

TAJNY AGENT

Tajny agent dotarł do poufnych dokumentów i uciekł z nimi z kraju. Detektywi ruszają za nim w pościg – i docierają na lotnisko. Tam dowiadują się, że poszukiwany mógł zbiec do jednego z sześciu wskazanych krajów. Czy na podstawie celnich pytań i garści otrzymanych informacji uda im się zlokalizować jego kryjówkę?

W **TAJNYM AGENCIE** jeden z graczy wciela się w tytułowego bohatera i wybiera cel podróży. Pozostali gracze zostają detektywami i próbują razem odgadnąć, w którym kraju ukrył się uciekinier. Detektywi muszą ściśle ze sobą współpracować i wspólnie korzystać z kart pytań – na ich podstawie zbierają informacje, które mogą pomóc w schwytaniu tajnego agenta. Kto kogo przechytrzy? Czy wygra agent, czy drużyna detektywów?

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Wybierzcie spośród siebie osobę, która podczas gry wcieli się w postać agenta. Otrzymuje ona **tajne akta**. Pozostali gracze stworzą drużynę detektywów.
2. Z talii **kart pytań** usuńcie karty z symbolem czerwonej gwiazdki (★). Wykorzystywane są one jedynie w wariantcie Prawdziwy detektyw. Przetasujcie pozostałe **16 kart pytań**. Każdemu z detektywów rozdajcie po **3** karty. Pozostałe karty pytań utworzą talię kart pytań, którą należy położyć zakrytą na środku stołu. To rozłożenie początkowe dotyczy wariantu dla **3-6** graczy (wariant dla 2 graczy oraz rozgrywka dla 7-10 osób opisane są w rozdziale Otwarte karty).
3. Przetasujcie talię **kart krajów**. Na środku stołu połóżcie **6** kart z wierzchu talii. Widoczna powinna być strona z flagą i nazwą kraju.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się **3, 4** lub **5** rund. Strona (agent lub detektywi), która jako pierwsza zwycięży w **3** rundach, wygrywa grę. Na początku każdej rundy agent wybiera **jeden spośród sześciu krajów widocznych na środku stołu**. Kraj ten będzie w danej rundzie kryjówką agenta. Nie może ona zostać zmieniona podczas trwania rundy. Następnie agent odnajduje wybrany kraj w **tajnych aktach**. Uwaga: Kraje w tajnych aktach uporządkowane są alfabetycznie. Agent powinien znaleźć kraj na tyle dyskretnie, by detektywi – na podstawie liczby przerzuconych stron tajnych akt – nie mogli oszacować, w którym kraju się ukrył. Detektyw siedzący po lewej stronie agenta wykonuje pierwszy ruch w rundzie. Potem kolejka przechodzi na kolejnego detektywa – zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

W swoim ruchu detektyw wykonuje następujące czynności:

1. Zagrywa na środek stołu jedną z trzech posiadanych **kart pytań**. Na każdej karcie widnieje jedno pytanie, na które musi odpowiedzieć agent. Agent jest zobowiązany do tego, by zawsze udzielać odpowiedzi zgodnej z prawdą. W tym celu zagląda do **tajnych akt** i czyta odpowiedź na pytanie, które widnieje na karcie.
2. Następnie detektyw **dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart pytań**. Jeśli stos jest wyczerpany, detektyw nie dobiera nowej karty.
3. Skonsultowawszy się z innymi detektywami, **eliminuje jeden kraj**. Wybiera ten, w którym – według drużyny – na pewno **NIE UKRYŁ SIĘ** agent, a kartę tego kraju odwraca na drugą stronę. Teraz agent musi powiedzieć, czy detektywi mieli rację, czy nie.

Jeśli się pomylili i kraj, który wskazali, jest kryjówką agenta, to tę rundę wygrywa agent. Jeśli dokonali słusznego wyboru i kraj nie jest kryjówką agenta, to swój ruch wykonuje kolejny detektyw. Tym samym liczba krajów, w których może kryć się uciekinier, maleje.

Próba aresztowania: Detektywi (po konsultacji ze sobą) mogą w dowolnym momencie rundy dokonać próby aresztowania. W tym celu wskazują kraj, w którym – ich zdaniem – ukrywa się agent. Jeśli mają rację, wygrywają rundę. Jeśli wskazali niepoprawnie, rundę wygrywa agent.

Koniec rundy: Runda kończy się w momencie, gdy dojdzie do próby aresztowania, lub kiedy detektywi błędnie odrzucają jeden z krajów. Zwycięska strona zachowuje kartę kraju, w którym ukrywał się agent, na dowód tego, że zdobyła punkt.

