

TANNER SIMMONS KRECIA ROBOTA

PRAWIE
KODOPERACYJNA
GRA DEDUKCJI



Dla 3-5 graczy* od 10 lat

* Wariant 2-osobowy opisano na str. 13

W tej *prawie* kooperacyjnej logicznej grze karcianej każdy gracz wciela się w rolę tajnego agenta. Jednak choć większość z nich jest lojalna, jeden podwójny agent chce pokrzyżować ich plany i zgromadzić informacje. Czy uda wam się odkryć, kto jest Kretem? Wypełnijcie wasze misje wywiadowcze, zanim Kret zbierze zbyt wiele poufnych danych.

ELEMENTY GRY



52 karty z liczbami
(o wartościach 1–13 w 4 kolorach)

Możesz łatwo odróżnić każdy z 4 kolorów przy pomocy następujących symboli:



24 karty misji



4 karty ryzykownych misji



4 AGENTÓW



1 KRET



8 ról specjalnych

1 pusta karta roli

14 kart ról



2 dwustronne
karty pomocy



1 Larry
(pionek do gry
2-osobowej)



14 żetonów
poufnych
danych

PRZYGOTOWANIE GRY

Poniżej opisano przygotowanie gry dla 3 do 5 graczy. Kiedy lepiej poznacie grę, możecie włączyć do rozgrywki karty ról specjalnych oraz karty ryzykownych misji. Informacje na temat tych elementów znajdziecie na stronie 8.

- 1 Weź odpowiednią dla liczby graczy **kartę pomocy** i połóż ją na środku stołu.
- 2 Przygotuj **karty ról**: weź kartę **KRETA** oraz tyle kart **AGENTÓW**, ile wynosi liczba graczy minus 1. Odłóż pozostałe karty ról (zwykłych **AGENTÓW** i role specjalne) z powrotem do pudełka.

*Przykład: W rozgrywce dla 4 graczy weźmie udział 3 **AGENTÓW** i 1 **KRET**.*

Potasuj karty ról i połóż po 1 zakrytej przed każdym z graczy. Możesz patrzeć na swoją kartę roli w dowolnym momencie gry, ale nigdy na karty ról innych graczy.

- 3 Potasuj **52 karty z liczbami** i rozdaj je każdemu, w zależności od liczby graczy:

3 graczy: po 13 kart na rękę

4 graczy: po 12 kart na rękę

5 graczy: po 10 kart na rękę





Nierozdane karty odłóż z powrotem do pudełka bez podglądania.

- 4 Każdy gracz otrzymuje 1 **żeton poufnych danych** i kładzie go przed sobą w widocznym miejscu. Pozostałe żetony poufnych danych połóż z boku jako wspólną pulę.
- 5 Usuń 4 karty ryzykownych misji z talii kart misji. Potasuj pozostałe **24 karty misji** i połóż je w formie zakrytego stosu na środku stołu.



CEL GRY

Twój cel zależy od twojej roli – możesz grać jako członek zespołu **AGENTÓW** lub jako **KRET**.

- **AGENCI** wygrywają grę natychmiast, gdy ukończą określoną liczbę misji, uzależnioną od łącznej liczby graczy:
 - 3 graczy: 9 misji
 - 4 graczy: 7 misji
 - 5 graczy: 6 misji
- **KRET** wygrywa grę natychmiast, gdy zbierze określoną liczbę żetonów poufnych danych, uzależnioną od łącznej liczby graczy:
 - 3 graczy: 6 żetonów poufnych danych
 - 4 graczy: 5 żetonów poufnych danych
 - 5 graczy: 4 żetony poufnych danych
- Jeśli po ostatniej stawce żadna ze stron nie wygrała, gracze głosują, kto według nich jest **KRETEM**. **AGENCI** wygrywają grę, jeśli uda im się zdemaskować **KRETA**, oddając na niego większość głosów.

PODSTAWOWE ZASADY

Stawki i przestrzeganie koloru

Krecia robota to gra oparta na mechanice **zbierania lew**, zwanych stawkami. **Stawka** to jedna runda, w której wszyscy gracze po kolei zagrywają po jednej karcie.

