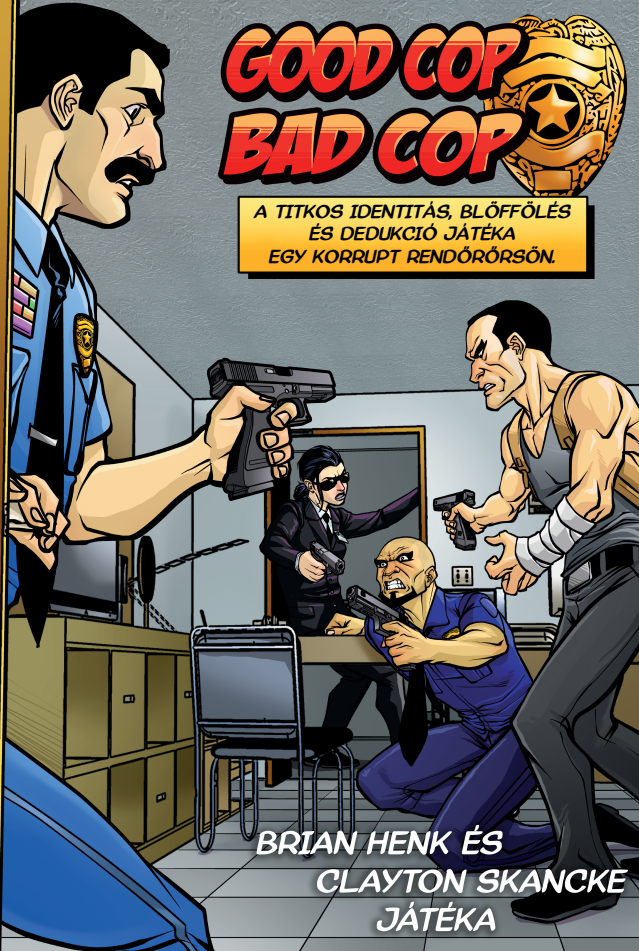


# GOOD COP BAD COP



A TITKOS IDENTITÁS, BLÖFFÖLÉS  
ÉS DEDUKCIÓ JÁTÉKA  
EGY KORRUPT RENDŐRÖRSÖN.



BRIAN HENK ÉS  
CLAYTON SKANCKE  
JÁTÉKA

# A TÖRTÉNET

Zsaru vagy. Te és egy maroknyi rendőr összegyűltök, hogy megvitassátok a körzetben elburjánzott korrupciót. Közületek egyvalaki a korrump zsaruk titkos főnöke, a Góré, még egy másik személy, az Ügynök, titokban a korrekt zsarukat vezeti. Próbáld meg kitalálni, hogy ki a másik fél vezetője, és iktasd ki, mielőtt a másik csapat végezne a te vezetőddel.

# JÁTÉKELEMEK

**SZEMÉLYISÉG-  
KÁRTYÁK**



**24**

**FELSZERELÉS-  
KÁRTYÁK**



**16**

**PISZTOLYOK**



**4**

**SEBESÜLÉS-  
JELZŐK**



**2**

**VEZETŐ  
NYOMOZÓ**



**1**

**KÁRTYATALPAK**



**5**

# ELŐKÉSZÜLETEK

Minden Pisztoly, Személyiségkártya és Felszerelésekártya sarkában egy szám található, amelyik azt mutatja, hogy használható-e az adott játékban. A játék előtt vegyétek ki az összes olyan Pisztolyt és kártyát, melynek jobb felső sarkában feltüntetett szám **nagyobb, mint** a játékosok száma.

## ÖT JÁTÉKOS PÉLDA



Vegyétek ki az Ügynök és a Góré kártyákat a Személyiségkártyák közül, és alakítsatok ki belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Keverjétek meg a Személyiségkártyákat, majd a paklihoz adjatok hozzá annyi kártyát, hogy kiosztva azokat minden játékosnak jusson egy-egy. Ne nézzétek meg a kártyákat.

