

STUPĚŇ UTAJENÍ STUPĚŇ UTAJENÍ STUPĚŇ UTAJENÍ

PŘÍSNĚ TAJNÉ

STUPĚŇ UTAJENÍ STUPĚŇ UTAJENÍ STUPĚŇ UTAJENÍ

DŮVĚRNÉ INFORMACE

Název operace :

INFILTRÁTORŮ

TAJNÝ SOUBOR

mise 1-20



Barvy karet:
Barvy karet (očíslované
2-15), které potřebujete
pro danou misi.



Podezřelí:
Počet podezřelých,
kteří mají být
identifikováni
v dané misi.



Náboje:
Počet nábojů
dostupných v dané
misi.

PODLÉHAJÍCÍ UTAJENÍ

Zápis pro: Speciální agenti
Předmět: Infiltrátoři

Datum: 9. 4. 1973

Přímý rozkaz z centrály. Agenti, mezi námi jsou zrádci. Máme podezření, že jeden z nich dokonce pronikl do nejvyšších úrovní Organizace. Je nutné, abyste je našli a zlikvidovali! Pamatujte na svůj výcvik a nikomu nedůvěřujte.

Váš kontakt pro tuto misi je agent X. Sdělí vám, co máte dělat.

PŘÍSNĚ TAJNÉ

Vaše první mise! Agent X vám sdělil, že zrádci odposlouchávali jeho rozhovory s klíčovým informátorem. Odposlechy zničil, vy však musíte chytit ty zrádce.



MISE č. 1

Podezřelí: 7

Náboje: 10

Barvy karet: 4



Agent X vám blahopřeje k chycení špiónů, kteří ho odposlouchávali. Organizace má teď ale podezření, že někdo zadržuje její poštu. Víte, co máte dělat...



MISE č. 2

Podezřelí: 8

Náboje: 11

Barvy karet: 4



Speciální pravidla:

Jakákoli odhazovaná karta (i když je v tu chvíli lícem nahoru) MUSÍ být odhozena lícem dolů.

Agent X vám předá mapu a vysvětlí, že nepřítel má tajný sklad zbraní v docích, není si však jistý, ve které budově. Musíte oblast prozkoumat, mějte se však na pozoru před nepřátelskými agenty.



MISE č. 3

Podezřelí: 8

Náboje: 11

Barvy karet: 4



Speciální pravidla:

Seřadte číselné žetony v pořadí od 1 do 8. Při akci Chytit podezřelého umístěte vedle něj číselný žeton nejnižšího dostupného čísla. Agenti musí podezřelé eliminovat v pořadí dle čísel na žetonech.

Našli jste správný sklad a obklíčili ho.
Agent X vám nařizuje, abyste se vkradli
dovnitř a zatkli hlídače.

Během celé operace musíte zůstat
potichu!



MISE č. 4

Podezřelí: 8

Náboje: 9

Barvy karet: 4



Speciální pravidla:

Během celé hry musíte zůstat potichu!

Hlídači jsou nyní vyslýcháni a agent X věří, že mezi zatčenými je i jeden z vůdců. Stále je však příliš mnoho podezřelých. Musíte pomoci výslechovému týmu najít správnou klíčovou osobu.



MISE č. 5

Podezřelí: 9

Náboje: 12

Barvy karet: 5



všechny

Vůdce se přiznává, že nepřátelé mají schránku obsahující tajné informace. Heslo sice nezná, tvrdí však, že je to kombinace krycích jmen několika klíčových členů jejich organizace. Agent X vás to posílá prozkoumat.



MISE č. 6

Podezřelí: 9

Náboje: 9

Barvy karet: 4



Speciální pravidla:

Doprostřed stolu umístěte 4 speciální karty, které odpovídají použitým barvám karet. Ve svém tahu může agent použít jednu z těchto karet k provedení akce Vyměnit si informace. Speciální kartu otočte svisle nebo vodorovně jako nápovědu toho, zda vytváří, nebo nevytváří s podezřelým shodu.

Je to past! Tajná schránka je prázdná.
Sbíhají se nepřátelé, vy se skryjete
a doufáte, že zjistíte, kdo nepříteli
pomáhá.



