a titkos ügynök. Ha leleplezték

a titkos ügynököt, akkor az a játékos, aki

megállította a játékot, egy extra pontot kap.

A játék megállítása a titkos ügynök számára is

előnyös lehet. Lehetősege van

arra, hogy elterelje a figyelmet

saját magáról és valaki más

keverjen gyannúba.



Ha a többiek nem támogadják azt, aki

megállította a játékot, a forduló az

alapszabályok szerint folytatódik.

Ha a játékban két titkos ügynök van, elegendő,

ha a játékosok többsége csak egy potenciális

ügynököt gyannúsít. Ha a gyannú helyes, és

egy ügynököt leleplezödik, akkor a második

ügynököt szereplőként kell figyelembe venni,

így ő is pontot kap.

Megjegyzés: Celszerű elkerülni a beszélgetést

a titkos ügynök kielétéről a szavazás végéig (pl.:

„Azt hiszem, ő a titkos ügynök, mert a pizzaszája

rosaszín, pedig zöldnek kell lennie”), mert a

beszélgetés tájékoztatást adhat a helyszínről.

3. Egy titkos ügynök megállítja a játékot

Egy titkos ügynök bármikor megállíthatja a

játékot, feltárva a titkos ügynökök kártyát.

Ekkor, ha akarja, megnevezheti az áttekinéte

a helyszínekről, majd bemondja a helyszíne

vonatkozó tippjét. A titkos ügynök akkor nyert,

ha kitalálta a helyszínt. Ha a sejtése rossz volt,

akkor a szereplők nyerne. Ha a játékban két

titkos ügynök van, a második ügynöknek is

fel kell fednie magát. Ezt úgy teszi meg, hogy

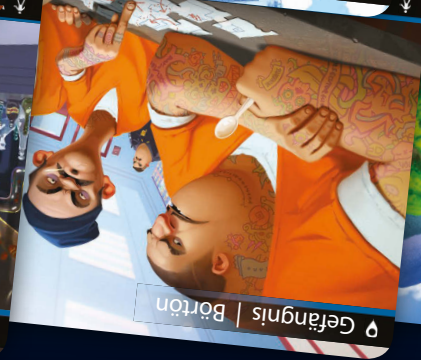
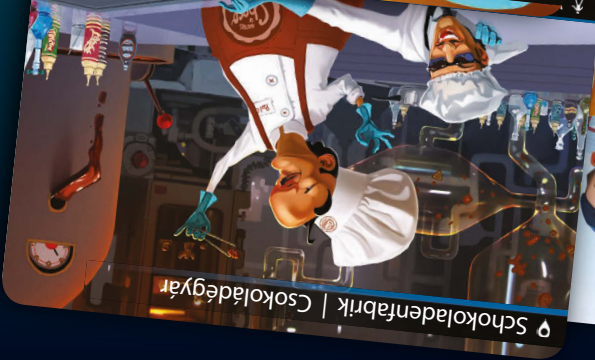
megfordítja a kártyáját, miután az első ügynök

megnevezte a helyszínt. Ezután neki is meg

kell neveznie egy helyszínt. Természetesen

ugyanazt a helyszínt is megnevezheti, ha úgy

gondolja, hogy ez a helyes. Ha akár csak az



↗ Eisverkäufer | Jégártus

↗ Heimleiter | Gondnok

↗ ...ténész

↘ Sportstadion | Sportstadion

↘ Seniorresidenz | Nyugdíjsház

↘ ...észeti múze

↘ Bibliothek | Könyvtár

↘ Hafen | Kikötő

MAGAZINES

↘ Schokoladenfabrik | Csokoládégyár

↘ Gefängnis | Börtön

↘ ...e



titokban megnevezni a kártyáját, majd lefordítva

leteszi maga elé.

Az első játékos elindít egy stoppert (például egy okostelefonon) és elkezd a játékokat úgy, hogy feltesz egy kérdést az egyik játékos társának. A kérdést mindig a megkérdézett nevével kezdve kell feltenni! például így: "Anna" A kérdés vonatkozhat a selektívus helyszínére, de nem szükséges arról kérdezni. Egyszerre csak egy kérdést lehet feltenni. A válasz tetszés szerinti módon megadható. Miután a játékos választott, ő tehet fel egy tetszés szerinti kérdést egy általa választott játékos társának – kivétel ez alól az a játékos, aki éppen őt kérdezte. Ezzel elkerülhető, hogy egy kérdést egy másik kérdéssel azonnal megválaszoljanak. A megkérdézett játékosokat tetszés szerinti választhat, de ez attól is függ, hogy ki tesz fel gyanus kérdéseket vagy ad gyanus válaszokat.