Następna runda: Jeśli na koniec rundy okaże się, że żadna ze stron nie zdobyła jeszcze **3 punktów**, to należy rozegrać następną rundę. Wszystkie pozostałe karty krajów są wówczas odrzucane; należy dobrać **6 nowych kart krajów** i położyć je tak, by widoczna była strona z flagą i nazwą kraju. Agent wybiera nową kryjówkę, dyskretnie odszukując ją w **tajnych aktach**. Rundę rozpocznie detektyw siedzący po lewej stronie detektywa, który w poprzedniej rundzie zadawał pytanie jako ostatni. Należy pamiętać, że karty pytań pozostają w rękach detektywów. Oznacza to, że detektywi dysponują ograniczoną liczbą kart. Karty pytań nie są przetasowywane.



AGENT OTRZYMUJE TAJNE AKTA.



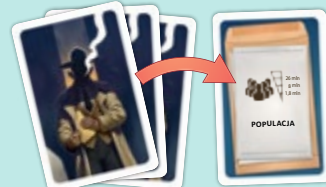
KAŻDY Z DETEKTYWÓW DOSTAJE PO 3 KARTY PYTAŃ.



NALEŻY ROZŁOŻYĆ 6 KART KRAJÓW.



AGENT WYBIERA JEDEN Z KRAJÓW I DYSKRETNIE SPRAWDZA, JAKIE DANE NA JEGO TEMAT ZNAJDUJĄ SIĘ W TAJNYCH AKTACH.



DETEKTYW WYKŁADA NA STÓL JEDNĄ KARTĘ I ZADAJE WIDNIEJĄCE NA NIEJ PYTANIE.

207 mln
(BRAZYLIA)



AGENT ODPOWIADA NA PYTANIE ZGODNIE Z PRAWDĄ.



DETEKTYW (PO KONSULTACJI) ELIMINUJE JEDEN Z KRAJÓW LEŻĄCYCH NA STOLE. KOLEJKA PRZECHODZI NA NASTĘPNEGO DETEKTYWA.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy jedna ze stron zdobędzie 3 punkty (posiada 3 karty krajów).

Karty pytań: W trakcie gry detektywi mają do swojej dyspozycji jedynie **16 kart pytań**. Gdy wyczerpie się **talia kart pytań**, mogą korzystać już tylko z kart pytań, które mają w ręku. Jeśli i one się wyczerpią, detektywi mogą dokonać ostatniej próby zatrzymania szpiega. W związku z tym należy rozsądnie gospodarować kartami pytań. Po tym, gdy detektyw wykorzysta ostatnią kartę pytań dostępną w grze, a agent udzieli odpowiedzi, detektywi mają ostatnią szansę na dokonanie próby aresztowania. Jeśli nie wygrają swojej **3 rundy** dzięki tej próbie, to zwycięzca rozgrywki zostaje agent.

ZADAWANIE PYTAŃ

Niektóre karty pytań pozwolą uzyskać bardzo konkretną odpowiedź, np. dotyczącą wysokości najwyższego szczytu, liczby ludności czy dominującej religii. *Przykład: Detektywi pytają agenta o liczbę ludności kraju, w którym się ukrywa. Jako że ukrywa się on w Austrii, to jego odpowiedź brzmi: „Osiem milionów siedemset dziesięć tysięcy” (8,71 mln).*

Inne pytania dostarczą tylko częściowej odpowiedzi, np. stolice i nazwy walut określane są tylko za pomocą pierwszej litery (jest ona pogrubiona). *Przykład: Detektywi pytają agenta o nazwę waluty kraju, w którym się ukrywa. Jako że ukrywa się w Nowej Zelandii, gdzie obowiązującą walutą jest dolar (nowozelandzki), to jego odpowiedź brzmi: „D”.*

W grze istnieją też pytania z możliwością wyboru. Z podanych trzech sugestii należy wybrać jedną i zadać pytanie.

Przykład: Gracz zagrywa kartę z pytaniem o oficjalny język. Na karcie pokazane są trzy możliwości: angielski, francuski i hiszpański. Gracz decyduje się zadać pytanie: „Czy językiem urzędowym jest w tym kraju język angielski?”

W trakcie gry detektywi mogą dowolnie konsultować się ze sobą i przekazywać sobie informacje. Mogą również informować innych graczy, które karty pytań aktualnie znajdują się w ich posiadaniu. Muszą jednak robić to w taki sposób, by mogli ich usłyszeć wszyscy uczestnicy rozgrywki (również agent).