Rozpoczynający gracz zagrywa określony **kolor** poprzez umieszczenie jednej ze swoich kart z liczbą odkrytej na środku stołu. Kolor danej karty staje się **kolorem wiodącym**. Następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, pozostali gracze po kolei wykładają na środek stołu po 1 odkrytej karcie. Musi ona być w tym samym kolorze, co karta zagrana przez rozpoczynającego gracza. Nazywa się to **przestrzeganiem koloru**. Jeśli gracz nie jest w stanie zagrać karty w kolorze wiodącym (tzn. nie ma na ręce karty w tym samym kolorze), może zagrać kartę w dowolnym kolorze. Po tym, jak każdy z graczy zagra na środek stołu po 1 karcie, należy znaleźć kartę w wiodącym kolorze o najwyższej wartości – gracz, który ją wyłożył, wygrywa daną stawkę.

UWAGA! **KRETA** nie obowiązują te same zasady, dlatego może zagrać dowolną kartę, jaką chce.

Kolor atutowy

Każda **stawka** ma swój **kolor atutowy**. Jest on zaznaczony na wybranej karcie misji (więcej szczegółów w dalszej części instrukcji). Karty w kolorze atutowym danej stawki mają **wyższą wartość** niż karty w każdym innym kolorze. Jeśli zagrana zostanie tylko jedna karta w kolorze atutowym, automatycznie wygrywa ona stawkę. Jeśli zostanie zagranych kilka kart w kolorze atutowym, stawkę wygrywa ta z nich, która ma najwyższy numer.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z kilku rund (stawek). Każda z nich przebiega w następujący sposób:

Przed rozegraniem stawki:

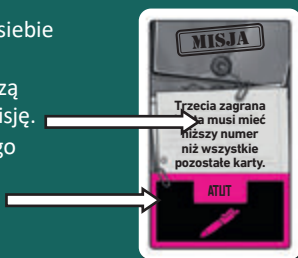
Rozpoczynający gracz wybiera jedną z dwóch misji.

Podczas rozgrywania pierwszej stawki graczem rozpoczynającym jest gracz siedzący bezpośrednio po lewej stronie gracza rozdającego karty. W dalszej części gry rozpoczynającym graczem zawsze jest gracz, który wygrał poprzednią stawkę.

Rozpoczynający gracz dobiera dwie karty z talii kart misji i czyta je bez pokazywania pozostałym graczom. Następnie **wybiera jedną z nich jako aktywną misję** dla tej stawki i kładzie ją odkrytą na stole tak, aby wszyscy ją widzieli. Niewybraną misję odkłada zakrytą do pudełka.

Każda karta misji zawiera dwie niezależne od siebie ważne informacje:

- Zapis na środku wskazuje, jakie karty muszą zostać zagrane do stawki, aby wypełnić misję.
- Dolna część karty pokazuje kolor (oraz jego symbol). To **kolor atutowy tej stawki**. Ponieważ dla każdej stawki wybierana jest nowa karta misji, każda stawka ma własny kolor atutowy.



Po wybraniu misji rozpoczynający gracz otwiera stawkę, zagrywając pierwszą kartę z liczbą i tym samym określając wiodący kolor danej stawki.

Wskazówka: Rozpoczynający gracz może zagrać kartę w dowolnym kolorze – nie musi być to kolor atutowy.

Po rozegraniu stawki:

Zwycięzca stawki otrzymuje żeton poufnych danych.

Zwycięzca stawki bierze 1 żeton poufnych danych z puli, a karty z liczbami zagrane do ostatniej stawki odkłada zakryte do pudełka. Zwycięzca zostaje rozpoczynającym graczem w następną stawkę.

Jeśli gracze z użyciem zasady „Podbijanie stawki” (patrz str. 7), zwycięzca stawki bierze także wszystkie żetony poufnych danych pozostawione na kartach w danej stawce.

UWAGA! Zwycięzca stawki **zawsze** otrzymuje żeton poufnych danych, niezależnie od tego, czy udało się wypełnić misję.

Czy udało się wypełnić misję?

Rozpoczynający gracz sprawdza, czy podczas danej stawki udało się wypełnić misję.

Jeśli **udało się wypełnić misję**, połóż daną kartę misji po prawej stronie karty pomocy. Jeśli **się nie udało**, odłóż kartę misji do pudełka.

Czy któraś ze stron wygrała?

Przed rozegranie kolejnej stawki należy sprawdzić, czy któraś ze stron osiągnęła swój warunek wcześniejszej wygranej.

Jeśli **AGENCI** wypełnili wystarczającą liczbę misji, wygrywają i gra się kończy.