MISE č. 7

Podezřelí: 6

Náboje: 7

Barvy karet: 4



Speciální pravidla:

Akce Eliminovat zrádce může být provedena pouze tehdy, pokud má podezřelý stejný počet svislých (shoda) a vodorovných (beze shody) nápověd. Pro každého podezřelého jsou vyžadovány alespoň 4 nápovědy.

Identifikovali jste několik infiltrátorů,
ale nyní jste v pasti a čelíte přesile.
Abyste unikli, musíte se rozdělít
a doufat, že alespoň jeden z vás unikne
živý!



MISE č. 8

Podezřelí: 8

Náboje: 8

Barvy karet: 4



Speciální pravidla:

Agenti mohou provádět akci Vyměnit si informace pouze s podezřelým bezprostředně vlevo. Umístěte žetony šipek směřující doleva mezi agenty jako připomenutí.

Po spektakulárním úniku se znovu sejdete v konspiračním bytě. Jenže to vypadá, že nepřítel zná každý váš krok! Jste zajati a uvěznění v konspiračním bytě. Vstup do něho hlídá mladý muž. Přesvědčíte ho, aby vás pustil, když mu řeknete o ostatních zrádcích?



MISE č. 9

Podezřelí: 9

Náboje: 12

Barvy karet: 5



všechny

Speciální pravidla:

Limit karet v ruce se snižuje na 3. Agenti začínají hru se 3 kartami.

Přesvědčíte mladíka, aby vás pustil, teď však odsud musíte nenápadně zmizet. Obvyklí agenti přidělení ke konspiračnímu bytu však byli do jednoho vyměněni – kdo jsou tito neznámí lidé?



MISE č. 10

Podezřelí: 9 Náboje: 10

Barvy karet: 5



všechny

Speciální pravidla:

Během celé hry musíte zůstat potichu.

Jak mohli nepřátelé vědět o konspiračním bytě a že tam budete? Možná je zrádce jeden z vás. Začnete se tajně sledovat navzájem...



MISE č. 11

Podezřelí: 9

Náboje: 12

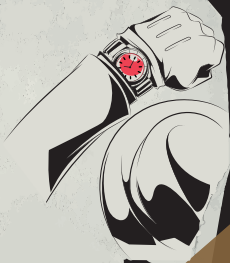
Barvy karet: 4



Speciální pravidla:

Agenti mohou Eliminovat zrádce pouze bezprostředně vpravo od sebe. Během celé hry musíte zůstat potichu! Umístěte žetony šipek směřující doprava mezi agenty jako připomenutí.

Ujistili jste se, že jste všichni nevinní, což znamená, že zrádce ve vaší Organizaci je někdo jiný. Opravdu nemůžete nikomu důvěřovat. V centrále však musí být nějaké stopy. Rozhodnete se vybrat jednoho elitního agenta, který vklouzne dovnitř s cílem najít důkazy.



MISE č. 12

Podezřelí: 6

Náboje: 6

Barvy karet: 5



všechny

Speciální pravidla:

Náhodně vyberte 1 agenta. Bude to jediný agent, který může provádět akci Eliminovat zrádce. Kromě toho nemůže provádět akci Chytit podezřelého.

*Zvláštní – centrála se zdá být opuštěná.
Opatrně vstoupíte do datové místnosti
a všimnete si záhadných exportů dat.
Dokážete zjistit, k čemu tyto stopy
vedou?*

MISE č. 13

Podezřelí: 8

Náboje: 10

Barvy karet: 5



všechny

Speciální pravidla:

Akce Eliminovat zrádce může být provedena pouze tehdy, pokud má podezřelý stejný počet svislých (shoda) a vodorovných (beze shody) nápověd. Každý podezřelý vyžaduje alespoň 4 nápovědy.

Nemůžete přesně určit cíl, prověřováním dat nicméně zjistíte, že zrádce plánuje setkání se svým šéfem, i když místo setkání je zašifrované. Sdílíte seznam podezřelých mezi sebou a jednu po druhé postupně procházíte možnosti.



MISE č. 14

Podezřelí: 9 Náboje: 11

Barvy karet: 5



všechny

Speciální pravidla:

Seřadte číselné žetony v pořadí od 1 do 9. Při akci Chytit podezřelého umístěte vedle něj číselný žeton nejnižšího dostupného čísla. Agenti musí podezřelé identifikovat v pořadí dle čísel na žetonech. Jakákoli odhazovaná karta (i když je v tu chvíli lícem nahoru) MUSÍ být odhozena lícem dolů.