Megjegyzés: A kártyákon a hely mellett az is látható, hogy milyen szerepet játszik a játékos a helyszínen. A játékok kezdete előtt a játékosok megállapodnak abban, hogy szerepük-e felvenni! az adott szerepeket, vagy sem. A játékok így érdekesebb. Például, ha egy játékos egy egyetemi tanár és megkérdézték, hogy miért nem volt az egyetemi partin, akkor ő panaszkozhat a korára és az izületi gyulladáásra. Ha a kérdézett játékos egy diák, akkor ő arra panaszkozhat, hogy nem hívták meg.

Minden szerepet eljátszhat mind a női mind a férfi játékos egyaránt, még akkor is, ha szerepek férfiaknak megfélelő nevei vannak leírva. Például a "színész" "éppúgy lehet egy "színésznő";

két titkos ügynök kártya legyen a tetejükön. Tegyük mindent külön tartóba. A kártyák lefordítva, az 1 vagy 2 titkos ügynök kártya a pakli tetején.

3. A játékosok határozzák meg, hogy mennyi ideig tartson egy forduló. Javasoljuk, hogy legyen 6 perc 3-4 játékos, 7 perc 5-6 játékos, 8 perc 7-8 játékos, 9 perc 9-10 játékos, és 10 perc 11-12 játékos esetén.

4. A játékosok határozzák meg, hogy hány fordulót játszanak. Az első néhány játék esetén 5 fordulót javasolunk, ez kb. egy órányi játékot jelent.

5. Minden játékos kap egy áttekinthető kártyát, amin az összes előforduló helyszín listája látható.

Minden helyszín látható a szabálykönyv közepén lévő duplaoldalon is. A játékosnak meg kell ismerniük a helyszíneket, még az első forduló megkezdése előtt. A potenciális titkos ügynök itt láthatja a lehetséges helyeket, ahol a játékok során megfordulhat. Erősen ajánlott, hogy a titkos ügynök a játékok során tanulmányozza az áttekinthető a helyekről, mert ezzel nyilvánvalóvá válna kilit, így könnyebben felfedné magát! Ezért kap minden játékos egy áttekinthető kártyát, amin az összes előforduló helyszín listája látható.

A játékok menete

Minden fordulóban határozzuk meg a kezdőjátékosok. Tegyük a kártyatartóban lévő pakliakat képpel lefelé az asztal közepére. A kezdőjátékos választ egy paklit és elveszi a kártyákat úgy, hogy senki – még ő maga sem – láthatja a lapok előoldalát. Ebből a pakliból annyit lapra van szűkösünk, ahány játékos vesz részt a játékban. A kezdőjátékos leveszi a felesleges kártyákat a pakli aljáról és képpel lefelé felirteszti az asztal oldalára, majd a megmaradt kártyákat megkeverés után képpel lefelé kiosztja a játékosoknak. Mindenki

AGENT

UNDERCOVER 2

A folytatás

3 - 12 játékos részére, 12 éves kortól, Tervezte: Alexander Ushan

Vere itt van! A kreatív, kommunikatív partyjáték a Titkos Ügynök folytatása. A játékok 17 új helyszínrre visz el legfeljebb 12 játékos, hogy ott különböző szerepeket töltsenek be, és okos kérdésekkel és válaszokkal leleplezzék a kémeket. Így igaz: ezúttal nem csak egy kém rejtőzködik a játékosok között, hanem kető, akik két rivalis hírszerző ügynökségtől érkeztek! Ismét fontos a játékos társak mondandójának pontos megfigyelése, és a saját kérdéseink és válaszaink kreatív megfogalmazása, hogy leleplezhessük a kémeket, de magunkat ne keverjük gyanúba.

Tartalom

216 kártya: 17 pakli 12 kártyával,
18 műanyag tartó
1 játékleírás

A játékosok célja

A titkos ügynök célja, hogy a forduló végéig rejtve maradjon és megfejtse, hogy melyik helyszínen vannak. A többi játékos célja, hogy kiderüljön a titkos ügynök kiléte.

Előkészületek

Mielőtt az első forduló elkezdődik:

1. A játékosok egyútt döntik el, hogy egy vagy két titkos ügynökkel játszanak-e. Javasolt 6 vagy kevesebb játékos esetén egy titkos ügynökkel, kilenc vagy annál több játékos esetén két titkos ügynökkel játszani. Az első néhány játékban még nyolc játékos esetén is az egy titkos ügynökkel való játék választását javasoljuk. 12 játékos esetén mindenképpen két titkos ügynökkel kell játszani.

Helyszínkártya



Szereplő

Helyszín

TITKOS ÜGYNÖKÖK KÁRTYÁI



2. Az összes kártyát szét kell válogatni a helyszínek szerint. Minden pakli 10 azonos helyszínt mutató kártyából és - a megállapodott titkos ügynökök számától függően - 1 vagy 2 titkos ügynök kártyából áll. A felesleges titkos ügynök kártyákat vissza kell tenni a dobozba. Minden paklit úgy kell kialakítani, hogy a helyszínkártyák lefelé néznek és az egy vagy



JÁTÉKSZABÁLY



AGENT UNDERCOVER 2