Jeśli **KRET** zebrał wystarczającą liczbę żetonów poufnych danych, ujawnia swoją rolę. Gra dobiega końca i **KRET** wygrywa (warunki wygranej zależą od łącznej liczby graczy i można je sprawdzić na str. 3 lub na kartach pomocy). Jeśli obie strony osiągnęły swoje warunki wygranej w tej samej rundzie, wygrywa **KRET**.

Przykład: Monika wygrała ostatnią stawkę i jest teraz rozpoczynającym graczem. Po przeczytaniu dwóch kart z wierzchu talii kart misji wybiera jedną z nich i odczytuje na głos jej tekst: „Tylko wartości od 7 do 13”. Drugą, niewybraną kartę misji odkłada do pudełka.

Aby wypełnić tę misję, gracze nie mogą zagrać do tej stawki kart o innych wartościach niż 7, 8, 9, 10, 11, 12 lub 13.

Kolor atutowy dla tej stawki to żółty. Monika zagrywa różową 8. Janek musi przestrzegać koloru, dlatego zagrywa różową 10. Krzysiek nie ma różowych kart, ale za to ma na ręce żółte (kolor atutowy), wyklada więc żółtą 7. Hania musi przestrzegać koloru, dlatego zagrywa różową 12.

Stawkę wygrywa Krzysiek, który jako jedyny zagrał kartę w kolorze atutowym, i otrzymuje 1 żeton poufnych danych z puli.

Teraz Monika sprawdza, czy udało się wypełnić misję. Ponieważ zostały zagrane jedynie karty o wartościach od 7 do 12, misja zakończyła się powodzeniem! Dana karta misji zostaje położona odkryta po prawej stronie karty pomocy. Ponieważ w czasie poprzedniej stawki również udało się wypełnić misję, jest to druga wypełniona misja w grze. **AGENCI** nie osiągnęli jeszcze swojego zwycięskiego warunku, jakim jest wypełnienie 7 misji, a **KRET** nie zebrał jeszcze 5 żetonów poufnych danych, więc gra toczy się dalej. Rozpoczynającym graczem jest teraz Krzysiek (dobiera 2 karty misji, wybiera jedną z nich, zagrywa kartę z liczbą itd).

Gracz rozpoczynający

Monika

Janek



Hania

Krzysiek



KONIEC GRY

UWAGA! Gracze nie zagrają wszystkich kart, jakie mają na ręce.

Jeśli nie zostanie osiągnięty żaden z warunków zwycięstwa opisanych na str. 5, faza stawek dobiega końca, kiedy każdemu z graczy zostanie na ręce 1 lub 2 karty (w zależności od łącznej liczby graczy). Poniższy symbol na karcie pomocy wskazuje, ile pozostałych kart będzie mieć na ręce każdy gracz w momencie, kiedy rozpocznie się faza głosowania.

3 graczy: 2 pozostałe karty na ręce

4 graczy: 2 pozostałe karty na ręce

5 graczy: 1 pozostała karta na ręce

1x lub 2x



Głosowanie

Wielkim finałem gry jest głosowanie, podczas którego gracze otwarcie dyskutują na temat tego, kto może być **KRETEM**, a następnie głosują zgodnie ze swoimi podejrzeniami. Gracze mogą omówić wszelkie szczegóły, które uznają za istotne do podjęcia decyzji, a następnie wszyscy podnoszą rękę do góry. Odliczają do trzech, po czym jednocześnie wskazują palcem na gracza, który według nich jest **KRETEM**.

Nie możesz głosować na siebie ani na gracza, którego rola została już ujawniona (patrz str. 8).

Gracz, który otrzymał najwięcej głosów (tzn. najwięcej graczy go wskazało), musi ujawnić swoją rolę :

- Jeśli odkryta rola to **KRET**, wygrywają **AGENCI**.
- Jeśli odkryta została inna rola, wygrywa **KRET**.

Jeśli jest remis pod względem liczby otrzymanych głosów, wygrywa **KRET**.

DODATKOWE ZASADY

Kret nie musi przestrzegać koloru!

Pamiętaj: **KRET** nie musi przestrzegać koloru (patrz str. 3).

Innymi słowy, może zagrać dowolną kartę, jaką chce.

KRET powinien celowo korzystać z tej specjalnej zdolności i przy jej pomocy sabotować misje **AGENTÓW** lub wygrywać stawki (zdobywając przy tym żetony poufnych danych).