*Procházíte seznam podezřelých a stále se objevuje jedno jméno – agent X!
To přece nemůže být pravda! Zrádce se
dnes večer setká s komplicem zde ve
vaší centrále, takže tady zůstanete,
abyste je překvapili a konečně odhalili
jeho komplice.*



MISE č. 15

Podezřelí: 9

Náboje: 10

Barvy karet: 5



všechny

Speciální pravidla:

Zamíchejte všechny speciální karty se standardními kartami. Pokud se některá ze speciálních karet stane podezřelým, její hodnota se považuje za 1. Všechny nápovědy, které mají stejnou barvu, se umísťují svisle.

Jako by zrada agenta X nebyla dost šokující, identita jeho komplice je ještě děsivější – je to ten mladík z konspiračního bytu! Agent X vytáhne pistoli a namíří ji na vás. „Výborná práce, agenti,“ říká, „Teď mi řekněte, co víte, a možná vás nechám žít.“ Rozhodnete se hrát s ním jeho hru, ale změníte identity agentů, o kterých mu povíte.



MISE č. 16

Podezřelí: 9 Náboje: 10

Barvy karet: 5

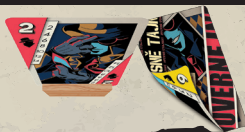


všechny

Speciální pravidla:

Když agent provede akci Chytit podezřelého, tak místo toho, aby odhodil 1 kartu z centrály, vezme si tuto kartu spolu s podezřelým (neukazuje ji ostatním agentům). Nyní je barva podezřelého dána touto druhou kartou. Když je podezřelý úspěšně eliminován, zamíchejte obě karty zpět do balíčku centrály.

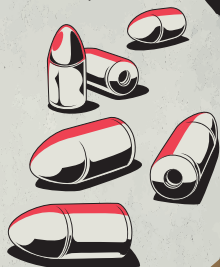
PŘÍKLAD:



NOVÝ PODEZŘELÝ



„Lžete?“ ptá se X a mírně přitlačí prstem spoušť. Vy ale neuhnete a on na poslední chvíli vystřelí nad vaše hlavy. Poté se potměšile ušklíbne.
„Když jste teď všichni zrádci Organizace, můžete přejít k nám na druhou stranu!“



MISE č. 17

Podezřelí: 9

Náboje: 9

Barvy karet: 5



všechny

Speciální pravidla:

Agenti drží karty v ruce lícem od sebe, aby je neviděli, vidí je ale všichni ostatní agenti. Při akci Vyměnit si informace a Dát náповědu si vyberte kartu z ruky jiného agenta. Agent provádějící akci Vyměnit si informace si dobere kartu z centrály.

Právě když si oddychnete s přesvědčením, že jste získali jejich důvěru, zastaví u vás tmavý sedan. Agent X a mladík přistoupí k autu se směsí strachu a respektu. Zadní okénko se spustí a z auta se ozve tichý hlas: „Vědí příliš mnoho. Odstraňte je.“ Z temnoty se zjeví půltucet zabijáků a vytáhnou zbraně.



MISE č. 18

Podezřelí: 9

Náboje: 9

Barvy karet: 5



všechny

Speciální pravidla:

Umístěte na stůl 8 podezřelých plus 1 dalšího podezřelého kousek vedle. Když agenti získají kartu jako odměnu za eliminaci zrádce, položte tuto kartu odměny lícem nahoru kousek vedle. Když je eliminováno všech 8 podezřelých, všichni agenti odhodí své karty a karty z balíčku centrály lícem nahoru. Poté zamíchají 8 karet odměn a rozdají je mezi sebe co nejrovnoměrněji, počínaje agentem, který eliminoval osmého podezřelého. Posledního podezřelého dejte také tomuto agentovi. Agenti mohou použít k eliminaci posledního podezřelého pouze těchto 8 karet. Při akci Vyměnit si informace se nedobírá žádná karta.

Jak vaši nepřátelé jeden za druhým padají, šéf vystupuje z auta. Poznáte ho: je to prominentní politik. Zvedá pistoli. Z této situace existuje jen jedna cesta ven...



