Shadows in Kyoto

京都諜影

SZABÁLYKÖNYV

JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

1867-ben az utolsó feudális Japán katonai kormány, Edo bakufu visszaküldte a kormányzói hatalmat Meiji Császárhoz. Azonban Oniwabant, egy titkos kémek csoportját, még mindig a katonai kormány foglalkoztatta, a Shogunt titokban védelmezte, és értékes hírszerzést folytatott. Megjelenésüket álcázták és létrehozták parancsnokságukat közel a híres Kyoto-i utcában, Hanamikoji-ban. 1878-ban több szakképzett női ügynök segítségével Oniwaban abban az időben orvul meggyilkolta az állam miniszterét, amely súlyos veszélyt jelentett a Meiji kormányra nézve.

A Meiji kormányt zavarta Oniwaban létezése, ezért visszavágott egy saját hírszerző ügynökség létrehozásával. A kormányfinanszírozás és a fejlett Nyugati Hatalom Technológiájának a kombinálásával, mint például az elektromos kábító fegyverek, rakétavédelmi rendszerek és a titkos vezeték nélküli lehallgató készülékek megfordították a játék áramlását és súlyosan megbénította Oniwabant.

A harc több évtizeden keresztül zajlott, egészen az I. Világháború utáni 1927-es, Japánt elérő gazdasági válság elszenvedéséig. Az instabilitás nőtt és Oniwaban aktívabb volt, mint valaha. A hónapokon át tartó titkos nyomozás után, a legfejlettebb technológiáért felelős kulcsfájlt végül felfedték. Ezzel egyidejűleg a kormány felfedezte Oniwaban főparancsnokság helyzetét. Mindkét oldal megismerte a másik birtokában lévő hírszerzési anyagot, ezzel véget vetve a konfliktusnak, de kinek a győzelmével? Ezt csak te döntheted el…

JÁTÉK CÉLJA

- Az Oniwaban vagy Meiji kormány parancsnokaként az ügynökeiteket bízzátok meg Hanamikoji nyomozására, titokban kulcsfontosságú információkat gyűjtötök az ellenfélről, miközben a saját ügynökeiteket véditek, akik szintén fontos információval rendelkeznek.
- A győzelemhez a mozgáson, konfliktuson és taktikán keresztül a 3 különböző útvonal áll rendelkezésetekre:
  1. Foglyul ejtesz 2 ellenséges ügynököt, akik valós információval ( ) rendelkeznek.
  2. Hagyod, hogy az ellenfeled 3 saját ügynököd ejtse foglyul, akik hamis információval rendelkeznek (szimbólum nélkül).
  3. Sikerül 1 ügynököd megszöktetni, aki valós információval rendelkezik.

JÁTÉK ÖSSZETEVŐI

- **1 Játéktábla**

- **50 Telek kártya**
  (25 minden játékosnak)

- **16 Taktikai kártya**
  (8 minden játékosnak)

- **6 Felszerelés kártya**
  (minden játékosnak 3 kártya) – *Lásd a 15. oldalon a „Haladó játékszabály" 2. részét.*

- **2 Referencia kártya**

- **7 Karizma (képesség) kártya**
  (minden játékosnak 3 és 1 semleges kártya) – *Lásd a 12. oldalon a „Haladó játékszabály" 1. részét.*

- **12 Ügynök jelölő**
  (6 minden játékosnak)

- **12 Ügynök matrica**
  (6 minden játékosnak)

Megjegyzés: Az első játék előtt óvatosan húzd le a matricákat és az ügynökök színével megegyezőket tedd rájuk.
Minden ügynökre csak egy matricát ragassz.

JÁTÉKELEMEK

- **Játéktábla**

- **Ügynök jelölők**

VALÓS
információval rendelkező

HAMIS
információval rendelkező

Ügynök ereje:
3>2>1>0,
de 0>3.

Az ügynökön lévő matrica az ügynök „személyazonosságát" jelöli. Egy személyazonosság magába foglalja az erejét és a hordott információ típusát.

- **Telek kártyák**

Telek típusa

Szentély
(piros)

Lakóhely
(zöld)

Piac
(sárga)

Kastély
(kék)

Joker
(bármilyen teleknek beszámítható)

- **Taktikai kártyák**

A legtöbb Taktikai kártya azonnali hatást ad, amit csak egyszer tudsz felhasználni, utána a dobó paklira kerül.