## HAT JÁTÉKOS PÉLDA



Keverjétek meg az így kialakított paklit, és osszatok ki minden játékosnak egyet-egyet, majd osszatok ki további két-két Személyiségkártyát a Személyiség pakliból. Ha ezek után maradt kártya a Személyiség pakliban, akkor azt megnézés nélkül távolítsátok el a játékból.

## ELŐKÉSZÜLETEK (FOLYTATÁS)

Helyezzétek a Pisztolyokat és a Vezető Nyomozót a talpakba.

Minden játékosnak osszatok ki egy véletlenszerű Felszereléskártyát, a Pisztolyokat pedig tegyétek az asztal közepére.

Az a játékos kezd, akit utoljára lőttek meg (játékból vagy a valóságban). Az a játékos megkapja a Vezető Nyomozót.

## CÉL

A játékosok két csapatra oszlanak: Korrupt és Korrekt. Mindkét csapat megpróbálja megtalálni és likvidálni az ellenfél csapat vezetőjét.

## SZEMÉLYISÉG ÉS CSAPATOK

Minden játékos megnézi a Személyiségkártyáit, majd képpel lefelé az asztalra helyezi őket. Tetszőleges sorrendben helyezhetik le a kártyákat, de ezután ez a sorrend már nem változtatható meg.

A játékosok beszélhetnek a Személyiségkártyáikról, és közölhetnek valós vagy hamis információkat róluk, de egyetlen képpel lefelé fordított Személyiségkártyát sem mutathatnak meg másnak.

# KORREKT VAGY

Ha a Személyiségkártyáid többsége „Korrekt”, és nincs nálad a Góré kártya

**VAGY**

Ha nálad van az Ügynök kártya (függetlenül a többi Személyiségkártyától)



# KORRUPT VAGY

Ha a Személyiségkártyáid többsége „Korrup”, és nincs nálad az Ügynök kártya

**VAGY**

Ha nálad van a Góré kártya (függetlenül a többi Személyiségkártyától)



# A FORDULÓBAN

A fordulód három fázisból tevődik össze.

1

## AKCIÓ

Válaszd ki és hajtsd végre az alábbi akciók **egyikét**.

## NYOMOZÁS

Vedd el egy játékos egyik képpel lefelé fordított Személyiségkártyáját, nézd meg, majd helyezd vissza ugyanoda, ahonnan elvetted. A kártyát nem mutathatod meg senkinek.

## FELSZERELÉS

Húzz egy Felszerelésekártyát. Amennyiben van képpel lefelé fordított Személyiségkártyád, akkor **válaszd ki az egyiket és fordítsd képpel felfelé**.

## PISZTOLY

Vedd el az egyik pisztolyt az asztal közepéről, és tedd magad elé. Amennyiben van képpel lefelé fordított Személyiségkártyád, akkor **válaszd ki az egyiket és fordítsd képpel felfelé**.

## LÖVÉS

Lőj rá a pisztollyal arra a játékosra, aki éppen célzol. Dobd el a fegyvert, azaz tedd vissza az asztal közepére.

2

### CÉLZÁS

Ha az akciód végrehajtása után van nálad pisztoly, akkor célozz meg vele egy tetszőleges másik játékost.

3

### FORDULÓ VÉGE

A játék az óra járásával megegyező irányban folytatódik. Add balra a Vezető Nyomozót.

## LÖVÉS ELSZENVEDÉSE

Ha meglőnek, akkor fordítsd képpel felfelé az összes Személyiségkártyádat az asztalon.

**Ha nem vagy sem az Ügynök, sem pedig a Góré,** akkor kiesel a játékból. Fektesd el a Személyiségkártyáidat, jelezve, hogy meghaltál, a Felszerelésekártyádat tedd vissza a pakli aljára, a Pisztolyodat pedig az asztal közepére.

**Ha te vagy az Ügynök vagy a Góré,** akkor nem esel ki az első találat után, hanem ilyenkor vedd el egy Sebesülésjelzőt és húzz egy Felszerelésekártyát. Ha már van nálad egy Sebesülésjelző, és másodszor is meglőnek, vagy ha már nincs nálad az Ügynök vagy a Góré kártya, akkor kiesel a játékból.