MISE č. 19

Podezřelí: 9

Náboje: 9

Barvy karet: 5



všechny

Speciální pravidla:

Umístěte na stůl 8 podezřelých plus 1 dalšího podezřelého, klíčovou osobu, kousek vedle. Aby byla tato mise úspěšná musí být kromě všech podezřelých eliminována i klíčová osoba. Kdykoli agent eliminuje zrádce, může si volitelně vybrat, zda dá náповědu na klíčovou osobu. Pokud tak učiní, může se tajně podívat na kartu klíčové osoby, poté vybrat 1 kartu náповědy (nebo 2 karty náповědy, pokud se jedná o hru 2 hráčů) z odhazovacího balíčku nebo z karet ve své ruce a použít tuto kartu k poskytnutí náповědy o klíčové osobě. Agent pak musí odhodit všechny karty z ruky lícem nahoru a odstoupit ze zbytku mise (stále však může orientovat karty náповěd dané jakékoli kartě podezřelého před sebou). Když je ve hře pouze jeden agent, tento agent musí okamžitě provést akci Eliminovat zrádce proti klíčové osobě a agenti, kteří již z mise odstoupili, potvrdí, zda identifikace je, či není správná.

Zasažený šéf padá a vy zaslechnete jeho poslední slova.

„Možná si myslíte, že jste nás porazili, ale ve vaší Organizaci zůstává spousta mých infiltrátorů!“

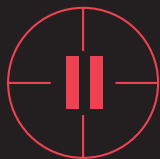
Je čas vyčistit celou zpravodajskou organizaci.



MISE č. 20

Podezřelí: 11 Náboje: 12

Barvy karet: 5



všechny



TIRAŽ

Autoři hry: John Kean a Liam Kean
Vývoj hry: Kitty Wan
Ilustrace: Man Tsun
Grafický návrh: Ryan Chow
Editor: Kitty Wan

Příprava české verze:

Překlad: Mirka Jandová
Korektury: Richard Janda
Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann
Editor: Michal Ekrť

[Speciální poděkování: Taco Cheung, Keanu Hong,
Kk Tang, Chang Yu-Cheng, Paul Chiang]



Distributor pro ČR / Distribútor pre SR:
Asmodee Czech Republic, s. r. o.
Novozámecká 4/495, 198 00 Praha 9,
Česká republika
www.blackfire.cz · www.hraj.cz



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
Ⓔ <http://www.broadwaygames.com.hk>
✉ bw-hk@longshore.com.hk
☎ Tel: +852 23631998

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited.
Všechna práva vyhrazena.

Do Organizace se infiltrovali nepřátelští špioni!
Společně musíte všechny zrádce odhalit a zlikvidovat dříve,
než bude příliš pozdě...

Herní komponenty



70 karet
(očíslovaných od 2 do 15
v každé z 5 různých barev)



5 speciálních karet
(1 karta z každé
barvy)



9 číselných žetonů
od 1 do 9



4 žetony šipek



12 žetonů nábojů



5 stojánků na karty



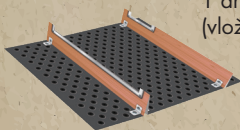
5 destiček nápověd /
přehledových destiček



1 popisovač



1 kartonová pistole



1 držák pistole
(vločka do krabice)

ČIL HRY

Infiltrátoři je kooperativní hra s misemi. Obsahuje 20 různých misí, z nichž každá má speciální vítěznou podmínku. Agenti vyhrávají nebo prohrávají společně. Vaším cílem coby agentů je identifikovat všechny zrádce dříve, než vyprší čas a zrádci vaši organizaci zcela zničí!
Všech 20 misí spojuje jeden příběh. Proto doporučujeme hrát hru postupně od začátku do konce. Než však začnete, vyzkoušejte si tři krátké tréninkové mise, abyste se naučili pracovat jako tým agentů.

Tréninková mise č. 1

(PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY TŘÍ HRÁČŮ.)



