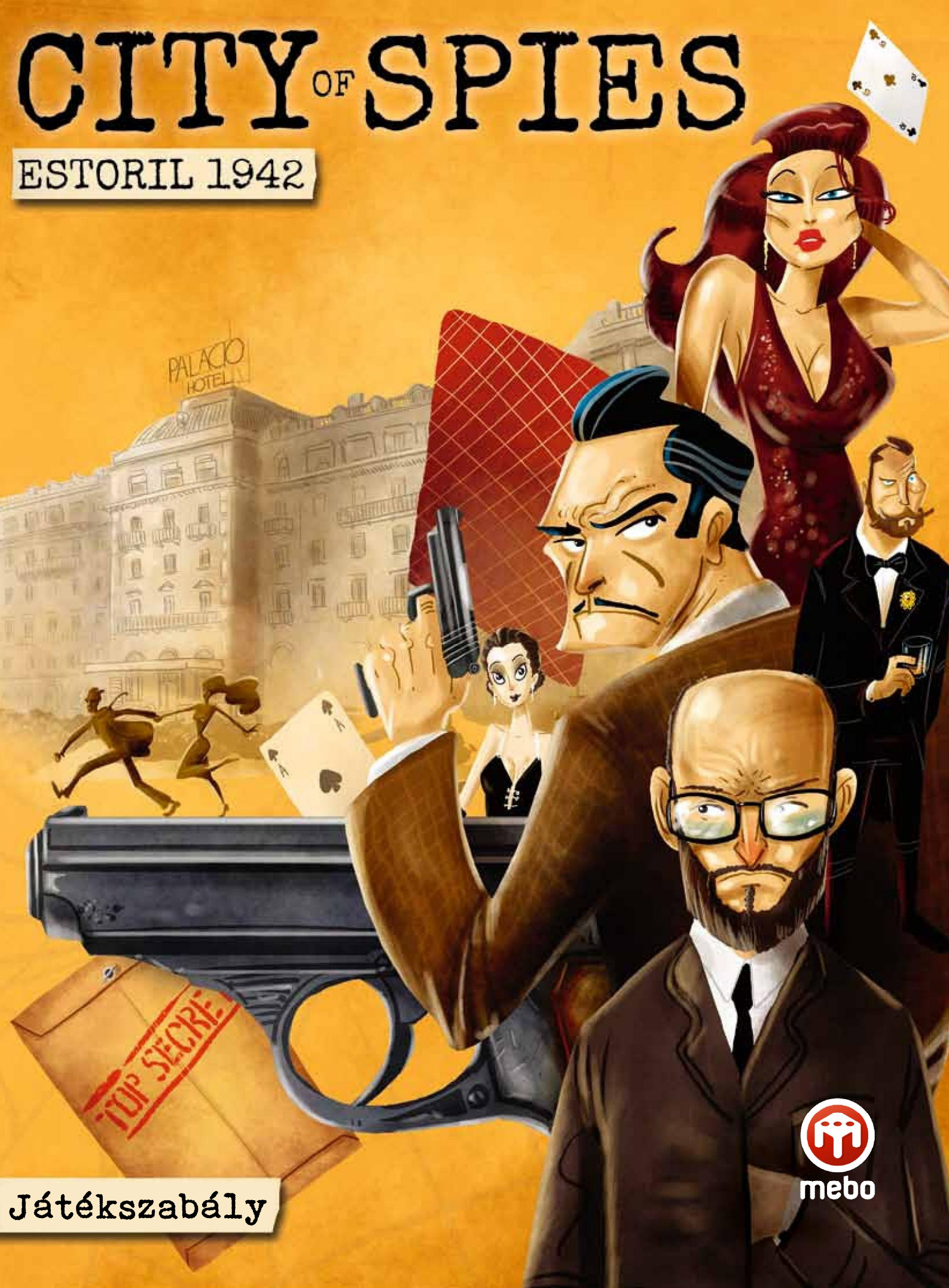


CITY OF SPIES

ESTORIL 1942



Játékszabály



mebo

CITY OF SPIES ESTORIL 1942

Bevezetés:

Estoril egy híres kisváros nem messze Lisszabontól (Portugália), gyönyörű tengerparttal, csodálatos időjárással, kaszinóval, luxus-szállodákkal. A II. világháború alatt a fentiek miatt sok különleges személy érdeklődését felkeltette: királyokét és hercegeket, diplomatákat, politikusokét, mindenféle nagy érdeklődésre számot tartott kalandorokét. A legtöbb jelentős személy, itt csak egy cél miatt volt jelen a háború szörnyű időszakában: kémkedni.

Ebben a játékban a játékosok azon fognak versengeni, hogy létrehozzák a legjobb kémhálózatukat. Minden játékos ugyanazzal a 6 szereplőlapkával kezdi a játékot, és feladatuk lesz elküldeni kémeiket történelmi helyszínekre, hogy új kémeiket szervezzenek be, valamint fejlesszék csoportjukat a győzelmi pontok megszerzéséért és a küldetések végrehajtásáért.

A játék hossza és a győzelmi feltételek:

2-4 játékos, 45-60 perc

A játék 4 fordulóig tart. Az utolsó forduló végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a nyertes.



A medálban szereplő szám megmutatja, hogy mennyi pontot szerezhettek a küldetés- és szereplőlapkák által.

Játéktartozékok:

Ez a szabályfüzet.

