

UTAJNIOMO UTAJNIOMO UTAJNIOMO  
**ŚCIŚLE TAJNE**  
UTAJNIOMO UTAJNIOMO UTAJNIOMO

**POUFNE**

Nazwa operacji:

**PODWÓJNI  
AGENCI**

**INSTRUKCJA**

**misja 0**

Wrodzy szpiedzy dostali się do Organizacji!

Waszym zadaniem jest współpracować, aby zdemaskować i wyeliminować wszystkich zdrajców, nim będzie za późno...

## KOMPONENTY



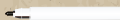
70 kart  
(z liczbami od 2 do 15,  
w 5 różnych kolorach)



5 kart Specjalnych  
(po 1 w każdym  
kolorze)



9 żetonów z liczbami  
od 1 do 9



1 pisak  
suchościerny



4 żetony Wskazania



1 kartonowy Pistolet



12 żetonów Naboju



5 drewnianych stojaków  
na karty



5 plansz Wskazówek  
/ Pomocy Gracza

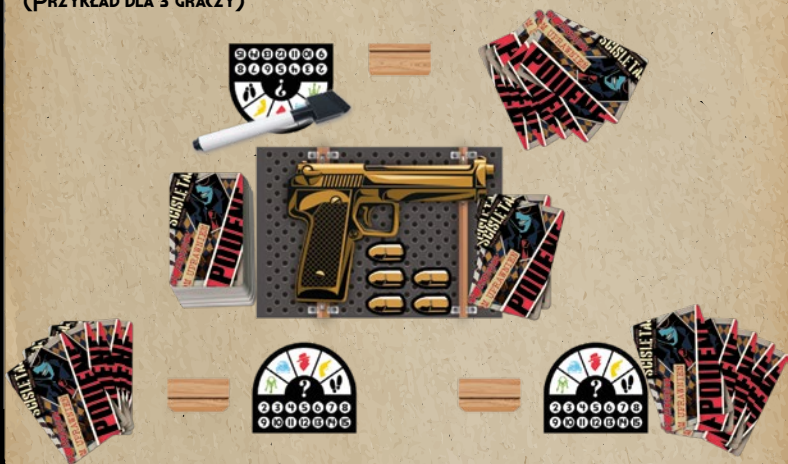
## CEL GRY




Podwójni Agenci to kooperacyjna gra bazująca na wykonywaniu Misji. W grze znajduje się łącznie 20 różnych Misji, każda z unikalnymi warunkami zwycięstwa. Agenci wygrywają lub przegrywają razem. Waszym celem jako Agentów jest zidentyfikowanie wszystkich zdrajców, zanim upłynie czas, po którym zniszczą oni od wewnątrz waszą organizację! Historia łączy wszystkie 20 Misji, dlatego zalecamy rozegranie wszystkich Misji kolejno od pierwszej do ostatniej. Ale zanim zaczniecie, przed wami 3 krótkie Misje Szkoleniowe, dzięki którym zaczniecie działać jako zespół Agentów.

## PRZYGOTOWANIE

# Misja Szkoleniowa #1

(PRZYKŁAD DLA 3 GRACZY)



1. Każdy Agent (gracz) otrzymuje drewniany stojak na kartę.
2. Potasujcie karty od 2 do 13 w kolorach: czerwonym , czarnym  i złotym .
3. Rozdajcie po 5 kart każdemu z Agentów. **Uwaga:** Limit kart na ręce każdego Agentu wynosi 7.
4. Ułóżcie w stos 2 zakryte karty na środku obszaru gry. Są to Podejrzani, których musicie zidentyfikować!
5. Pozostałe karty ułóżcie w zakryty stos, tworząc Siedzibę Główną.
6. Umieście pistolet w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich Agentów.
7. Umieście 5 żetonów Naboji w pobliżu Siedziby Głównej.
8. Wybierzcie losowo gracza rozpoczynającego.

Przygotowanie pomiędzy Misjami jest podobne, z wyjątkiem użycia kart od 2 do 15 i pewnych niewielkich różnic, zgodnie z opisem w Tajnych Aktach na końcu tej instrukcji.

# ROZGRYWKA

Jeśli w opisie Misji nie zaznaczono inaczej, tury przebiegają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy Agent w swojej turze wykonuje po akcji, dopóki nie zostanie wywołany dowolny warunek końca gry.