A „titkos" Taktikai kártyákat tartsátok magatok előtt és csak akkor kerülnek a dobó pakliba, ha a hatásukat megoldottad.

JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA

1 A játék során egyikőtök Oniwabant képviseli, az ellenfélnek pedig a Kormányt kell választania. Egymással szemben üljetek le. A **Játéktáblát** úgy helyezzétek az asztal közepére, hogy a választott, Oniwaban (sötétzöld háttérrel) és Kormányzati oldalával (arany háttérrel) szembe legyen veletek.

2 Mindketten vegyétek el a saját színben a 25 **Telek kártyát** és a 8 **Taktikai kártyát**. Keverjétek meg a saját paklitokat, mindegyiket külön-külön képpel lefelé fordítva, majd alkossatok egy Telek és Taktikai kártya húzó paklit.

3 Mindannyian 4 kártyát húzzatok fel a Telek kártya pakliból és 2 lapot a Taktikai kártya pakliból, ez alkotja a kezdő kézkártyáitokat. A kártyalapokat egymás elől tartsátok rejtve.

4 Miután megnéztétek a lapjaitokat, a saját színben vegyétek el a 6 **Ügynök jelölőket** és helyezzétek őket a kezdő szimbólummal (●) jelzett területekre. Minden telken csak 1 ügynök tartózkodhat, a matricás oldala pedig a játékosa felé fordítva állhat, így csak a tulajdonosa ismerheti a személyazonosságát.
Megjegyzés: A játék során nem nézhetitek meg egymás ügynökeinek a személyazonosságát.

5 A 2 **Referencia kártyát** a Játéktábla mellé helyezzétek. Oniwaban kezdi a játékot.

JÁTÉKMENET

- Az Oniwaban játékossal kezdve, mindketten felváltva végzitek el fordulóitokat, amíg az egyik győzelmi feltétel nem teljesül.

- Egy forduló alatt a következő akciókat kell sorrendben végrehajtanotok (minden akció kötelező):

1. **Egy kártya kijátszása**

   A) Ha egy **Telek kártyát** játszol ki, az ügynököd az annak megfelelő telekre mozgatod *(lásd 7. oldal, Mozgás)*.

   B) Ha **Taktikai kártyát** játszol ki, akkor kövesd a kártya utasításait *(lásd a 10. oldalon: A Taktikai kártya leírása)*.

   Megjegyzés 1: Az utasítások végrehajtása után a felhasznált Taktikai kártyát helyezzétek képpel felfelé fordítva a Játéktábla mellett lévő a dobó paklira (*lásd az 5. oldalon: A játék beállítása*), szükség esetén ebből egy új húzó paklit kialakíthattok.

   Megjegyzés 2: A játék során bármikor megnézhetitek a felhasznált kártyáitokat a dobó pakliban, de az ellenfelét nem.

2. **Legfeljebb 6 kártya felhúzása**

   A fordulód során legfeljebb 6 kártyát húzhatsz fel és kiválaszthatod, hogy a Taktikai és/vagy a Telek kártya pakliból húzz-e. A fordulód ezzel véget ért és az ellenfeled következik.

   Megjegyzés 1: Amint egy pakli kifogy, a többet már nem húzhatsz fel abból a pakliból.

   Megjegyzés 2: Ha mindkettő, a Taktikai és Telek húzó pakli is kifogy, többet már nem húzhatsz fel, hogy kézkártyáidat feltöltsd.

   Megjegyzés 3: Kézkártyáidat alakíthatod úgy, ahogy szeretnéd. Például: a kezdőkéz annak ellenére, hogy 4 Telek és 2 Taktikai kártyából áll, dönthetsz úgy, hogy ebben a lépésben 3 Telek és 3 Taktikai kártyára váltasz stratégiai megfontolások alapján.

Játékos kézkártyái *Kijátszott kártya* *Játékos új kézkártyái*

MOZGÁS

- Hacsak a Taktikai kártyák másként nem jelölik, a Karizma vagy Felszerelés kártyák esetében a következő szabályokat kell betartanotok az ügynökeitek mozgatása során:

1. Az ügynököt arra a telekre kell mozgatnod, amely **ugyanolyan színű**, mint a kijátszott Telek kártyád.
2. Az ügynök mindig **előrehaladó** mozgást végezhet, akár **közvetlenül előre**, vagy **átlósan**, balra vagy jobbra. Az ügynök nem mozoghat oldalra vagy hátrafelé.
3. Az ügynök csak **1 mezőt** mozoghat.
4. Egy telken **csak 1** ügynök tartózkodhat.