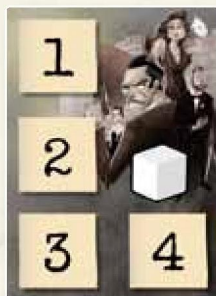
4 játékossegédlet



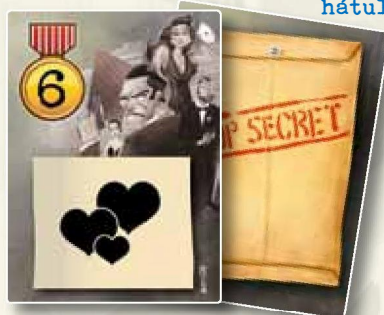
30 kocka (6-6 minden színben)



2 dobókocka



1 kezdőjátékos-lapka



12 küldetés-lapka



27 szereplőlapka



8 helyszíntábla



24 kezdő szereplőlapka, aminek jobb felső sarkában a színes szimbólum azt jelzi, hogy melyik játékoshoz tartozik. Minden játékoshoz 6 darab tartozik.



Ez a 4 rendelkezésre álló szín van a kezdő szereplőlapkákhöz.

CITY OF SPIES ESTORIL 1942

A játék áttekintése

Ezen az oldalon bemutatjuk a játék általános működését. A részletesebb magyarázatokat megtaláljátok a jelzett oldalakon.

#1

Minden játékosnak 6 szereplőlapkája, és a játékosok számától függő kockája van a játékban. Lásd a 4. oldalon.



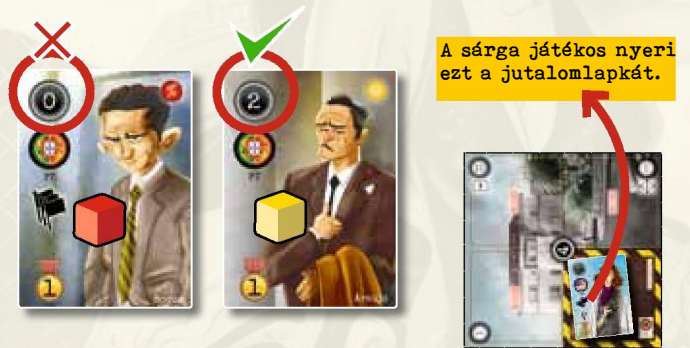
#2

Óramutató járása szerinti sorrendben, minden játékos a 6 helyszín egyik szabad fejlesztési területére helyezi az egyik színes kockáját, betartva az elhelyezési szabályokat. Lásd a 6-7. oldalon.



#3

Az összes kocka lehelyezése után, a játékosok a helyszíntáblákon numerikus sorrendben végighaladva meghatározzák, ki a legerősebb az adott helyszíntáblán. A győztesek megnyerik az ott lévő jutalomlapkát, és azt a kezükbe veszik. Lásd a 8. oldalon.



#4

Az a játékos, akinek több mint 6 lapka van a kezében, eldobja a maradékot. Lásd a 8. oldalon.



#5

A negyedik forduló után játékosok összeadják a győzelmi pontjaikat:

A kezükben lévő 6 szereplő,

a megvalósított küldetéslapkák,

és az eldobott lapkák száma alapján (1 GYP lapkánként).




Lásd a 9. oldalon.

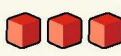
CITY OF SPIES ESTORIL 1942

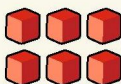
Előkészületek:

#1

Mindenki válasszon egyet az elérhető 4 fajta színből (piros, zöld, kék vagy sárga), majd megkapja a hozzá tartozó 6 kezdő szereplőlapkát. A játékosok számától függően, minden játékos kap még a választott színében kockákat.

 4 játékos esetén
3-3 kocka,

 3 játékos esetén
4-4 kocka,

 és 2 játékos esetén 6-6
kocka jár mindenkinek.

#2

Véletlenszerűen válasszatok 4 küldetéslapkát, amit helyeztetek le képpel felfelé fordítva az asztalra úgy, hogy mindenki jól láthassa. A többit tegyétek vissza a játék dobozába.



A piros színt választó játékos megkapja ezeket a szereplőket. Ez lesz az ő kezdeti kémhálózata.

#3

Keverjétek meg a szereplőlapkákat és a kezdőlapkákat kivételével, helyeztetek egy képpel lefelé fordított pakliba a küldetés-lapkákat mellé.



#4

Kockadobással döntsétek el a kezdőjátékos személyét, aki megkapja a kezdőjátékos-lapkát. Helyeztetek a fordulójelző fehér kockát az első fordulójelző mezőjére.



Mielőtt részletesen elmagyaráznánk, hogy a játékosok köre hogyan zajlik, előtte bemutatjuk a helyszíntáblákat, és a fontosabb fogalmakat a helyszíntáblák elhelyezkedésével kapcsolatban. Továbbá, ismertetjük a szereplőlapkák szimbólumait is.

A helyszíntábla magyarázata:

Néhány helyszíntáblán szimbólumokat találunk, és ezekre különleges szabályok vonatkoznak. Ezek részletesen a későbbiekben lesznek bemutatva a 12-13. oldalon.

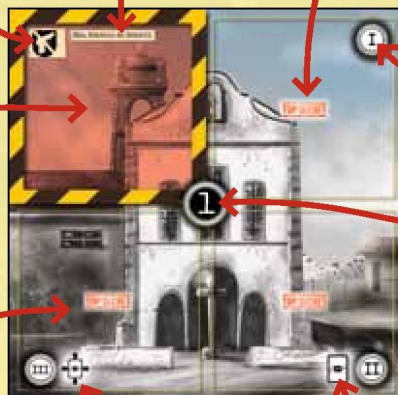
JUTALOM TERÜLET

A pirossal jelzett helyre kell tenned a jutalomlapkát.

BEVETÉSI TERÜLET

Négyzet alakú terület, ahova a játékos leteheti a lapkáját. Sohasem lehet egynél több lapka a bevetési területen.

