

ZÁRTKÖRŰ ZÁRTKÖRŰ ZÁRTKÖRŰ ZÁRTKÖRŰ
SZIGORÚAN TITKOS
ZÁRTKÖRŰ ZÁRTKÖRŰ ZÁRTKÖRŰ ZÁRTKÖRŰ
BIZALMAS

A művelet neve:
**INFILTRÁTOROK
-A KÜLDETÉS-**

Titkos akta

I-20 küldetés



Jelképek:
A küldetés során használt
kártyaszínek és formák
(2-től 15-ig terjedő
számokkal).



Gyanúsítottak:
A küldetés során azon
gyanúsítottak száma,
akiket azonosítani
kell.



Lövedékek:
A küldetés során
rendelkezésre álló
lövedékek száma.

Bizalmas információk

Memorandum - Különleges Ügynökök részére
Tárgy: Beszivárgók

Dátum: 1973. április 9.

Közvetlen parancs a Központból.
Ügynökök, árulók rejtőznek a soraink
között. Gyanítjuk, hogy egyikük már a
Szervezet legfelsőbb szintjére is bejutott.
Meg kell találni őket és ki kell iktatni őket!

Emlékezzetek a kiképzésekre, és ne
bízzatok senkiben.
A küldetés kapcsolattartója: X ügynök.
Ő fogja megmondani, mi a teendő.

SZIGORÚAN TITKOS

Itt az első küldetésed!
X ügynök szerint az árulók
lehallgatókészülékek segítségével
elcsíptek egy kulcsfontosságú
informátorral történő beszélgetést.
A készülékeket megsemmisítette,
de rád van szüksége, hogy elkapd
a felelős árulókat.



1. Küldetés

Gyanúsítottak:
7

Lövedékek:
10

Jelképek:
4



2. Küldetés

Gyanúsítottak:
8

Lövedékek:
11

Jelképek:
4



Különleges szabályok:

Bármilyen kártya eldobásakor – még ha az éppen fel is van
fordítva – lefordítva kell eldobni.

X ügynök gratulál a lehallgatók
elfogásához.

A Szervezet attól tart, hogy az ellenség
megszerezte a leveleit és feltöri őket.
Tudod mi a megoldás...



X ügynök átad neked egy térképet, majd a következőt mondja: az ellenség fegyvereket rejt a 13-as dokk egyik raktárában, de nem tudni pontosan, melyik épületben. Fel kell derítened a környéket - de légy óvatos, ellenséges ügynökök is lehetnek a közelben!



3. Küldetés

Gyanúsítottak:
8

Lövedékek:
11

Jelképek:
4



Különleges szabályok:

Rendezd a számzsetonokat 1-től 8-ig növekvő sorrendbe. Amikor egy gyanúsítottat elfogtok, helyezzétek mellé a következő számzsetont. Az ügynököknek a számzseton számai szerint, sorrendben kell azonosítaniuk a gyanúsítottakat.

Sikerült megtalálnotok a megfelelő raktárat, és körbezártátok. X ügynök utasítást ad: lopkodjatok be, és tartóztassátok le az őrt. Az egész művelet alatt teljes csendben kell maradnotok!



4. Küldetés

Gyanúsítottak:
8

Lövedékek:
9

Jelképek:
4



Különleges szabályok:

A játék alatt tilos egymással kommunikálnotok.

Az örök már kihallgatás alatt állnak, és X ügynök úgy véli, hogy az egyik főkolompos is köztük van.

Csak hogy túl sok a gyanúsított...

Segítened kell a kihallgatócsoportnak, hogy kiszűrjék a valódi célszemélyt.



5. Küldetés

Gyanúsítottak:

9

Lövedékek:

12

Jelképek:

5



Összes

A főkolompos beismeri, hogy az ellenségnek van egy titkos helyisége, ahol bizalmas információkat tárolnak.

Bár a jelszót nem ismeri, de azt állítja, hogy több kulcsember fedőnevének kombinációja.

X ügynök téged küld, hogy vizsgáld ki az ügyet.



6. Küldetés

Gyanúsítottak:

9

Lövedékek:

9

Jelképek:

4



Különleges szabályok:

Helyezd az asztal közepére azokat a speciális kártyákat (1-es számú kártyákat), amelyek megfelelnek a használt színeknek. A saját körében egy ügynök felhasználhat egy ilyen kártyát információcserére. Fordítsd el a speciális kártyát függőlegesen vagy vízszintesen attól függően, hogy egyezik-e a gyanúsított színével.