Ale uważaj! Zbyt częste lub oczywiste łamanie zasady przestrzegania koloru może wzbudzić podejrzliwość współgraczy (patrz „Wskazówki i porady” na str. 15).



Podbijanie stawki

Wskazówka: W czasie pierwszych rozgrywek gracze mogą ustalić, że nie korzystają z podbijania stawki żetonami poufnymi danych. W kolejnych rozgrywkach należy jednak włączyć tę zasadę do gry.

Jeśli posiadasz przynajmniej 1 żeton poufnymi danych, możesz przy jego pomocy podbić stawkę. Aby to zrobić, umieszczasz swój żeton poufnymi danych na karcie z liczbą po zagranii jej do stawki zgodnie z normalnymi zasadami. Oznacza to, że musisz wyłożyć kartę, przestrzegając koloru (jeśli możesz), a następnie położyć na niej żeton.

Dla celów aktywnej misji oraz ustalenia zwycięzcy stawki karta z żetonem poufnymi danych jest traktowana jak karta w kolorze atutowym. Dowolna liczba graczy może podbić stawkę przy pomocy poufnymi danych.

Uwaga: Gracz może umieścić żeton poufnymi danych nawet na karcie, która już jest w kolorze atutowym (np. aby przekazać innemu graczowi swój żeton poufnymi danych). Jedyni gracze, którzy nie mogą podbić stawki, to rozpoczynający gracz oraz gracze, których role zostały już ujawnione.

Zwycięzca stawki otrzymuje 1 żeton poufnymi danych z puli w normalny sposób, a dodatkowo zabiera wszystkie żetony poufnymi danych, które zostały umieszczone na kartach podczas tej stawki.

Użycie żetonów poufnymi danych może być przydatne, aby wygrać stawkę, ale niesie też ze sobą spore ryzyko – jeśli zwycięzca stawki będzie **KRET**, zdobędzie kilka żetonów poufnymi danych w ramach jednej stawki.

Żetony poufnymi danych mogą spowodować, że kilka kart będzie miało najwyższą wartość w kolorze atutowym. W takiej sytuacji stawkę wygrywa karta, która została zagrana później.



1. karta
Krzysiek

2. karta
Hania

Przykład: Jako rozpoczynający gracz Krzysiek wybrał dla tej stawki kartę misji, która ustaliła żółty jako kolor atutowy. Krzysiek zagrywa zieloną 13. Hania zagrywa zieloną 5 i umieszcza na niej jeden ze swoich żetonów poufnymi danych, co oznacza, że jej karta jest traktowana jak żółta 5. Następna jest Monika, która nie ma na ręce żadnych zielonych kart, dlatego wykląda żółtą 5. Janek zagrywa zieloną 4.

W tej stawce zostały zagrane dwie karty w kolorze atutowym o takiej samej wartości. Monika wygrywa stawkę, ponieważ jej żółta 5 została zagrana po karcie Hani. Bierze 1 żeton poufnymi danych z puli oraz dodatkowo żeton poufnymi danych, który Hania umieściła na swojej karcie.

Ujawnienie roli

Jeśli dowolny gracz zbierze liczbę żetonów poufnych danych niezbędną do wygrania gry przez **KRETA**, dany gracz musi odkryć swoją kartę roli i tym samym ujawnić swoją rolę.

Jeśli ujawniona rola to **KRET**, dany gracz wygrywa grę.

Jeśli ujawniona karta to **AGENT**, gra toczy się dalej. Ujawniony **AGENT** nie jest już podejrzanym i – ponieważ jego rola została ujawniona – do końca gry nie może już podbijać stawki przy pomocy żetonów poufnych danych.

Uwaga: Niektóre specjalne role mają specjalne zasady dotyczące tego, co się dzieje, gdy zostaną ujawnione (patrz str. 9-11).

Komunikacja

Ponieważ wcielacie się w role tajnych agentów, komunikacja podczas gry podlega pewnym ograniczeniom:

- Nie możecie mówić, czy macie lub nie konkretne karty na ręce. Zawsze wolno wam jednak otwarcie spekulować na temat tego, jakie karty mogą mieć na ręce inni gracze.
- Możecie otwarcie mówić o kartach, które zostały już zagrane, ale nie możecie ich sprawdzać.
- Rozpoczynający gracze nie mogą ujawniać, co było na niewybranej karcie misji, którą odłożyli zakrytą do pudełka.
- W dowolnym momencie możecie dyskutować na temat tego, kto jest **KRETEM**.