A helyszín Portugál elnevezése.



A szigorúan titkosan kezelt területekre a lapkákat képpel lefelé kell elhelyeznünk. Normál esetben képpel felfelé kerülnek a lapkák a táblára.

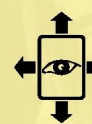
A római szám jelzi, hogy milyen sorrendben hajtjuk végre a bevetési területeket.

A tábla közepén lévő szám megmutatja, hogy milyen sorrendben hajtjuk végre a helyszíntáblákat.

A feltüntetett szimbólumok különleges képességek, és az a játékos használhatja, aki ide helyezte lapkáját.



Szereplőlapka lerakása után a játékos azonnal használhatja a bevetési terület különleges képességét. Ez a szimbólum lehetővé teszi a játékosnak, hogy megnézze az egyik, képpel lefelé helyezett lapkát ezen a helyszíntáblán, ami akár lehet jutalomlapka is.



A szereplőlapka lerakása után, a játékos azonnal használhatja a bevetési terület különleges képességét. Ez a szimbólum lehetővé teszi, hogy megnézze az egyik képpel lefelé helyezett lapkát ezen, vagy valamelyik szomszédos helyszíntáblán, ami akár lehet jutalomlapka is.



A szereplőlapka lerakása után játékos azonnal használhatja a bevetési terület különleges képességét. Ez a szimbólum lehetővé teszi a játékosnak, hogy megnézzen egy képpel lefelé helyezett lapkát bármelyik helyszíntáblán, ami akár lehet jutalomlapka is.

CITY OF SPIES ESTORIL 1942

Fontos fogalmak a helyszíntábla elrendezésével kapcsolatban:

Minden forduló kezdetén hat helyszíntáblát helyezünk le egy 2x3-as rácsalakzatban (lásd a 6. oldalon).

A helyszíntáblák rács alakú szerkezete alkotja a kémbevetések és a jutalomterületek helyszínét.

A szabály megértéséhez fontos, hogy ismerjük a különleges kapcsolatot a helyszíntáblák és bevetési területek között.

KÜLSŐ TERÜLET - Az összes olyan bevetési terület, amelyre a játékos a lapkáját a rács szélén helyezheti el.

BELSŐ TERÜLET - Az összes olyan bevetési terület, amelyre a játékos a lapkáját a rács belső részén helyezheti el.

SZOMSZÉDOS TERÜLET - Az összes olyan bevetési terület, amelyre a játékos a lapkáját egymás mellé tudja tenni (derékszögben) a rácsban. Nem lényeges, hogy azok egy helyszíntáblán legyenek.

Nincs átlós érintkezés a rácsban!
SZOMSZÉDOS HELYSZÍN - A helyszínek egymás mellett vannak (derékszögben) a rácsban.

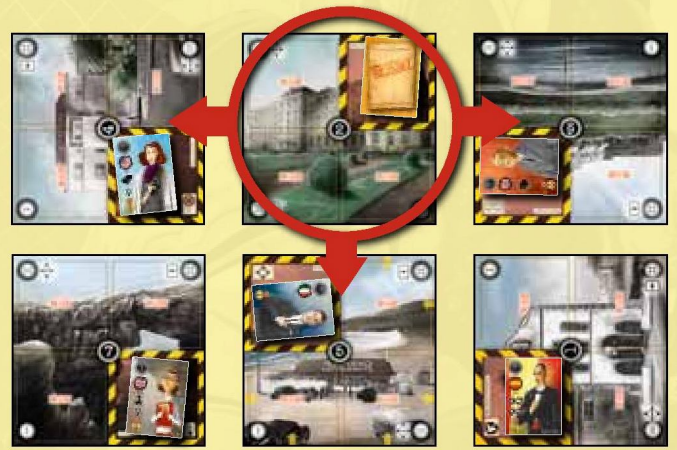
Nincs átlós érintkezés a rácsban!

Ebben a példában a külső területek zöld körrel vannak jelölve.

A belső területek piros körrel vannak jelölve.



Ebben a példában, a 2-es helyszíntábla csak a 4-es, az 5-ös és a 6-os táblákkal szomszédos.



Néhány példa a szomszédos területekre.



További példa a szomszédos területekre.



A szereplőkártyák magyarázata:

A szereplő képességeit ábrázoló szimbólumok. Részletes szabálymagyarázat a 9-11. oldalakon található.

A játék végén szerzett győzelmi pont.



A színes szimbólum mutatja (piros, sárga, kék, vagy zöld), hogy ez a játékos egyik különleges kezdő szereplője.

A szereplő erőssége.

A szereplő állampolgársága.

A szereplő neve.

CITY OF SPIES ESTORIL 1942

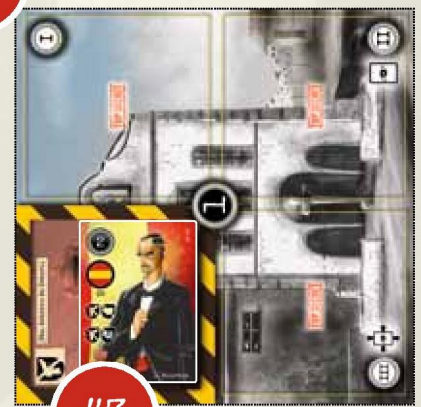
Minden forduló kezdetén:

#1 - A helyszíntáblák összekeverése.
Keverjétek össze a 8 helyszíntáblát.

#2 - Tegyük a helyszíneket az asztalra.
Véletlenszerűen válasszatok ki 6-ot a 8 helyszíntáblából, és tegyék őket képpel felfelé az asztal közepére - **tetszőlegesen forgatva** - egy 2x3-as rácsalakzatba. A megmaradt helyszíntáblákat rakjátok félre a következő fordulóhoz.