Csapda volt! A titkos helyiség üres.
Miközben az ellenség közeledik, elrejtőztök,
és reménykedtek, hogy kideríthetitek, ki
segítette őket belülről.



7. Küldetés

Gyanúsítottak:

6

Lövedékek:

7

Jelképek:

4



Különleges szabályok:

Az „Áruló kiiktatása” akció csak akkor hajtható végre, ha a gyanúsítotthoz tartozó függőleges (egyező) és vízszintes (nem egyező) nyomok száma megegyezik. Minden gyanúsítotthoz legalább 4 nyom szükséges.

Több beszivárgót sikerült lelepleznetek,
de most csapdába estetek, és az ellenség
túlerőben van.
Ahhoz, hogy elmeneküljete, szét kell
válnotok, és csak remélhetitek, hogy
legalább egyikőtök élve kijut!



8. Küldetés

Gyanúsítottak:

8

Lövedékek:

8

Jelképek:

4



Különleges szabályok:

Az ügynökök csak a közvetlenül balra lévő gyanúsítottal végezhetnek információcserét. Helyezd el a nyíljelzőket az ügynökök közé, balra mutatva, emlékeztetőül.

Egy látványos menekülés után újra összegyűltök egy rejtekhelyen, de úgy tűnik, az ellenség ismeri minden lépéseteket! Elfognak benneteket, és épp a rejtekhelyre zárnak be. Egy fiatal fiú őrzi a szobátokat. Meg tudjátok győzni, hogy engedjen el titeket, ha elmondjátok neki, ki a többi áruló?



9. Küldetés

Gyanúsítottak:

9

Lövedékek:

12

Jelképek:

5



Összes

Különleges szabályok:

Legfeljebb 3 kártyát tarthatsz a kezében. Az ügynökök a játékot 3 kártyával kezdik.

Meggyőződ a fiút, hogy engedjen el, de most ki kell jutnod innen észrevétlenül. Csakhogy a rejtekhelyen szolgálatot teljesítő ügynököket lecserélték - kik ezek az idegenek?



10. Küldetés

Gyanúsítottak:

9

Lövedékek:

10

Jelképek:

5



Összes

Különleges szabályok:

A játék alatt tilos egymással kommunikálnotok.

Honnan tudhatta meg az ellenség
a rejtékhely hollétét? És azt, hogy pont
ott lesztek?

Talán az egyikőtök áruló...

Lassan mindenki elkezdni sanda
pillantásokkal figyelni a többieket...



11. Küldetés

Gyanúsítottak:

9

Lövedékek:

12

Jelképek:

4



Különleges szabályok:

Az ügynökök csak a közvetlenül tőlük jobbra lévő árulót iktathatják ki.
A játék során nem kommunikálhattok egymással. Emlékeztetőül helyezd el
a nyíljelzőket az ügynökök közé, jobbra mutatva.

Miután meggyőződtek arról, hogy
mindannyian ártatlanok vagytok, világossá
vállik: még több áruló bújkál meg
a Szervezetben. Tényleg senkiben sem
bízhattok. De biztosan akadnak nyomok
a főhadiszálláson. Úgy döntötök, hogy
kiválasztotok egy elit ügynököt, aki
titokban behatol, és bizonyítékot keres.



12. Küldetés

Gyanúsítottak:

6

Lövedékek:

6

Jelképek:

5



Összes

Különleges szabályok:

Véletlenszerűen jelöljétek ki egy ügynököt. Ő lesz az egyetlen, aki
végrehajthatja az „Áruló kiiktatása” akciót. Emellett ő nem foghat el
gyanúsítottat.

Nagyon furcsa - a főhadiszállás teljesen elhagyatottnak tűnik. Ahogy óvatosan megközelíted az adatszobát, észreveszel néhány titokzatos adatkiírást. Rájössz, hogy ezek nyomokat rejtenek - de vajon mire utalnak?



13. Küldetés

Gyanúsítottak:

8

Lövedékek:

10

Jelképek:

5



Összes

Különleges szabályok:

Az „Áruló kiiktatása” akció csak akkor hajtható végre, ha a gyanúsítotthoz tartozó függőleges (egyező) és vízszintes (nem egyező) nyomok száma megegyezik. Minden gyanúsítotthoz legalább 4 nyom szükséges.

Nem tudod még meghatározni, hogy ki a célpontod, de az adatok összevetésével kiderül, hogy az áruló találkozt tervéz a főnökével, viszont a helyszín titkosítva van. Megosztod a gyanúsítottak listáját a csapattársaiddal, és egyesével végigmentek a lehetséges opciókon.