1. Az ügynök a lakóhelyre (zöld) vagy a piacra (sárga) mozoghat.

2. Az ügynök nem léphet a piacra (sárga), a szentélybe (piros) vagy a főparancsnokságra, mert nem tud oldalra vagy hátrafelé haladni.

3. Az ügynök nem léphet a szentélybe (piros), mert csak 1 mezőt mozoghat.

4. Az ügynök nem léphet a semleges telekre, mert minden játékosnak csak egy ügynöke állhat egy telken.

TELEK TÍPUSOK

- **Normál telek** (, , ,): ahhoz, hogy belépj a megfelelő Telek kártyát kell kijátszanod hozzá.
- **Semleges telek**( ): A belépéshez bármilyen Telek kártyát kijátszhatsz.
- **Oniwaban főparancsnokság** ( ): A belépéshez bármilyen Telek kártyát kijátszhatsz. Csak olyan ügynökök léphetnek be, akiket Oniwaban játékos irányít.
- **Kormányzati főparancsnokság** : A belépéshez bármilyen Telek kártyát kijátszhatsz. Csak olyan ügynökök léphetnek be, akiket Kormányzati játékos irányít.

KONFLIKTUS

- Ha egy ügynököd olyan telekre mozog, ahol az ellenfeled ügynöke tartózkodik, konfliktus alakul ki köztetek. Ebben az esetben az érkező ügynök a támadó, és a már ott tartózkodó ügynök a védekező. A konfliktust az alábbi módon kell megoldanod:

1. Fedd fel a védő személyazonosságát.
2. A támadó titokban összehasonlítja mindkét ügynök erejét (*lásd a 4. oldalon: Ügynök jelölő. Erő: 3 > 2 > 1 > 0, de 0 > 3*):

A) Ha a támadó ereje üti a védő erejét, vagy mindkettő érték ugyanaz, a támadó győzedelmeskedik:
A támadó foglyul ejti ellenfele jelölőjét. Eltávolítja a védekező ügynökét és a Játéktábla támadói oldalára, a ennek megfelelő Fogság területére helyezi (*lásd 4. oldal: Játéktábla*).

B) Ha a védekező ereje üti a támadó erejét, a védekező ügynök nyer:
A védekező ügynök a személyazonosságát feltárva az eredeti telken marad. A támadó ügynök visszavonul az eredeti telekhez, ahonnan elindult.

Megjegyzés: Amikor összehasonlításra kerül az ügynökök ereje, a támadó játékos nem hazudhat az erejéről. A konfliktus megoldása után a védekező játékos megkérheti a támadót, hogy ellenőrizze, hogy a konfliktus helyesen és igazságosan zajlott le.

A Kormányzati játékos a támadó és Oniwaban a védekező:

1. A Kormányzati játékos felfedi a védő személyazonosságát, amely 2-es erősségű.
2. A támadó ügynök ereje szintén 2-es erősségű és ezzel győz a védekező ügynök felett. Az Oniwaban Ügynök jelölőt a Kormányzati területen lévő Fogság mezőjére helyezi a számával megegyező helyre.

JÁTÉK VÉGE

- A játék befejeződik, ha az alábbi feltételek egyike teljesül:

3. Az egyik oldalon **2** olyan **ellenséges ügynök** került fogságba, akiknek **valós információik** vannak ( ).
2. Az egyik oldalon lehetővé vált **3 ellenséges ügynök** fogságba ejtése, akik **hamis információval** rendelkeznek (nélkül).
1. Egy valós információval rendelkező ügynök ( ) fordulója véget ér az ellenfél területén lévő öt legközelebb álló mezők egyikén (ellentétes háttérszínnel rendelkező mezők).

Megjegyzés: Ha egy ügynök az ellenfél bármelyik kezdő telkére lép, akkor az aktív játékosnak azonnal nyilatkoznia kell, győzött-e vagy sem. Ha nem, akkor nem szükséges felfedni az ügynök személyazonosságát.