WARIANTY DODATKOWE

Otwarte karty: Wariant ten dedykowany jest rozgrywce dla **2 graczy** lub **7-10 graczy**. Na początku gry **karty pytań nie są rozdawane detektywom**. Zamiast tego należy **wyłożyć na stół 4 odkryte karty pytań**. W swoim ruchu detektyw wybiera jedną z nich i zadaje widniejące na niej pytanie. Następnie, jeśli jest taka możliwość, należy uzupełnić karty – tak, aby na stole ponownie znalazły się 4 karty.

Świat to za mało Jest to wariant dla bardziej zaawansowanych detektywów. Na początku gry należy wyłożyć na środek stołu **8 lub 10 kart krajów** (zamiast 6).

Prawdziwy detektyw: Ten wariant również wiąże się z podniesieniem poziomu trudności gry. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy usunąć wszystkie **karty pytań** z niebieską gwiazdką (★) i zastąpić je **kartami z czerwoną gwiazdką** (★).

Zdobywanie wiedzy: Jeśli w rozgrywce biorą udział młodzi detektywi, to agent, udzielając odpowiedzi na pytanie, powinien przekazywać im pełną informację z aktualnie wybranej przez detektywów kategorii, np.: podać pełną nazwę stolicy lub waluty (zamiast pierwszej litery); wymienić wszystkie oficjalne języki w danym kraju; wskazać, które państwa graniczą z kryjówką agenta, lub podać pełną nazwę oceanu, nad którym leży kryjówka.

Aby uzyskać szczegółowe informacje dotyczące wszystkich pytań, koniecznie zajrzyjcie na strony 52 – 54 w **tajnych aktach**.

KARTY PYTAŃ:



ŁĄCZNA
POWIERZCHNIA
LĄDOWA



WYBIERZ JEDEN
WARIANT: CZY ANGIELSKI/
HISZPAŃSKI/FRANCUSKI TO
JĘZYK URZĘDOWY?



GŁÓWNY PRODUKT
ROLNICTWA



CZY KRAJ
LEŻY NAD
ATLANTYKIEM?



CZERWONE KARTY
(Używane w wariantach
Prawdziwy detektyw)



WYBIERZ JEDEN
WARIANT: CZY USTRÓJ
KRAJU TO MONARCHIA/
REPUBLIKA?



POPULACJA



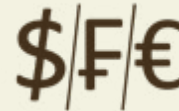
LICZBA KRAJÓW,
Z KTÓRYMI KRAJ MA
GRANICĘ LĄDOWĄ



USTRÓJ KRAJU



CZY KRAJ LEŻY NAD
PACYFIKIEM?



WYBIERZ JEDEN
WARIANT: WALUTA
TEGO KRAJU TO
DOLAR/FRANK/EURO?



CZY STOLICA TEGO KRAJU
TO JEDNOCZEŚNIE JEGO
NAJWIĘKSZE MIASTO?



PRODUKT KRAJOWY
BRUTTO NA JEDNEGO
MIESZKAŃCA



NAJWIĘKSZA GAŁĄŻ
PRZEMYSŁU



PIERWSZA LITERA
NAZWY STOLICY



CZY KRAJ LEŻY NAD
OCEANEM INDYJSKIM?



WYBIERZ JEDEN WARIANT:
CZY DOMINUJĄCA RELIGIA TO
CHRZEŚCJAŃSTWO/ISLAM/
BUDDYZM?



GŁÓWNY TOWAR
EKSPORTOWY



WYSOKOŚĆ
NAJWYŻSZEGO
SZCZYTU



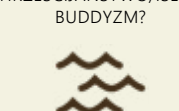
HISTORIA KRAJU



PIERWSZA LITERA
WALUTY



DOMINUJĄCA RELIGIA



CZY KRAJ POSIADA
WYBRZEŻE
(A WIĘC: GRANICZY
Z MORZEM)?



CZY RUCH DROGOWY
JEST PRAWOSTRONNY
CZY LEWOSTRONNY?

UWAGA: Wszystkie dane liczbowe podane są w przybliżeniu i dotyczą statystyk za rok 2017. Niektóre karty pytań posiadają wartości podane w procentach np.: 22% i 75%. Dzięki nim gracze wiedzą, jaka jest wielkość danej kategorii np. w 75% krajów występujących w grze to republiki, a 22% to monarchie.