14. Küldetés

Gyanúsítottak:

9

Lövedékek:

11

Jelképek:

5



Összes

Különleges szabályok:

Rendezd a számjelzőket 1-től 9-ig növekvő sorrendbe. Amikor egy gyanúsítottat elfognak, helyezd mellé a következő számjelzőt. Az ügynököknek a számjelzők száma szerinti sorrendben kell azonosítaniuk a gyanúsítottakat. Bármilyen kártya eldobásakor – még ha az éppen felfelé is néz – lefordítva kell eldobni.

Ahogy végighaladtok a gyanúsítottak listáján, egy név újra és újra felbukkan - X ügynök! Ez nem lehet igaz... vagy mégis? Az áruló ma este találkozni fog egy társával itt, a főhadiszálláson, ezért úgy döntötök, hogy itt maradtok, hogy csapdát állítsatok neki, és kiderítsétek, ki a társa.



15. Küldetés

Gyanúsítottak:
9

Lövedékek:
10

Jelképek:
5



Összes

Különleges szabályok:

Keverd össze az összes speciális kártyát (1-es számú kártyát) a többi kártyával. Ha bármelyikük gyanúsítottá válik, az értéke 1-nek számít. Az összes olyan nyom, amely megegyezik a színével, függőlegesen kerül lehelyezésre.

Mintha X árulása önmagában nem lenne elég sokkoló, a társa kiléte még megdöbbentőbb - a fiú a rejtékhelyről!
X előhúz egy fegyvert a zsebéből, és a rejtékhelyed felé irányítja. - Szép munka, ügynökök - mondja. - Most pedig mondjátok el, mit tudtok, és talán életben hagylak titeket. Úgy döntesz, hogy belemész a játékba, de megváltoztatod azoknak az ügynököknek a kilétét, akikről beszélsz.



16. Küldetés

Gyanúsítottak:
9

Lövedékek:
10

Jelképek:
5



Összes

Különleges szabályok:

Amikor egy ügynök elfog egy gyanúsítottat, ahelyett, hogy 1 kártyát eldobna a főhadiszállásról, vegye magához azt a kártyát a gyanúsítottal együtt (ne mutassa meg a többi ügynöknek). Ettől kezdve a gyanúsított színét ez a másik kártya határozza meg. Ha a gyanúsítottat sikeresen kiiktatják, keverje vissza mindkét kártyát a főhadiszállás paklijába.

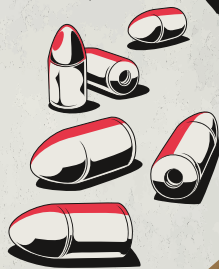
Példa



Új gyanúsított



Hazudtok? - kérdezi X, miközben egyre jobban megfeszíti az ujját a ravaszon. De te kitartasz, és az utolsó pillanatban a fejetek fölé lő. Lassan elmosolyodik.
- Most, hogy ti is a Szervezet árulóivá váltatok, csatlakozhattok hozzánk... a másik oldalon!



17. Küldetés

Gyanúsítottak: 9

Lövedékek: 9

Jelképek: 5

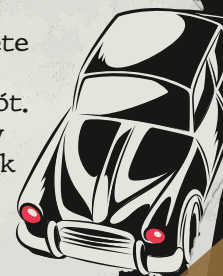


Összes

Különleges szabály:

Az ügynökök a kártyáikat kifelé fordítják, így nem látják a saját kártyáikat, de minden más ügynök láthatja azokat. Amikor információcsere vagy tippadásra kerül sor, egy másik ügynök kezéből kell kiválasztani egy kártyát. Ha az akció információcsere, akkor az akciót végrehajtó ügynök húz egy kártyát a főhadiszállásról.

Épp amikor már megkönnyebbülnél, hogy sikerült elnyerni a bizalmukat, egy fekete szedán gördül be. X és a fiú félelemmel vegyes tisztelettel közelítik meg az autót. A hátsó ablak lassan leereszkedik, és egy hang suttogja: - Túl sokat tudnak. Öljétek meg mindet. Fél tucat verőember lép elő az árnyékból, és fegyvert rántanak.