- Az a játékos, aki először találkozik a fent felsorolt 3 feltétel egyikével, győz!

- **Speciális eset 1:** Ritka körülmények között előfordulhat, hogy az egyik oldal eléri a második feltételt, míg a másik oldal a harmadik feltételt. Ebben az esetben a harmadik feltételt elérő játékos a győztes.

- **Speciális eset 2:** Ritka körülmények között előfordulhat, hogy egy játékos nem képes kártyát kijátszani a körében, ennek következtében azonnal elveszíti a játékot.
- Javasoljuk, hogy legalább 3 mérkőzést játszatok le, miközben az első játék után felcserélitek a területeket, Oniwabant és a Kormányzatot.
  Ha szükség van egy harmadik mérkőzésre is, akkor válasszatok, hogy a szokásos oldalon folytatjátok-e vagy véletlenszerű módszerrel döntitek el a területválasztást.

TAKTIKAI KÁRTYÁK LEÍRÁSA

Védelmező / Azonnal / 2x

Mozgass egy ügynököd 1 mezővel balra, jobbra, közvetlenül hátra, átlósan hátra balra vagy átlósan hátra jobbra.

Megjegyzés: Ennek eredményeként konfliktus léphet fel, oldjátok meg a normál szabályok szerint.

Alagút / Azonnal/ 2x

Mozgass vízszintesen egy ügynököd ugyanabban a sorban bármennyi mezőt. Nem ugorhatsz át ilyen módon másik ügynök felett (az ellenfél vagy a saját ügynökön sem).

Megjegyzés: Ennek eredményeként konfliktus léphet fel, oldjátok meg a normál szabályok szerint.

Roham / Azonnal 1x

Mozgass egy ügynököd közvetlenül 1 mezővel előre vagy átlósan előre balra vagy jobbra. Majd mozgasd az ellenfeled valamelyik ügynökét közvetlenül 1 mezővel hátrafelé vagy átlósan hátrafelé balra vagy jobbra.

Megjegyzés: Ennek eredményeként konfliktus léphet fel, oldjátok meg a normál szabályok szerint.

Csere /Azonnal / 1x

Két ügynököd pozícióját felcserélheted, amelyek ugyanabban a sorban vagy oszlopban vannak, függetlenül attól, hogy tényleg helyet cserélnek-e vagy nem titokban az asztal alatt. Ne engedd, hogy az ellenfeled megismerje, hogy kicserélted-e vagy sem! Miután ezzel végeztél, helyezd vissza ügynököket a Játéktáblára.

Megjegyzés: Ha a két ügynökről már korábban kiderült a személyazonosságuk, mielőtt ezt a kártyát kijátszottad volna, akkor most a cserével újra rejtve maradnak, függetlenül attól, ha mégsem valósult meg a cseréjük. Az Ügynök jelölőt úgy helyezd vissza a Játéktáblára, hogy a személyazonosságuk feléd legyen fordítva.

Csali / Titkos / 2x

Helyezd ezt a kártyát képpel felfelé magad elé, és jelöld ki a telket. *(Jelölés: Válassz a kézkártyáid közül egy nem – „Joker" Telek kártyát és képpel lefelé fordítva tedd a Taktikai kártya alá, ezzel most meg van jelölve.)*
Amikor egy ellenséges ügynök egy ugyanolyan típusú telekre lép, mint a megjelölt Telek kártya, akkor azonnal felfedheted a megjelölt Telek kártyád és eltolhatod magadtól legfeljebb 2 mezővel távolabb az ügynököt. Minden egyes ilyen mező, ahová választásod szerint eltolod, eldöntheted, hogy ez közvetlenül hátrafelé vagy átlósan hátrafelé balra vagy jobbra történjen. Az utolsó mező, ahova mozog, ott nem tartózkodhat semmilyen ügynök. A kijelölt Telek kártya és a Taktikai kártya ezután a dobó paklira kerül.

Megjegyzés: Ha az ellenséges ügynök konfliktust okozna, előbb a konfliktust oldjátok meg, ezután aktiváld a csali hatását.
Megjegyzés: Amikor eltolod az ellenséges ügynököt, átmozgathatod másik ügynökön keresztül. Ebben az esetben nem lesz konfliktus.