1. Dejte každému agentovi (hráči) dřevěný stojánek na karty.
2. Zamíchejte dopřemady karty s čísly 2–13, jejichž barvy jsou červená , černá  a žlutá .
3. Rozdejte každému agentovi do ruky 5 karet. **Pozn.:** V ruce můžete mít maximálně 7 karet.
4. Položte doprostřed stolu 2 karty lícem dolů. To jsou podezřelí, které musíte identifikovat!
5. Umístěte zbytek karet lícem dolů a vytvořte tak centrálu (dobírací balíček).
6. Vyměňte vložku z krabice a umístěte na ni kartonovou pistoli. Umístěte je doprostřed stolu v dosahu všech agentů.
7. Umístěte 5 žetonů nábojů v blízkosti centrály.

Příprava hry mezi misemi je obdobná, ve všech ostatních misích již ale použijete karty s čísly 2–15 a další drobné odchylky najdete popsané v Tajném souboru na konci těchto pravidel.

PRŮBĚH HRY

Pokud mise neurčuje jinak, provádějte tahy po směru hodinových ručiček. Ve svých tazích provádějte po jedné akci, dokud nedojde ke splnění některé z podmínek konce hry.

Ve svém tahu musíte provést jednu z následujících akcí:

1. **CHYTIT PODEZŘELÉHO**
2. **DÁT NÁPOVĚDU**
3. **VYMĚNIT SI INFORMACE**
4. **VÝČKAT**
5. **ELIMINOVAT ZRÁDCE**

1. CHYTIT PODEZŘELÉHO

Vezměte si jednu kartu podezřelého ze stolu, tajně se na ni podívejte a vložte ji do svého dřevěného držáku na karty tak, abyste na ni viděli pouze vy. Nikdy nemůžete mít před sebou více než jednoho podezřelého.

Poté odhodte 1 kartu z centrály lícem dolů, aniž byste se na ni podívali.



Ostatní agenti musí pomocí nápořád získaných v následných tazích odvodit barvu a číslo tohoto zrádce.

2. DÁT NÁPOVĚDU

Zahrajte kartu z ruky lícem nahoru vedle svého podezřelého, abyste ho pomohli identifikovat. Karty nápovědy se vykládají buď svisle, nebo vodorovně:

SVISLÉ NÁPOVĚDY – karty nápovědy zahrané ve svislé poloze znamenají, že karta s podezřelým vytváří shodu.

VODOROVNÉ NÁPOVĚDY – karty nápovědy zahrané ve vodorovné poloze znamenají, že karta s podezřelým NEVYTVÁŘÍ shodu.

Karta vytváří s podezřelým shodu, když:

MÁ STEJNOU BARVU JAKO PODEZŘELÝ

NEBO

MÁ STEJNÉ ČÍSLO JAKO PODEZŘELÝ

NEBO

JEJÍ ČÍSLO JE NÁSOBKEM NEBO DĚLITELEM ČÍSLA PODEZŘELÉHO



Speciální karty se používají pouze k označení stejné barvy.

Příklad:

Podezřelý je 6. Všechny karty vytvářejí shodu.

3 je také shoda, protože 3 je dělitelem 6.

12 je shoda, protože 12 je násobkem 6.

Zatímco 4 není shoda.

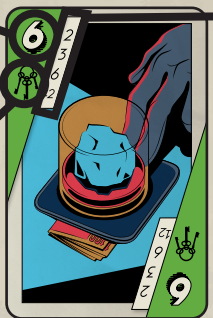
Všechny dělitele a násobky čísla podezřelého jsou uvedeny na kartě podezřelého.

PŘÍKLAD KARET SHODY

**VŠECHNY KARTY
S ČÍSLEM 6**



**VŠECHNY
KARTY BARVY**



**VŠECHNY DĚLITELE
A NÁSOBKY ČÍSLA
6**



3. VYMĚNIT SI INFORMACE

Zahrajte kartu z ruky vedle podezřelého **JINÉHO AGENTA**. Poté ji tento agent otočí podle toho, zda vytváří s podezřelým shodu, a vy si doberete kartu z centrály.

4. VYČKAT

Odhodte lícem dolů vrchní kartu z centrály a poté si do ruky doberte až 3 karty. Pokud chcete, můžete si dobrat i méně než 3.

DŮLEŽITÉ: Agent může mít ve své ruce nejvýše 7 karet.