18. Küldetés

Gyanúsítottak: 9

Lövedékek: 9

Jelképek: 5



Összes

Különleges szabályok:

Helyezz 8 gyanúsítottat az asztalra, valamint egy további gyanúsítottat külön, az egyik oldalra. Amikor az ügynökök jutalmat kapnak egy áruló kiiktatásáért, tegyék azt félre felfelé fordítva. Miután mind a 8 gyanúsítottat kiiktatták, az összes ügynök dobja el a kezében lévő kártyákat, valamint a főhadiszállásnál felfelé lévő lapokat. Ezután keverjék meg a 8 félretett jutalomkártyát, és osszátok szét őket a lehető legegyenlőbben, kezdve azzal az ügynökkel, aki a nyolcadik gyanúsítottat kiiktatta. A megmaradt utolsó gyanúsítottat is ez az ügynök kapja meg. Az ügynökök csak ezt a 8 jutalomkártyát használhatják a végső gyanúsított kiiktatására. Információcsere során nem húzható új kártya.

Ahogy az ellenségeid egyenként elhullanak, a főnök kilép az autóból. Felismered - egy ismert politikus. Felemel egy pisztolyt. Csak egy kiút van ebből a helyzetből...



19. Küldetés

Gyanúsítottak:
9

Lövedékek:
9

Jelképek:
5



Összes

Különleges szabályok:

Helyezz az asztalra 8 gyanúsítottat, valamint egy további gyanúsítottat, a Főnököt, külön az egyik oldalra. A küldetés teljesítéséhez a Főnököt is ki kell iktatni. Valahányszor egy ügynök kiiktat egy árulót, opcionálisan dönthet úgy, hogy nyomot ad a Főnökről. Ha így tesz, titokban megnézheti a Főnök kártyáját, majd kiválaszt 1 nyomkártyát (vagy 2 nyomkártyát, ha csak 2 játékos van) a dobópakliból vagy a saját kezéből, és ezzel ad nyomot a Főnökről. Ezután az ügynöknek nyíltan le kell tennie a kezében lévő kártyákat (felfelé), és ki kell szállnia a küldetésből (bár továbbra is elforgathat nyomkártyákat azoknál a gyanúsítottaknál, akik előtte vannak). Amikor már csak egy ügynök maradt játékban, azonnal végre kell hajtani az „Áruló kiiktatása” akciót a Főnök ellen. A már kiszállt ügynökök ezután elmondják, hogy a tipp helyes volt-e vagy sem.

19

Ahogy a főnök elbukik, hallod utolsó szavait:

" Azt hiszitek, legyőztetek minket, de még rengeteg beépített emberem maradt a Szervezetben! "

Itt az idő, hogy megtisztítsátok az egész hírszerző szervezetet.



20. Küldetés

Gyanúsítottak:
11

Lövedékek:
12

Jelképek:
5



Összes

20

Készítők

Tervező: John Kean & Liam Kean

Játékfejlesztő: Kitty Wan

Illusztráció: Man Tsun

Grafikai tervező: Ryan Chow

Szerkesztő: Kitty Wan



Broadway Toys Limited

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

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.

Külön köszönet: Taco Cheung, Keanu Hong, KK Tang,
Chang Yu-Cheng, Paul Chiang, 譚皓元, 黃聖銘]

**Ellenséges kémek szivárogtak be a Szervezetbe!
Rajtatok múlik, hogy összefogva leleplezzétek
és kiiktassátok az összes árulót, mielőtt túl késő lenne...**

A doboz tartalma:



70 db kártya
(5 különböző színben,
mindegyikben 2-től 15-ig
számozva)



5 db speciális kártya
(színenként egy
kártya)



9 db számjelző



4 db irányjelző nyíl



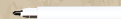
12 db lövedékjelző



5 db fa állvány



5 db nyomjelző tábla/segédlap



1 db filctoll



1 db kartonpisztoly



1 db pisztolytartó
tálca (betét)

A játék célja:

Az Infiltrations egy küldetésalapú, kooperatív játék. Összesen 20 különböző küldetés található benne, mindegyik egyedi győzelmi feltétellel.

Az ügynökök együtt nyernek vagy veszítenek. Célotok ügynökként, hogy az idő lejártá előtt azonosítsátok az összes árulót – különben az árulók teljesen szabotálják a Szervezeteket! A 20 küldetést egy összefüggő történet köti össze, ezért azt javasoljuk, hogy a játékot az elejétől a végéig játsszátok végig. A kezdéshez három rövid kiképző küldetés áll rendelkezésetekre, melyek során csapatként elsajátíthatjátok az alapokat.