STÁBLISTA

Tervező: Wei-Min Ling
Illusztráció: Maisherly Chan
Producer: Wei-Min Ling
Grafikai tervező: EmperorS4
Eredeti ötlet: Yung-Ying Ding
Logo tervező: Sesame Chen
Angol fordítás: Gordon Tsai
Korrektúra: Lorna Wong

A Tervező minden játéktesztelőnek szeretné köszönetét kifejezni. Külön köszönet: családomnak, Maisherly Chan, Yung-Ying Ding, Chau-Hsin Chou, Eros Lin, Eason Chen, és az összes Taiwan-i Társasjáték Tervezők tagjainak.

© 2017 EmperorS4 Technology Co. Ltd.
All Rights Reserved.

16F-2, No.267, Sec. 2, Dunhua S. Rd., Da'an Dist.,
Taipei City 106, Taiwan (R.O.C.)
Tel: +886-2-2732-6972
Email: Boardgamelove@bgl.com.tw
Website: www.Emperors4.com

EmperorS4

HALADÓ JÁTÉKMÓD I. - KARIZMÁK

- Miután megismertétek jobban a játékot, javasoljuk, hogy próbáljátok ki ezt a haladó játékmódot.
- A Karizma kártyák folyamatos erős hatást adnak az egész játék során.
- A Karizma kártyák gyakran megváltoztatják a játék szabályait. Ha a kártya hatása ellentétes a játék alapszabályaival, akkor a kártya hatása kerül előnybe.

A KÁRTYÁK BEÁLLÍTÁSA

- A játék beállításának 4. lépése után (*lásd 5. oldalon: A játék beállítása*), mindegyikőtök vegyen el 3 Karizma kártyát, ami a saját területének megfelelő. Mindketten válasszatok magatoknak ebből egy Karizma kártyát és a megmaradt lapokat tegyétek vissza a játék dobozába. Ebben a játékban ezeket már nem fogjátok használni.
- Ha a semleges Karizma kártya kerül játékba, akkor a Kormányzati játékos választhatja először és tarthatja meg a semleges kártyát a Kormányzati Karizma kártya helyett, vagy átpasszolja Oniwaban játékosnak, aki ez után dönti el, hogy semleges kártyával játszik-e. Aki semleges kártyát választotta, utána már nem választhat az oldalához tartozó Karizma kártyát.

A KARIZMA KÁRTYÁK LEÍRÁSA

- Oniwaban

Titkos neve: Tomoyo / 1x

Amikor legalább 6 kártyát húzol fel: Minden szükséges kártyára, amit húzol, húzz fel kettőt (húzhatsz bármelyik paklidból, a Telek kártya vagy Taktikai kártya húzó paklijából) és ezekből válassz egyet a kézkártyáidhoz, a másikat pedig tedd vissza a megfelelő húzó pakli aljára.

Titkos neve: Anju / 1x

Amikor olyan Taktikai kártyát használtok, amely megkövetel egy Telek kártya megjelölését: Akkor 2 Telek kártyát jelölhetsz meg 1 helyett. Minden megjelölt Telek kártyát külön kell megoldanod.

Megjegyzés: Ha egyforma típusú a 2 megjelölt Telek kártya, akkor egyszerre csak 1 kártyát használhatsz.

Titkos neve: Yoko / 1x

Amikor az ügynökeidet mozgatod: Az a mező, ahova megpróbálsz lépni és már ott áll az egyik saját ügynököd, akkor helyette átmozoghatsz az ügynököd fölött ugyanabban az irányba a következő mezőre.

Megjegyzés 1: Ez a képesség választható.

Megjegyzés 2: Ha úgy döntesz, hogy használod ezt a képességet, játszd ki azt a Telek kártyát, amely megegyezik annak a mezőnek a típusával, ahova belépsz a mező helyett, amit elfoglal az ügynököd.

Megjegyzés 3: Nem ugorhatsz át egynél több ügynököt.

Megjegyzés 4: Ha azon a mezőn ahova lépnél az ügynököddel egy ellenséges ügynök áll, akkor konfliktus alakul ki, amit a normál szabályok szerint kell megoldani.

◆ Kormányzati

Titkos neve: Ayane / 1x

Amikor kártyát játszol ki egy fordulóért: Ha egy Telek kártyát játszol ki (kivéve a „Joker" Telek kártyát), visszaveheted a kártyát a kézkártyáidhoz, ahelyett, hogy a dobó paklira helyeznéd.