5. ELIMINOVAT ZRÁDCE

Pokud si myslíte, že dokážete identifikovat jednoho z podezřelých jiného agenta, můžete tak učinit. Odhodte 1 žeton náboje, vezměte si ze stolu pistoli, ukažte na kartu podezřelého, kterého budete hádat, a oznamte jeho **BARVU** i **ČÍSLO**. Příslušný agent pak řekne, zda to je, či není správně.

DŮLEŽITÉ: Dokud si hráč nevezme pistoli, žádné povídání se nebere jako identifikace.



Vraťte pistoli zpět doprostřed stolu.

- Pokud uhodnete správně, zamíchejte kartu podezřelého do balíčku centrály a odhodte všechny jeho nápovědy lícem nahoru. Jako odměnu za správnou identifikaci si můžete vzít do ruky kartu z odhazovacího balíčku, dokonce i kartu lícem dolů. Dobrá práce.
- Pokud vaše identifikace není správná, agent podezřelého si kartu nadále ponechá v tajnosti. Promarnili jste jeden náboj!

DESTIČKA NÁPOVĚD

Destička nápořád je navržena jako pomocný nástroj. Můžete ji umístit před svého podezřelého. Pokaždé, když se zahraje nápořád, použijte popisovač ke škrtnutí barvy a čísla, které tato nápořád vylučuje. Usnadní vám to udržet si přehled o předchozích dedukcích. Destičku nápořád byste neměli používat k zapisování vět nebo slov. Bez destičky nápořád může být ale hra zábavnější. Chcete-li do toho všichni jít, jednoduše tyto destičky nápořád nepoužívejte. Můžete však kdykoli využít její druhou stranu s přehledem tahu.



KOMUNIKACE A OTEVŘENÉ INFORMACE

Agenti mohou navzájem diskutovat pouze o informacích, které jsou již veřejné. Nemůžete zveřejnit informace o kartách ve své ruce ani o svých podezřelých, ani oznámit nejednoznačnou nápořád jako: Mám dobrou nápořád k tvému podezřelému.

Není-li uvedeno jinak, můžete kdykoli prohledat i odhazovací balíček, ale nesmíte se v něm dívat na žádné karty lícem dolů. Můžete využít destičku nápořád k zaznamenání známých karet a zúžení seznamu možností.

LIMIT KARET V RUCE

Limit karet v ruce je 7.

Pokud máte na konci svého tahu v ruce více než 7 karet, odhodte karty nad limit lícem nahoru.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy:

- Správně identifikujete všechny podezřelé před všemi hráči a v balíčku podezřelých již není žádný další – **VYHRÁVÁTE**. Dobrá práce, agenti!
- Pokud nemůžete provést žádnou z pěti akcí; **NEBO** máte méně žetonů nábojů, než kolik zbývá podezřelých – **PROHRÁVÁTE**! Centrála byla zničena. Okamžitě utečte, agenti!

Příklad:

Zůstávají 4 podezřelí, ale máte pouze 3 žetony nábojů. **PROHRÁVÁTE**, protože nemáte dostatek nábojů na eliminaci všech podezřelých!

DALŠÍ TRÉNINKOVÉ MISE

Než se zúčastníte skutečné mise, jsou pro vás připraveny další 2 tréninkové mise, abyste během skutečné operace neudělali chybu.

Tréninková mise č. 2

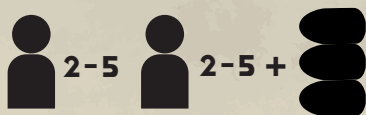


PODEZŘELÍ: Stejný počet jako agentů
POČET NÁBOJŮ: počet agentů +3



POČET BAREV KARET:
3 (2-15)

Tréninková mise č. 3



PODEZŘELÍ: Stejný počet jako agentů
POČET NÁBOJŮ: počet agentů +3



POČET BAREV KARET:
4 (2-15)

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA:

Proveďte misi do 15 minut.

STUPĚŇ UTAJENÍ STUPĚŇ UTAJENÍ STUPĚŇ UTAJENÍ
PŘÍSNĚ TAJNÉ
STUPĚŇ UTAJENÍ STUPĚŇ UTAJENÍ STUPĚŇ UTAJENÍ

DŮVĚRNÉ INFORMACE

Název operace :

INFILTRÁTORI

PRAVIDLA

mise 0