Előkészületek:

#1 Kiképző küldetés

Példa 1-3 játékos esetén



1. Adj minden ügynöknek (játékosnak) egy fa kártyatartót.
2. Keverd össze a 2-től 13-ig számozott kártyákat, csak a piros, fekete és sárga színekből.
3. Ossz ki minden ügynöknek 5 lapot. Megjegyzés: A kézben tartható lapok száma legfeljebb 7.
4. Tegyél 2 kártyát lefordítva az asztal közepére. Ezek azok a gyanúsítottak, akiket azonosítanotok kell!
5. A megmaradt kártyákból képezz egy lefelé fordított paklit – ez lesz a főhadiszállás.
6. Vedd ki a dobozból a betétet, és helyezd rá a kartonpisztolyt. Tedd ezeket az asztal közepére, minden ügynök számára könnyen elérhető helyre.
7. Helyezz 5 lövedékjelzőt a Főhadiszállás mellé.

A küldetések közötti előkészület hasonló, azzal a különbséggel, hogy ilyenkor a 2-től 15-ig terjedő kártyákat kell használni, valamint néhány apró eltérésre is sor kerül – ezek a szabálykönyv végén található Titkos Aktában vannak leírva.

A Játék menete:

Hacsak egy küldetés másként nem rendelkezik, a körök az óramutató járásával megegyező irányban haladnak.

Minden ügynök sorban végrehajt egy akciót, amíg valamelyik játékbefejezési feltétel be nem következik.

A saját körödben az alábbi akciók közül egyet kell választanod:

1. Gyanúsított elfogása
2. Nyom átadása
3. Információcsere
4. Kivárás
5. Áruló kiktatása

1. Gyanúsított elfogása

Húzz egy gyanúsított kártyát az asztal közepéről, és titokban nézd meg, majd helyezd be a saját fa kártyatartódba úgy, hogy csak te lásd. Előtted egyszerre legfeljebb egy gyanúsított lehet. Ezután dobj el egy kártyát lefordítva a főhadiszállás paklijából, anélkül hogy megnéznéd.



A többi ügynöknek a későbbi körökben kapott nyomok alapján kell kikövetkeztetnie az áruló színét és számát.

2. Nyom átadása

Játssz ki egy kártyát a kezedből felfelé fordítva a saját gyanúsítottad mellé, hogy segíts annak azonosításában. A nyomokat függőlegesen vagy vízszintesen lehet kijátszani:

Függőleges nyom - a nyom egyezik valamiben a gyanúsítottal

Vízszintes nyom - a nyom nem egyezik a gyanúsítottal

Egy kártya akkor egyezik a gyanúsítottal, ha:

ugyanaz a színe, mint a gyanúsítottnak,
vagy

ugyanaz a száma, mint a gyanúsítottnak,
vagy

a száma osztója vagy többszöröse a gyanúsított számának.



A speciális kártyák csak arra szolgálnak, hogy jelezzék az azonos színt.

Példa:

A gyanúsított száma 6. Minden 6-os kártya egyezik.

3 is egyezik, mert 3 osztója 6-nak.

12 is egyezik, mert 12 többszöröse 6-nak.

4 viszont nem egyezik, mert sem osztója, sem többszöröse 6-nak.

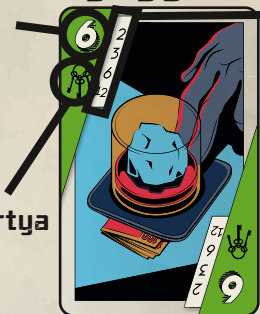
A gyanúsított kártyáján fel van tüntetve a számának összes osztója és többszöröse.

Példa a megegyező kártyákra

Minden 6-os kártya



Minden 6-os kártya



A 6 összes osztója és többszöröse:



3. Információcsere

Játssz ki egy kártyát a kezedből egy másik ügynök gyanúsítottja mellé.

Ezután az az ügynök elforgatja a kártyát annak megfelelően, hogy egyezik-e a gyanúsítottjával vagy sem. Ezután húzhatsz egy kártyát a főhadiszállás pakliból.

4. Kivárás

Dobj el lefordítva egy lapot a főhadiszállás pakli tetejéről, majd húzz fel legfeljebb 3 kártyát a kezedbe. Kevesebb mint 3 lapot is húzhatsz, ha úgy szeretnéd.

Fontos: Egy ügynök legfeljebb 7 kártyát tarthat a kezében.