#3 - Jutalomlapkák lehelyezése.
Véletlenszerűen helyezzék le a szereplőlapkákat képpel felfelé a jutalomterületekre - ezek lesznek a jutalomlapkák. Ne felejtsetek el, hogy a szigorúan titkos helyekre képpel lefelé rakd a lapkákat.

#4 - Kezdőjátékos köre.
A játék a kezdőjátékos körével kezdődik, aztán óramutató járása szerint folytatódik a többi játékkal.



CITY OF SPIES ESTORIL 1942

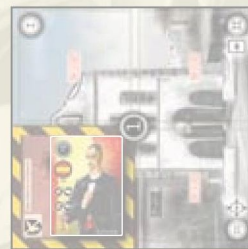
A játékos köre:

A játékosnak ki KELL játszania EGY szereplőlapkát a kezéből EGY kockával az egyik szabad bevetési területre.

A következő lehetőségekből kell egyet választania:

#1.

- > Tegyél egy szereplőlapkát a kezedből az egyik szabad külső bevetési területre.
- > Ha szigorúan titkos területre rakod a lapkád, akkor tedd azt képpel lefelé fordítva, ellenkező esetben képpel felfelé.
- > Helyezd rá az egyik, még rendelkezésre álló kockát a lapkára.
- > Ha nincs több szabad kockád, akkor a forduló hátralévő részében már nem tehetsz le lapkát.

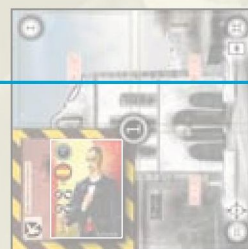


A példában, a piros játékos lehelyezte az egyik szabad külső bevetési területre a lapkáját egy piros kockával együtt. Mivel a szigorúan titkos területre rakta le a lapkáját, ezért azt képpel lefelé kell ilyenkor lehelyeznie.

VAGY

#2.

- > Tegyél egy szereplőlapkát a kezedből az egyik szabad belső bevetési területre. A letett lapkának érintkeznie kell egy olyan szomszédos lapkával, amit te irányítasz (saját színű kockának kell rajta lennie).
- > Ha szigorúan titkos területre rakod a lapkád, akkor tedd azt képpel lefelé fordítva, ellenkező esetben képpel felfelé.
- > Helyezd rá az egyik még rendelkezésre álló kockádat a lapkára.
- > Ha nincs több szabad kockád, akkor a forduló hátralévő részében már nem tehetsz le lapkát.



Abban a ritka esetben, amikor a játékos nem tud egy külső területre, sem egy belső területen a már lehelyezett szomszédos lapkája mellé rakni egy szereplőt, akkor megengedett, hogy bármelyik szabad bevetési területre leteheti a lapkáját.

A példában a piros játékos lehelyezte az egyik szabad belső bevetési területre a lapkáját egy piros kockával együtt. A szigorúan titkos területre rakta le a lapkáját, ezért azt képpel lefelé kell ilyenkor letenni.

Megjegyzés: a játékos csak ide rakhatta le a lapkáját, mivel már egy korábban lehelyezett mellé kell illesztenie az újat, egyébként nem tehetne volna mellé.

A játékos köre befejeződik egy lapka és egy kocka lehelyezésével, majd a tőle baloldalon ülő játékos következik. Ezt a folyamatot ismételjétek addig, amíg végül minden játékos lerakja az összes kockáját.

Minden forduló végén:

A játékkördülő befejeződik, amikor mindegyik játékos lehelyezi az összes kockáját.

#1 - A helyszín kiértékelése.

Ebben a fázisban játékosok kiértékelik a helyszíntáblát. Kiértékelés alatt azt értjük, hogy használva a szereplők képességeit, meghatározzátok ki a legerősebb játékos, aki megnyeri a jutalomlapkát. A szereplők képességeinek részletes bemutatásához lásd a 9-11. oldalon leírtakat.

A helyszínek kiértékelésének sorrendjéhez, használjátok a helyszíntábla közepén található számokat a legkisebttől kezdve.



A helyszíntábla közepén található szám azt jelzi, hogy milyen sorrendben értékeljük ki a helyszíneket.

Az adott helyszín kiértékelésekor az összes, rajta lévő szereplőlapkát fordítsuk képpel felfelé, beleértve a jutalomlapkát is. Ezután vizsgáljuk meg sorrendben a szereplők képességeit (I, II, III).



A bevetési területen található római számok azt jelzik, hogy milyen sorrendben aktiválhatják a játékosok a szereplők képességeit.

A játékosoknak nem kötelező a szereplők képességeinek használata!

#2 - A jutalomlapkák átvétele.

A legnagyobb erővel rendelkező játékos felveheti a jutalomterületen található szereplőlapkát, és a kezében lévő kártyákhoz teheti. Megjegyzés: a játékos összeadhatja a helyszíntáblán lévő szereplőinek az erejét.

FONTOS: A helyszíntáblán lévő többi szereplőlapkát nem szabad felvenni.

Holtverseny esetén, a legkisebb bevetési helyszínen lévő lapka tulajdonosává a jutalomlapka.

Nulla erő is számít, ha csak egy játékos rakott le szereplőlapkát 0 erővel, megnyeri a jutalomlapkát. Holtverseny esetén, itt is az elfoglalt kisebb bevetési terület számít.

Ha senki sem rakott le szereplőlapkát a területre, akkor a jutalomlapka képpel lefelé fordítva a húzópakli aljára kerül.