W swojej turze musisz wybrać jedną z poniższych akcji:

1. **ZŁAPANIE PODEJRZANEGO**
2. **PRZEKAZANIE WSKAZÓWKI**
3. **WYMIANA INFORMACJI**
4. **PRZECZEKANIE**
5. **WYELIMINOWANIE ZDRAJCY**

## 1. ZŁAPANIE PODEJRZANEGO

Dobierz 1 kartę Podejrzanego ze środka obszaru gry i spójrz na nią, nie ujawniając jej innym graczom, a następnie umieść ją w swoim drewnianym stojaku na kartę tak, abyś tylko ty ją widział. Nigdy nie możesz mieć przed sobą więcej niż jednego Podejrzanego.

Następnie odrzuć na stos kart odrzuconych 1 **zakrytą** kartę z Siedziby Głównej, nie podglądając tej karty.



Pozostali Agenci muszą wydedukować kolor i liczbę tego Zdrajcy, korzystając ze Wskazówek uzyskanych w późniejszych turach.

## 2. PRZEKAZANIE WSKAZÓWKI

Zagraj **odkrytą** kartę z ręki obok swojego Podejrzanego, aby pomóc go zidentyfikować. Wskazówki można zagrywać pionowo lub poziomo:

**WSKAZÓWKI PIONOWE** – Wskazówki zagrane pionowo mają coś, co pasuje do Podejrzanego.

**WSKAZÓWKI POZIOME** – Wskazówki zagrane poziomo **NIE** mają **nic** wspólnego z Podejrzanym.

Karta pasuje do Podejrzanego, gdy:

**M**A TAKI SAM KOLOR CO PODEJRZANY

ALBO

**M**A TAKĄ SAMĄ LICZBĘ CO PODEJRZANY

ALBO

**JEJ LICZBA JEST WIELOKROTNOŚCIĄ LUB DZIELNIKIEM  
LICZBY PODEJRZANEGO**



Karty Specjalne służą wyłącznie do oznaczenia takiego samego koloru.

Przykład:

Podejrzany to 6. Wszystkie karty pasują.

3 jest również dopasowaniem, ponieważ 3 jest połową 6 (czyli dzielnikiem). 12 jest dopasowaniem, ponieważ 12 jest wielokrotnością 6. 4 nie pasuje.

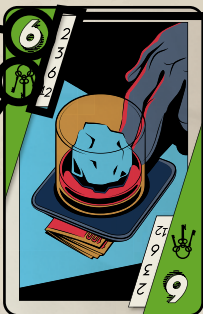
Wszystkie dzielniki oraz wielokrotności liczby danego Podejrzanego są wypisane na jego karcie.

## PRZYKŁAD DOPASOWANIA KART

**WSZYSTKIE  
KARTY „6”**



**WSZYSTKIE  
KARTY**



**WSZYSTKIE  
DZIELNIKI  
I WIELOKROTNOŚCI  
6**



### 3. WYMIANA INFORMACJI

Zagraj **odkrytą** kartę ze swojej ręki obok Podejrzanego **INNEGO AGENTA**. Następnie ten Agent ustawia kartę zgodnie z tym, czy pasuje do jego Podejrzanego, po czym możesz dobrać kartę z Siedziby Głównej.

### 4. PRZECZEKANIE

Odrzuć wierzchnią kartę z Siedziby Głównej zakrytą, a następnie dobieierz do 3 kart na rękę. Możesz dobrać mniej niż 3 karty.

**WAŻNE:** Agent może mieć maksymalnie 7 kart na ręce.



### 5. WYELIMINOWANIE ZDRAJCY

Jeśli uważasz, że jesteś w stanie zidentyfikować jednego z Podejrzanych innych Agentów, możesz spróbować zgadnąć. Aby to zrobić: odrzuć 1 żeton Naboju, weź Pistolet ze środka, wskaż Podejrzanego, którego masz zamiar odgadnąć, a następnie podaj jego kolor ORAZ liczbę. Po wykonaniu tych czynności Agent, u którego jest ten Podejrzany, mówi, czy twój typ okazał się trafny czy też nie – obie wartości muszą się zgadzać.

**WAŻNE:** O ile Broń nie zostanie zabrana, żadna rozmowa nie jest liczona jako próba odgadnięcia.

Odlóż Broń na środek obszaru gry.

- Jeśli udało ci się zgadnąć, wtasuj kartę tego Podejrzanego do Siedziby Głównej, a wszystkie jego Wskazówki odrzuć odkryte na stos kart odrzuconych. W nagrodę za prawidłowe odgadnięcie możesz także odzyskać 1 kartę (nawet zakrytą) ze stosu kart odrzuconych do swojej ręki. Dobra robota.
- Jeśli nie udało ci się zgadnąć, właściciel Podejrzanego pozostawia kartę w ukryciu. Nabój został zmarnowany!