5. Áruló kiiktatása

Helyezd vissza a pisztolyt az asztal közepére. Ha úgy gondolsz, hogy fel tudod ismerni egy másik ügynök gyanúsítottját, megpróbálhatod kitalálni. Dobj el 1 lövedékjelzőt, vedd el a pisztolyt, mutass rá arra a gyanúsítottra, akit ki szeretnél iktatni, és mondd meg a színét és a számát is.

Ezután az adott ügynök elárulja, hogy a tipped helyes volt-e vagy sem.

Fontos: Amíg a pisztolyt nem veszi el valaki, semmilyen beszéd nem számít tippnek.



Tedd vissza pisztolyt az asztal közepére.

- Ha helyesen tippelsz, keverd vissza a gyanúsított kártyáját a főhadiszállás pakliba, és minden hozzá tartozó nyomkártyát dobj el felfelé fordítva. Jutalomként a helyes tippért visszavehetsz egy kártyát a dobópakliból a kezedbe – akár egy lefordított lapot is. Szép munka!
- Ha rosszul tippelsz, a gyanúsított gázdája megtartja a kártyát titokban. Elpazaroltál egy lövedéket!

Nyomjelző tábla

A nyomjelző tábla segédeszközként szolgál. Elhelyezheted a saját gyanúsítottad elé. Valahányszor egy nyomkártyát kijátszanak, használd a filctollat, hogy áthúzd azt a színt és számot, amelyet az adott nyom kizár. Ez megkönnyíti a korábbi következtetések nyomon követését. A nyomtáblát nem szabad mondatok vagy szavak feljegyzésére használni. Ugyanakkor jó móka, ha kihívás elé állítjátok magatokat: ha te és a csapattársaid készen álltok elfogadni a kihívást, egyszerűen tegyétek félre ezeket a nyomtáblákat. Másrészt a játékossegédet a játékosok mindig használhatják segítségként.



Kommunikációs szabályok és nyilvános információk

Az ügynökök beszélgethetnek egymással, amennyiben az adott információ már nyilvános. Nem fedheted fel a saját kezdedben lévő kártyákat vagy a gyanúsítottadat – még homályos utalások formájában sem, például: „Jó nyomom van a te gyanúsítottadra.” Hacsak egy küldetés másként nem rendelkezik, bármikor átnézheted a dobópaklit, de nem nézhetsz meg egyetlen lefordított lapot sem abból. Segítség lehet a nyomtábla használata, amellyel rögzítheted a már ismert kártyákat, és leszűkítheted a lehetőségek körét.

Kézben tartható kártyák száma

A kézben tartható kártyák maximális száma 7.

Ha a köröd végén több mint 7 lap van a kezdedben, felfelé fordítva el kell dobnod annyi kártyát, hogy 7-re csökkentsd a kézben tartott lapok számát.

A játék vége:

A játék azonnal véget ér, ha az alábbiak közül bármelyik bekövetkezik:

- Ha helyesen azonosítjátok az összes gyanúsítottat minden játékos előtt, és a gyanúsított pakli is kiürül – GYŐZTETEK. Szép munka, ügynökök!
 - Ha nem tudjátok végrehajtani egyik akciót sem **VAGY** kevesebb lövedékjelzőtök maradt, mint amennyi gyanúsított még hátra van – VESZTETTETEK!
- A Főhadiszállás elpusztult. Meneküljetek, ügynökök!

Példa:

4 gyanúsított maradt hátra, de csak 3 lövedékjelzőtök van. VESZTETTETEK, mert nincs elég golyótok, hogy lelőjétek az összes gyanúsítottat!

További Kiképző Küldetés

Mielőtt részt vennél az éles küldetésben, még 2 kiképző küldetés vár rád, hogy biztosan ne rontsd el.

#2 Kiképzés



2-5



2-5 +



Gyanúsítottak:

Az ügynökök számával megegyező

Lövedékjelzők:

Az ügynökök száma szerint +3

Használható jelképek száma:

3 (2-15)

#3 Kiképzés



2-5



2-5 +



Gyanúsítottak:

Az ügynökök számával megegyező

Lövedékjelzők:

Az ügynökök száma szerint +3

Használható jelképek száma:

4 (2-15)

Különleges szabályok:

Teljesítsétek a küldetést 15 percen belül.

ZÁRTKÖRŰ ZÁRTKÖRŰ ZÁRTKÖRŰ
SZIGORÚAN TITKOS
ZÁRTKÖRŰ ZÁRTKÖRŰ ZÁRTKÖRŰ

BIZALMAS

A művelet neve:
INFILTRATORS
• A KÜLDETÉS •

Játékszabály

0. Küldetés