Ezen a helyszíntáblán a zöld és a piros játékos megegyező erővel van jelen (2-vel), de a zöld játékos nyeri a jutalomlapkát, mivel az ő egyik szereplője van az 1-es helyszínen.

A jutalomlapkát a zöld játékos szerzi meg.

#3 - A lapkák visszaszerzése.

A játékosok csak az összes helyszín kiértékelése után veszik magukhoz a kártyáikat és kockáikat.

#4 - A lapkák eldobása.

A játékosok kezében a forduló végén csak 6 szereplőlapka lehet. A többletet mindenki képpel lefelé fordítva maga elé rakja, majd egyszerre felfordítják őket. Ezek a lapkák játék végéig ott marad mindenki előtt képpel felfelé, és bárki ellenőrizheti a játék során.

Ne feledd, hogy az eldobott lapok is pontot érnek a játék végén! Lásd a 9. oldalon.



#5 - A új kezdőjátékos.

A kezdőjátékos balján ülő lesz az új kezdőjátékos, aki megkapja a forduló végén a hozzátartozó lapkát.

Lépjetek a fehér kockával a következő forduló mezőjére, és ezzel kezdetét veszi az új forduló. További információt a 6. oldalon találtok.

A negyedik fordulóban kimarad ez a lépés.



CITY OF SPIES ESTORIL 1942

A játék vége és a pontozás:

Miután mindenki befejezte a 4. forduló utáni pontozást, a játék véget ér.

Minden játékos adja össze a szerzett győzelmi pontjait, amik a következőkből állnak:

#1 - Az eldobott lapkákból.

Minden játékos előtt lévő eldobott lapka 1 győzelmi pontot ér.

#2 - A szereplőlapkák után szerzett pontokból.

Adjátok össze a kezetekben lévő 6 szereplőlapkán található győzelmi pontot.

FONTOS: Itt csak a kezekben lévő szereplőlapkák számítanak a pontozásba, az eldobott kártyákat nem vesszük bele.



A piros játékos 7 lapkát dobott el a játék során, ezért 7 győzelmi pontot szerez.

A kezében lévő 6 szereplőlapkája után 13 győzelmi pontot kap.

A piros játékos összesen 29 pontot gyűjtött össze a játék során (7+13+9).

Végrehajtott két küldetést, amiből az egyiket csak ő végezte el, így 6 pontot kap érte. A másik küldetést a sárga játékosal közösen teljesítették, így osztoznak a pontokon, 3-3 jár mindkettőjüknek. A piros játékos ezzel 9 pontot szerzett a küldetésekből.

A szereplők képességei:

Majdnem minden szereplőlapkának van egy vagy kettő különleges képessége. Ezeket a tulajdonságokat a játékfordulók végén, a helyszíntáblák kiértékelésekor tudjátok felhasználni. **Minden egyes** szimbólumért a szereplőlapkákban, a játékos a következő képességeket alkalmazhatja:



ORGYILKOS

Válassz egy szereplőlapkát (nem jutalomlapkát) erről a helyszíntábláról, és add vissza azt tulajdonosának. A lapka csak az adott helyszínről kerül ki, és NEM véglegesen a játékból.



1. Most a 3. helyszín értékelése következik. Az első bevetési területen a piros játékos szereplője van, aki rendelkezik az orgyilkos képességével. Mivel ő van a legelső helyen, ezért felhasználhatja a lapkájának a képességeit. A piros játékos C. Lucky Luciano-t távolítja el a helyszínről.



2. C. Lucky Luciano-t a sárga játékos visszaveszi a kezébe. A piros és a zöld játékos most egyenlő erővel képviseli magát a helyszínen. A zöld játékos később még felhasználhatja a lapka képességét. Lásd a 10. oldalon.

CITY OF SPIES ESTORIL 1942



ÖSSZEESKÜVÉS

Nézd meg titokban a húzópakli legfelső lapját, vagy az adott terület juttalomlapkáját. Ezek közül az egyiket rakd a húzópakli aljára képpel lefelé fordítva, a másikat pedig a juttalomterületre képpel felfelé.

Folytatva az előző példát, miután az első bevetési terület kielemezésre került, most a másodikon a sor.

A zöld játékos használhatja a szereplapjának a képességét. Megnézheti a húzópakli legfelső lapkáját és a juttalomlapkát, és ha akarja, ki is cserélheti őket.

A piros játékos nyeri a juttalomlapkát, de lehetséges, hogy nem azt kapta, amit kívánt volna.



NACIONALIZMUS

Ezzel a szereplővel +1 erőt szerzel, amennyiben megegyezik a zászlótok az azonos helyszíntáblán, vagy az egyik szomszédos vele érintkező táblán levővel. Minden egyes szereplő után +1-gyel növekszik az erősséged. A megegyező zászlót birtokló többi szereplőnek nem kell a birtokodban lennie, és lehet képpel felfelé fordított juttalomlapka is, de olyan szereplő is, akit már egy korábbi helyszíntáblán kiértékelésre került.



A példában, a 3. helyszíntábla második bevetési területét értékeljük.

A szereplőnk, Nagy-Britannia zászlójával rendelkezik és kihasználja a két szomszédos területen lévő brit szereplő segítségét.

Így további 4 erőpontot szerez az értékeléshez, amiből már 2-vel korábban is rendelkezett, és további 1-1 erőpontot kap a szomszédos területeken lévő Nagy-Britannia zászlójával rendelkezők után.

Összefoglalva, a sárga játékos nyerte a juttalomlapkát a következőeknek köszönhetően:

Az első bevetési területen lévő szereplője 2 erőt adott.

A második területen lévő 2+2 erőt adott bele a szomszédos helyszínek brit zászlói miatt (1+1).