# PISZTOLY SZABÁLYOK

- Egy időben csak egy Pisztoly lehet nálad.
- Minden alkalommal, amikor megszerzel egy Pisztolyt, akkor azonnal céloznod is kell vele.
- A célpontodat kizárólag a fordulód végén, a Célzás fázisban **változtathatod** meg.
- Sohasem célozhatsz önmagadra.
- Amikor célzol egy Pisztollyal, akkor be is kell jelentened hogy melyik játékosra célzol. Ilyenkor a Pisztolyt magad elé kell helyezni úgy, hogy a fegyver csöve a célpont játékos felé irányul.

# FELSZERELÉS SZABÁLYOK

- A Felszereléskártyákat **bármikor** lehet használni, hacsak maga a kártya másképp nem utasít.
- Miután használtál egy Felszereléskártyát, helyezd a pakli aljára.
- Amikor egy Felszereléskártyát használsz, akkor mindaddig más Felszereléskártyák nem használhatók, amíg végre nem hajtottad a tiédet.
- A kézben tartható Felszereléskártyák számának korlátja 1. Ha több mint egy ilyen kártyád van, akkor kiválasztasz közülük egyet, a többit pedig a pakli aljára helyezed. Mindaddig nem használhatsz Felszereléskártyát, amíg 1-nél több van belőlük a kezvedben.
- Dönthetsz úgy, hogy használsz egy Felszereléskártyát, miután egy játékos bejelentette a fordulója akcióját, de még mielőtt végrehajtaná azt. Ha így teszel, akkor a Felszereléskártyád végrehajtása után a játékos dönthet úgy (vagy úgy kell döntenie), hogy megváltoztatja az akcióválasztását.
- Egy akció végrehajtása előtt akár több Felszereléskártya is kijátszható.



# GYŐZELEM

A Korrekt csapat akkor győz, ha likvidálják a Góré-t. A Korrupt csapat akkor győz, ha likvidálják az Ügynököt.

Ha bármikor megtörténik, hogy egy játékos birtokában egyszerre van az Ügynök és a Góré kártya, akkor az a játékos egyedül nyer.

[WWW.OVERWORLDGAMES.COM](http://WWW.OVERWORLDGAMES.COM)

**GY.IK.,  
SZABÁLYOK  
LETÖLTÉSE ÉS  
SOK MÁS!**



## ALKOTÓK

**A Játékot Tervezte:** Brian Henk & Clayton Skancke

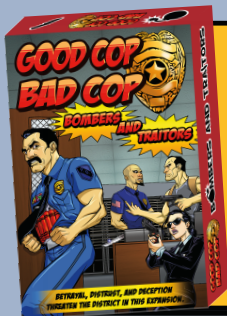
**Illusztrációk:** Dwayne Biddix

**Grafikai Tervezés:** Clayton Skancke

**Hungarian Translation:** Zsolt Farkas ([fkz@freemail.hu](mailto:fkz@freemail.hu)) v.1.0.



TOVÁBBI JÁTÉKOK AZ  
**OVERWORLD GAMES**  
GONDOZÁSÁBAN...



## **GOOD COP BAD COP: BOMBERS AND TRAITORS**

A TOVÁBBI  
FELSZERELÉSKÁRTYÁK ÉS A  
KÉT ÚJ SZEREP ÚJABB  
SZINTRE EMELI A DEDUKCIÓT  
ÉS ÚJ LEHETŐSÉGEKET  
TEREMT AZ ÁRMÁNYKODÁSRA  
EBBEN A GOOD COP BAD COP  
KIEGÉSZÍTŐBEN.

## **NEW SALEM**

BOSZORKÁNYÜLDÖZÉS FO-  
LYIK A KÁRTYAHÚZÁSNAK,  
GYŰJTŐGETÉSNEK, TITKOS  
IDENTTÁSNAK ÉS PARANOI-  
ÁNAK EBBEN A GYORS  
KÖZÖSSÉGI JÁTÉKÁBAN.