Kolejna rozgrywka?

Gracz, który w poprzedniej grze był pierwszym rozpoczynającym graczem, rozdaje karty. Możecie wykorzystać pionek Larry'ego, aby oznaczyć, kto w danej rozgrywce rozpoczyna grę.

GRA Z UŻYCIEM SPECJALNYCH RÓL

Kiedy rozegracie już kilka partii z wykorzystaniem zwykłych ról **AGENTÓW** i **KRETA**, możecie urozmaicić rozgrywkę przy pomocy **kart specjalnych ról**.

Uwaga: Można ich używać tylko podczas rozgrywek dla 4 lub 5 graczy.

Te specjalne role wprowadzają różne cele gry, wyjątkowe zdolności, a także określone słabości. Czasami specjalna rola może nawet całkowicie zmienić zasady gry. Jeśli zasada na karcie specjalnej roli stoi w sprzeczności z ogólnymi zasadami gry, tekst na karcie jest uważany za obowiązujący.

Aby zagrać z wykorzystaniem kart specjalnych ról, po prostu zamień wybraną liczbę kart zwykłych **AGENTÓW** w talii ról na taką samą liczbę kart specjalnych ról. Jeśli chcesz, możesz także zamienić **KRETA** na Profesora No.

W każdej rozgrywce wszyscy gracze muszą wiedzieć, które specjalne role są używane. Gracz rozdający karty powinien najpierw pokazać wszystkim graczom karty ról, zanim je potasuje i rozda.



! Odkryj tę rolę natychmiast, gdy ją otrzymasz.

Cel:

Wygrasz, jeśli **AGENCI** wygrają grę.

Słabość:

Jeśli w dowolnym momencie gry masz w posiadaniu więcej niż 1 żeton poufnych danych, **KRET** natychmiast wygrywa grę, a **AGENCI** przegrywają.



Cel:

Wygrasz, jeśli **AGENCI** wygrają grę.

Zdolność specjalna:

Podczas głosowania głosujesz na dwóch różnych graczy. Jeśli twoja rola została ujawniona, możesz oddać oba głosy na tę samą osobę (aby zwiększyć szanse, że dany gracz otrzyma najwięcej głosów).

Wskazówka: Upewnij się, że podczas liczenia do trzech w czasie głosowania wszyscy gracze mają w górze obie ręce, tak aby Przewrażliwiony agent nie został ujawniony i głosowanie było sprawiedliwe.



! Ważne: Przed rozpoczęciem gry wtasuj 4 karty ryzykownych misji do talii kart misji.

Cel:

Wygrasz, jeśli **AGENCI** wygrają grę.

Dodatkowa zasada:

Jeśli jedną z dobranych kart misji jest karta ryzykownej misji, musi zostać wybrana. Jeśli dobrane zostaną dwie karty ryzykownych misji, należy wybrać jedną z nich.

Zdolność specjalna:

Jeśli twoja rola została ujawniona (w wyniku zebrania liczby żetonów poufnych danych niezbędnej do wygrania gry przez **KRETA**), **AGENCI** natychmiast wygrywają grę.

**Cel:**

Wygrasz grę, tylko jeśli otrzymałeś najwięcej głosów na koniec gry.

Zdolność specjalna:

Jeśli wygrasz grę, wszyscy inni gracze (zarówno **AGENCI**, jak i **KRET**) przegrywają.

Wyjątek: Jeśli ty i **KRET** otrzymacie tyle samo głosów, obydwójecie wygrywacie.



! Odkryj tę rolę natychmiast, gdy ją otrzymasz.

Na początku gry wybierz jednego gracza, który będzie twoim wspólnikiem, i podejrzuj jego kartę roli.

Cel:

Jeśli twój wspólnik wygra grę, obydwójecie wygrywacie.

Słabość:

Nie możesz posiadać ani otrzymywać żadnych żetonów poufnych danych. Na początku gry odłóż swój żeton poufnych danych z powrotem do puli. Jeśli wygrasz stawkę, twój wspólnik traci 1 żeton poufnych danych. Wszystkie żetony poufnych danych użyte przez pozostałych graczy do podbicia tej stawki wracają do puli.

Nie możesz głosować na końcu gry.

**Cel:**

Wygrasz grę, tylko jeśli gracz po twojej prawej stronie przegra.