Titkos neve: Chiharu / 1x

Amikor az ügynököd áthelyezed: Beléphetsz az ellenfél főparancsnokságába.

Amikor az ellenfeled mozgatja az ügynökét: Nem léphet semleges telekre a területeden.

Titkos neve: Iroha / 1x

Amikor az ellenfél megtámadja az egyik ügynököd: Ugyan úgy a támadó is fedje fel a személyazonosságát.

- Semleges

Titkos neve: Ruri / 1x

Játék beállítás: Válassz egy "nem" - Joker Telek kártyát a Telek kártya húzó pakliból és ezt a kártyát a tedd a tetejére.

Amikor az ellenfeled mozgatja az ügynökét: Az ellenfeled nem léphet arra a telekre, amit elfoglal az egyik ügynököd, amely egyezik a kártyán lévő Telek kártyával.

HALADÓ JÁTÉKMÓD 2. - FELSZERELÉS

- A Felszerelést egyedileg, illetve a Karizma kártyákkal kombinálva lehet használni egy teljesen új élményért. Erősen javasoljuk, hogy mindkét haladó játékmódot próbáljátok ki egyszer, hogy jól megismerjétek játékot.

- Amikor elveszítesz egy fontos ügynököd, az ügynök által hátrahagyott különleges felszerelés óriási előnnyel jár és lehetőséget kapsz a játék folyamatának a megváltoztatására.
- A Felszerelés kártyák gyakran megváltoztatják a játék szabályait. Ha a kártya hatása ellentétes a játék alapszabályaival, akkor a kártya hatása kerül előnybe.

FELSZERELÉS BEÁLLÍTÁSA

- A játék beállítás 4. lépése után (*lásd az 5. oldalon: A játék beállítása*) minden játékos 3 Felszerelés kártyát vesz el és elhelyezi maga előtt képpel lefelé fordítva (szürke oldalával).

FELSZERELÉS KÁRTYÁK AKTIVÁLÁSA

- A játék során, bármelyik személyazonossággal rendelkező 3 (valós), 3 (hamis), 2 (valós) vagy 0 (hamis) ügynököd egyikét *(lásd a 4. oldalon: Ügynök jelölők)* az ellenfeled elfogja és bezárja (★ szimbólummal), akkor az egyik Felszerelés kártyád képességét képpel felfelé fordítva tudod használni.

- Minden Felszerelés kártya csak egyszer használható az játék során. Használat után vissza kell helyezni a játék dobozába.

FELSZERELÉS KÁRTYÁK LEÍRÁSA

- Oniwaban

Írógép / 1x

A fordulód alatt: Válassz ki egy eldobott kártyát a dobó paklidból és vedd vissza a kézkártyáidba.

Drogok / 1x

A fordulód alatt: Válaszd ki az ellenfeled egyik ügynökét. A következő körben az ellenfelednek mozognia kell a választott ügynökkel. Ha ő erre képtelen, akkor az ellenfelednek meg kell mutatnia a kézkártyáit, hogy felfedje, mi az oka. Ő már a szokásos módon végzi a fordulóját.

Zsebpisztoly / 1x

Ha az ellenfél megtámadja az egyik ügynököd: Találd ki a támadó személyazonosságát (beleértve annak erejét és az információ típusát, amit hordoz) és fedd fel a személyazonosságát. Ha a találat helyes, helyezd az ügynököt fogságba a területedre; egyébként folytasd a konfliktusok megoldásával a normál szabályok szerint, és a megmaradt ügynökök felfedésével.

◆ Kormányzati

Vezeték nélküli lehallgató / 1x

A fordulód alatt: Válaszd ki ellenfeled egyik ügynökét, aki azonnal feltárja a személyazonosságát.

Kábító fegyverek / 1x

A fordulód alatt: Válaszd ki az ellenfeled egyik ügynökét.
A következő fordulóban ellenfeled ezt az ügynököt nem tudja mozgatni. Ha az ellenfeled nem tud kártyát kijátszani a kezéből, akkor azonnal elveszíti a játékot.

Golyóálló legyező / 1x

Amikor támadóként megnyersz egy konfliktust: Egy Taktikai vagy Telek kártya kijátszásával azonnal mozoghatsz a győztes ügynökkel.