Így a sárga játékosnak összesen 6-os erőssége van ezen a helyszínen.



CITY OF SPIES ESTORIL 1942

CSÁBÍTÁS



Válassz egy szomszédos táblán lévő szereplőt (legyen akár képpel lefelé, vagy felfelé fordítva), és helyezd át a rajta lévő kockával együtt a szereplőd helyszíntáblájának egyik szabad helyszínére. Jutalomlapkát nem választhatsz, viszont a korábban már kiértékelt szereplőt igen. **FONTOS: Az áthelyezésre kerülő szereplőlapkáknak különleges képességeit nem használhatod, csak az erejük számít az értékelésnél.**

1.
A példában, a 2. helyszíntábla II. bevetési területe kerül kiértékelésre. A sárga játékos birtokába kerülne a jutalomlapka, mivel csak ő van egyedül a táblán, de ő nem szeretné, hogy a piros játékos megnyerje az 5. helyszíntáblán található jutalomlapkát. Ezért azt választja, hogy 2 szereplőt áthelyez a szomszédos tábláról az övére, amit a lapkáján lévő 2 csábításszimbólum biztosít neki. Az egyik, a 3. helyszíntábláról jön, és korábban is az övé volt, míg a másik a piros játékos 5. tábláján lévő szereplője.



2.
A piros játékos áthozott szereplőjének 5-ös az ereje, ugyanúgy, mint a sárga játékosnak (két szereplőjének összeadva az értékét). Holtverseny esetén, a kisebb bevetési területen lévő a nyertes, ezért itt a jutalomlapkát a sárga játékos nyeri az I. területen lévő szereplője miatt. Megjegyzés: az átcsábított szereplők különleges képessége elveszik új területükön. Ezzel az akcióval a sárga játékos megelőzte, hogy piros játékos megnyerje az 5. táblán lévő jutalomlapkát.

DIPLOMÁCIA



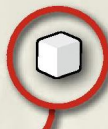
Válassz egy szereplőlapkát a helyszíntábládról, vagy annak az egyik szomszédjáról, ami képpel felfelé vagy lefelé van fordítva, de ez a lapka is lehet, majd tegyél rá egy fehér kockát. Ebben a fordulóban ez a szereplő nem lehet áldozata az Orgyilkosnak és/vagy a Csábításnak. Választhatsz olyan helyszíntáblát is, ami már kiértékelésre került.



A példában a 3. helyszíntábla I. bevetési területét értékeljük.

A sárga játékos kihasználta az ott lévő szereplőjének képességét, és lerakott egy fehér kockát a szomszédos területen lévő szereplőjére.

Ezzel az akciójával megátolta, hogy az Orgyilkos vagy a Csábító áldozatává váljon, és növelte az esélyét a 8. helyszíntábla megnyerésére.



NŐK

Ez a szimbólum nem ad semmilyen különleges képességet, de fontos lesz az egyik küldetéslapkához.

CITY OF SPIES ESTORIL 1942

A helyszíntáblák:

A helyszíntáblákra vonatkozó általános szabályok mellett (lásd az 5-6. oldalon), néhány táblára különleges szabályok érvényesek.

#1 Templom

Ezen a helyszínen nem tudod aktiválni az Orgyilkos képességet. Ettől függetlenül, lerakhatsz olyan lapkát, amelyen ez a képesség szerepel.



#2 Hotel Palácio

A terület kiértékelésekor a Nagy-Britannia zászlóval rendelkező szereplők ereje +1-el nő.



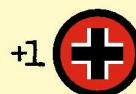
#3 Tamariz tengerpart

A tengerparton nincsenek szigorúan titkos területek, így minden idehelyezett lapkát képpel felfelé kell lerakni.



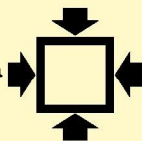
#4 Hotel Atlântico

A terület kiértékelésekor, a Németország zászlójával rendelkező szereplők ereje +1-el nő.

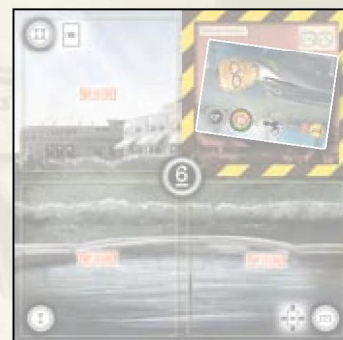
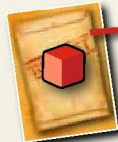


#5 Muchaxo

Ezen a helyszínen, minden bevetési terület külső területnek számít. A külső és a belső területekről bővebb információt az 5. oldalon találtok.



Az összes bevetési terület, ezen a helyszíntáblán külső területnek számít, így a piros játékos szereplőlapkáját rögtön a II. bevetési területre rakhatja. Nem szükséges előtte szomszédos lapkát letenni.

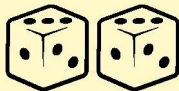


CITY OF SPIES ESTORIL 1942

#6 Kaszinó

Ezen a helyszíntáblán a képességek kiértékelését **KÖVETŐEN**, minden itt tartózkodó szereplő után dobj egyet a két dobókockával.

A két kocka eredményének a különbségét add hozzá a szereplő erejéhez.



A példában a kék és a sárga játékos küzd a jutalomlapka elnyeréséért. A kék ereje 5-ös, ezzel szemben a sárgáé 2-es (1+1). A képességek kiértékelésére kerültek, így itt az idő a kockadobáshoz. A kék játékos dob a 2 dobókockával az I. bevetési területen lévő szereplője miatt.

= Az eredménye 0 lett, így nem tudott hozzáadni több értéket a korábbi 5-ös erejéhez.