## PLANSZA WSKAZÓWEK

Plansza Wskazówek została zaprojektowana jako narzędzie pomocnicze. Możesz położyć ją przed swoim Podejrzany. Za każdym razem, gdy przekazywana jest Wskazówka, użyj pisaka, aby skreślić kolory i liczby, które zostaną wyeliminowane z jej powodu. Może to ułatwić śledzenie przekazywanych Wskazówek. Nie powinno się używać planszy Wskazówek do zapisywania zdań lub słów. Jednakże fajnie jest rzucać sobie wyzwania. Kiedy ty i twoja drużyna będziecie gotowi podjąć wyzwanie, po prostu nie używajcie tych plansz Wskazówek. Z drugiej strony, gracze zawsze mogą skorzystać z Pomocy Gracza.



## KOMUNIKACJA I JAWNE INFORMACJE

Agenci mogą ze sobą rozmawiać tylko o jawnych informacjach. Nie możesz ujawnić swojej ręki, ani żadnego ze swoich Podejrzanych, ani używać dwuznacznych podpowiedzi w stylu „mam dobrą Wskazówkę dla twojego Podejznanego”. O ile opis Misji nie stanowi inaczej, możesz także w dowolnym momencie przeszukiwać stos kart odrzuconych, ale nie możesz przeglądać żadnych zakrytych kart znajdujących się w tym stosie. Pomocne może być użycie planszy Wskazówek do zaznaczenia znanych kart i zawężenia listy możliwości.

## LIMIT KART NA RĘCE

Twój limit kart na ręce wynosi 7.

Na koniec swojej tury odrzuć nadmiarowe karty **odkryte**, aż będziesz mieć 7 kart.

## KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast jeśli:

- Prawidłowo zidentyfikowaliście wszystkich Podejrzanych, a stos Podejrzanych jest pusty – ZWYCIĘŻACIE. Dobra robota, Agenci!
- Agent nie może wykonać żadnej z pięciu akcji **LUB** macie mniej żetonów Naboi niż pozostało Podejrzanych – PRZEGRYWACIE! Siedziba Główna została zniszczona. Agenci, ratujcie swe życie!

### Przykład:

Pozostało 4 Podejrzanych, ale macie tylko 3 żetony Naboi. PRZEGRYWACIE, ponieważ nie macie wystarczającej liczby Naboi, aby zastrzelić wszystkich Podejrzanych!

## WIĘCEJ MISJI SZKOLENIOWYCH

Zanim zostaniecie przydzieleni do prawdziwych Misji, spróbujcie jeszcze swoich sił w dodatkowych 2 Misjach Szkoleniowych, abyście potem nie nawalili!

### Misja Szkoleniowa #2



2-5



2-5 +



**PODEJRZANI:**

Tyle samo  
co Agentów

**ŻETONY PABOI:**

Liczba Agentów  
+3

**LICZBA UŻYTYCH  
KOLORÓW:**

3 (2-15)

### Misja Szkoleniowa #3



2-5



2-5 +



**PODEJRZANI:**

Tyle samo  
co Agentów

**ŻETONY PABOI:**

Liczba Agentów  
+3

**LICZBA UŻYTYCH  
KOLORÓW:**

4 (2-15)

**ZASADY SPECJALNE:**

Ukończcie Misję przed upływem 15 minut!





## TWÓRCY

**Autorzy gry:** John Kean & Liam Kean

**Rozwój gry:** Kitty Wan

**Ilustracje:** Man Tsun

**Ilustracja na pudełku:** Hanna Kuik

**Opracowanie graficzne:** Ryan Chow

**Wersja Polska:** Zespół Portal Games

**Tłumaczenie:** Damian Mazur

**Redakcja:** Marcin Zalewski

Specjalne podziękowania: Taco Cheung, Keanu Hong, Kk Tang, Chang Yu-Cheng, Paul Chiang, 譚皓元, 黃聖銘.

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Mateusza Krzysztofa, Karola Waszaka, Karola Mandel i Jana Maurycego Świąćckiego.



**PORTAL GAMES Sp. z o.o.**

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów, Poland

**e-mail:** portal@portalgames.pl

Copyright © 2024 Portal Games Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone.



**栢龍玩具有限公司**

**Broadway Toys Limited**

<http://www.broadwaygames.com.hk>

[bw-hk@longshore.com.hk](mailto:bw-hk@longshore.com.hk)

**Tel:** +852 23631998

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited.  
All Rights Reserved.