Most a sárga játékos következik. A II. bevetési területen lévő szereplője után dob a 2 dobókockával.

= Az eredménye 1 lett.

A sárga játékos a III. bevetési területen lévő szereplője után is dob.

= Az eredménye 4 lett.

A dobókockák eredményének köszönhetően a sárga játékos ereje megnövekszik 5-tel (4+1), így végeredményben, összesen 7-es (5+2) erősséggel elnyerte a jutalomlapkát.

#7 A „Pokol szája” szikla

Ezen a helyszíntáblán, amennyiben legalább 2 játékos szereplője tartózkodik itt, akkor a gyengébb erejűnek el kell hagyni a helyszínt, ami véglegesen kikerül a játékból a képességek kiértékelését **KÖVETŐEN**. Több szereplő érintettsége esetén a játékos dönti el, hogy melyik karakterétől kíván megszabadulni.

Holtverseny esetén a kisebb bevetési területen lévő játékos nyeri meg a párharcot.



Ez a szereplőlapka kikerül a játékból, tedd vissza a játék dobozába.

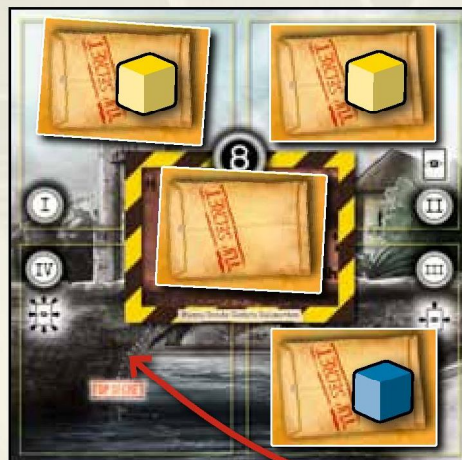
Ismét a kék és a sárga játékosok harcolnak a jutalomlapkáért. A kéknek 5-ös ereje van, a sárgának csak 2-es (1+1). A képességek kiértékelése után nézzük, hogy kinek van a legalacsonyabb erejű szereplője a területen. A sárga játékos most a vesztes, így az ő szereplője közül kell az egyiket eltávolítani a játékból. A III. bevetési területen lévőre esett a választása, mert az csak 3 pontot ad a játék végén, míg a másik pedig 4-et.

Két játékos esetén, ez az a helyszín, aminek az értékelése után több kockája lehet a játékosnak, mint szereplője. Ebben a különleges esetben, a játékos megmaradt lapkáival folytatja a játékot.

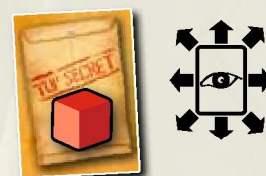
#8 Conde Castro Guimaraes Múzeum

Ez a helyszíntábla, a normál három bevetési terület helyett négyet tartalmaz.

A másik különlegessége, hogy a 4. bevetési területre lehelyezett lapka által a játékos, megtekintheti bármelyik helyszíntábla egyik lefelé fordított lapkáját. További információt a 4. oldalon találtak.



Azon túlmenően, hogy a tábla 4 helyszínt tartalmaz, az a játékos, aki a szereplőlapkáját a IV. bevetési területre rakja le, megnézheti az egyik lefordított lapkát bármelyik helyszíntáblán. Ez az egyetlen bevetési terület, ahol ezt megteheted.



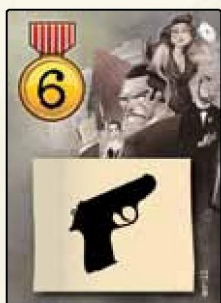
CITY OF SPIES ESTORIL 1942

A küldetéslapkák:



Minden küldetéslapkán található egy szimbólum. Az a játékos, akinek a játék végén a legtöbb ilyen szimbólumot tartalmazó lapka van a kezében, 6 győzelmi pontot szerez. Holtverseny esetén a pontok lefelé kerekítve kerülnek szétosztásra a győztesek között. Némely szereplőlapkán ugyanaz a szimbólum kétszer is szerepel, ez a végső számolásnál kettőt fog érni arra a küldetésre vonatkozóan. Egy szereplőlapkát több küldetés kiértékelésére is felhasználhatsz.

Ebben a küldetésben csak az Orgyilkos szimbólumokat számoljuk össze a szereplőlapkákon.



A piros játékos 6 szereplőlapkával fejezte be a játékot.

A példánkban 5 szimbólumot gyűjtött össze, ebből 2 darabot egy lapkával.



Ebben a küldetésben csak az erősség szimbólumokat számoljuk össze a szereplőlapkákon. A legnagyobb erősséggel rendelkező játékos nyeri meg a 6 pontot.



Az újabb játék végén a sárga játékos 6 szereplőlapkát gyűjtött össze.

A példánkban, a sárga játékos kezében lévő lapkák erőssége 16 (5+3+2+0+4+2). Ha a többiek ennél kevesebbet gyűjtöttek össze, akkor ő szerezte meg a 6 pontot.



Ebben a küldetésben csak a küldetéslapkán szereplő zászlók számítanak. Minden jelzett zászlóból legalább egy darabnak szerepelni kell a kezében (a duplikációk nem számítanak).



A játék végén a piros játékos ezt a 6 lapkát tartja a kezében. Példánkból is látszik, hogy a pirosnak 4 különböző zászló van a kezében.

A második francia szereplőlapkáját már nem számolhatja bele ebbe a küldetésbe.



CITY OF SPIES ESTORIL 1942

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Próbáljátok ki a játékot ezekkel a változatokkal is.

TITKOS KÜLDETÉSEK (csak 3 vagy 4 játékos esetében):

Az előkészületek 2. fázisa alatt (a 4. oldalon) a játékosok az alábbi szabálymódosítást használhatják az eredeti játékváltozat helyett:

Válasszatok ki véletlenszerűen egy küldetéslapkát és tegyétek képpel felfelé fordítva a helyszíntáblák fölé. Tegyetek minden játékos közé képpel lefelé további egy-egy küldetéslapkát. A játékosok titokban megnézhetik a két szomszédos lefordított küldetéslapkájukat. A lefordított lapkák számának meg kell egyeznie a játékban résztvevő játékosok számával. A többi lapkát tegyétek vissza a játék dobozába.

A játék végén, mielőtt a küldetéslapkák kiértékelésére kerülnének, a sor összes lefordított lapkáját fordítsátok fel, és tegyétek a helyszíntábla felett elhelyezett mellé. Ezután értékeljétek a küldetéslapkákat a szokásos módon.

A játékosok most bármelyik felfelé fordított küldetéslapkát pontozhatják.

Ez a változat azoknak készült, akik kedvelik a nagyobb interakciót a játékosok között.

TITKOS TOBORZÁSI PROGRAM:

Az előkészületek 2. fázisa után (a 4. oldalon) minden játékos titkosan válasszon a megmaradt küldetéslapok közül egyet. Ha ez a lapka a „Legnagyobb erő küldetéslapka”, akkor tegye vissza azt, és válasszon helyette másikat.

A játékosok pontozáskor szimbólumként 1 győzelmi pontot szerezhhetnek minden megegyező, kézben tartott és/vagy eldobott egyező lapka után. A többzászlós küldetéslapka 1 győzelmi pontot ad zászló típusonként. A kezdő szereplőlapkákat nem számoljuk bele a játékos titkos toborzásába.



Ez a változat azoknak a játékosoknak készült, akik jobban kedvelik a fejlettebb pontozási rendszert, és kevesebb hangsúlyt fektetnek a küldetéslapkák pontozására.

A KÜLDETÉSEK PONTOZÁSA VÁLTOZAT:

A játék végén a második legtöbb küldetéslapkát gyűjtő játékos 3 győzelmi pontot kap (az első helyezett megkapja a szokásos 6 pontot).

Ha az első helyen holtverseny alakulna ki, akkor a játékosok 9 pontot osztanak szét egymás között (felfelé kerekítve), és a második helyezett nem kap semmit.

Amennyiben a második helyen alakulna ki holtverseny, akkor a játékosok 3 pontot osztanak szét egymás között (felfelé kerekítve).

Ez a változat jobban kiegyenlíti a játékosok között a küldetéslapkák pontozását.

MEBO GAMES LDA.

Bármilyen kérdésed van a játékkal kapcsolatban, akkor írd meg info@mesaboardgames.pt e-mail címre.
www.mesaboardgames.pt
MEBO games 2016 ©Minden jog fenntartva.



mebo

Kövess minket a Twitteren: @StrongholdGames
Facebook: [facebook.com/StrongholdGames](https://www.facebook.com/StrongholdGames)
Látogass el a honlapunkra:
www.StrongholdGames.com
© 2016 Stronghold Games LLC, MEBO Games engedélyével.
Minden jog fenntartva.

Fejlesztői csapat: (USA) Paul M. Incao - (Portugália) Miguel Seruya, Rodrigo Trocado, Iago, Francisco Freire de Andrade.
Köszönet minden játéktesztelőnek: Estorilban/Cascaisban: Gonçalo Freire de Andrade, Pedro Sousa Lara, Maria Franco de Sousa, Marta Vilhena, João Barquinha, Bruno Ribeiro, Pedro, Bernardo and João Teixeira de Abreu, Paulo Maia.
A 2015-ös LeiriaCon rendezvényről: Mariano Iannelli, Verónica Casà, Ricardo Jorge Gomes, João Martins.
A lisszaboni Boardgamers rendezvényről: Hélio Andrade (many thanks), Sandrina Fernandes, Hugo Agostinho, Paulo Terça, Paulo Vicente, Pedro Sequeira.
A 2015-ös Stahleck kestély rendezvényéről, Uwe Schmidt, Sandra Schmidt (sok köszönet), Cyril Buches, Lukas Melad, Cristi, Fili, Heidi, Thosten, Christian, Wolfgang, Mathias, Láda, Thomas, Ferdi, Danny, Andi, Nici, David és sok más játékosnak.
Az angol szabályok felülvizsgálata: Cindy Nowak és Paul M. Incao.
Köszönettel tartozunk a Hotel Palácio és a Cascais Városháza képeiért.

PORTUGAL

PORTO

LISBOA

CASCAIS

ESTORIL

FARO

TOP SECRET

Tamariz beach, Estoril

A játékot Estoril városában játszódó II. világháború alatti történelmi események ihlették.

A játékban bemutatott helyszínek többsége a valóságban is létezik, és érdemes meglátogatni őket.

Palácio Hotel, Estoril

Aerial view Estoril and Cascais

Amennyiben többet szeretnél megtudni a helyszínekről, látogass el az alábbi honlapokra:

Cascaisról and Estorilról:
www.estoril-portugal.com/pt
www.cm-cascais.pt
www.jf-cascaisestoril.pt

A Múzeumról:
www.cm-cascais.pt/mccg/

A Hotel Palációról:
www.palacioestorilhotel.com

Muxachoról:
www.muchaxo.com

A Kaszinóról:
www.casino-estoril.pt

A Szent Antal templomáról:
www.paroquiadoestoril.com

Guincho Beach, just near Muxacho, Cascais

Sto. António Church, Estoril

Museum Conde Castro Guimarães, Cascais

Casino Estoril, Estoril