Zdolność specjalna:

Jeśli twoja rola została ujawniona (w wyniku zebrania liczby żetonów poufnych danych niezbędnej do wygrania gry przez **KRETA**), natychmiast bierzesz 1 żeton poufnych danych od gracza po twojej prawej.

Nie możesz głosować, jeśli twoja rola została ujawniona.

Wskazówka: *Przyńęta, Wspólnik i Typ spod ciemnej gwiazdy nie są ani **AGENTAMI**, ani **KRETEM**. Są **NEUTRALNI**, dlatego dążą do osiągnięcia swoich własnych celów.*



Cel:

Jeśli twoja rola nie zostanie ujawniona i **AGENCI** wygrają grę, ty również wygrywasz.

Zdolność specjalna:

Jeśli twoja rola została ujawniona (w wyniku zebrania liczby żetonów poufnych danych niezbędnej do wygrania gry przez **KRETA**), zostałeś zdemaskowany i musisz zmienić stronę. Wtedy wygrywasz grę tylko, jeśli wygrał **KRET**.

Nie możesz głosować, jeśli twoja rola została ujawniona.



! UWAGA! Jeśli gracze z Profesorem No, odłóżcie **KRETA** z powrotem do pudełka.

Cel:

Zachowaj swoją rolę w tajemnicy i ujawnij rolę wszystkich pozostałych graczy.

Zdolność specjalna:

Tak jak **KRET**, nie musisz przestrzegać koloru.

Dodatkowa zasada:

Jeśli Profesor No jest w grze, role graczy zostają ujawnione, gdy:

- w grze 4-osobowej: gracz zbierze 4 żetony poufnych danych;
- w grze 5-osobowej: gracz zbierze 3 żetony poufnych danych.

Gracz, którego rola została ujawniona, nie może głosować.

Wygrywasz natychmiast, jeśli wszyscy poza tobą ujawnili swoje role. Przegrywasz natychmiast, gdy zostaje ujawniona twoja rola.

*Wskazówka: Będąc alternatywą dla **KRETA**, Profesor No to najbardziej skryta i enigmatyczna ze wszystkich specjalnych ról. Jednak w przeciwieństwie do **KRETA** celem Profesora No nie jest zebranie żetonów poufnych danych, ale unikanie ich, aby spowodować ujawnienie ról innych graczy, dzięki czemu na końcu gry będzie mogło głosować mniej **AGENTÓW**.*

Pusta karta roli

W pudełku znajduje się dodatkowa pusta karta roli. Dzięki niej możecie wymyślić i stworzyć własną kartę specjalnej roli z unikalnymi zasadami.

Kiedy używacie pustej karty roli, wszyscy gracze muszą zgodzić się na cel i zdolności specjalne, które wprowadza ona do gry. Sugerujemy zanotować je na kartce papieru, a następnie potasować pustą kartę roli z innymi kartami ról i rozdać w normalny sposób.



Używanie więcej niż jednej karty specjalnej roli

Sugerujemy, aby na początku używać tylko jednej karty specjalnej roli na grę i maksymalnie dwóch, kiedy lepiej poznacie już ogólne zasady gry i zdolności ról. Jeśli postanowicie zagrać z dwiema specjalnymi rolami, ważne, aby nie wybrać dwóch ról, które są ujawniane na początku gry (Agent na podsłuchu, Wspólnik) ani dwóch ról **NEUTRALNYCH** (Przynęta, Wspólnik, Typ spod ciemnej gwiazdy). Włączenie do gry dwóch specjalnych ról może zapewnić wiele niespodzianek i często znacząco zmienić balans gry, ponieważ niektóre połączenia ról ułatwiają zwycięstwo **AGENTÓW** lub **KRETA**. Wypróbujcie różne kombinacje i znajdźcie swoje ulubione. Nam najbardziej przypadły do gustu:



Uśpiony agent + Przewrażliwiony agent



Agent-ryzykant + Typ spod ciemnej gwiazdy



Wspólnik + Profesor No



Typ spod ciemnej gwiazdy + Uśpiony agent

WARIANT RYZYKA

Jeśli chcecie dodać do gry odrobinę ryzyka i utrudnić ją dla **AGENTÓW**, możecie przed rozpoczęciem gry wtasować do talii misji 4 karty ryzykownych misji. Ten wariant jest korzystniejszy dla **KRETA**.

Wszystkich graczy obowiązuje następująca zasada: na początku każdej rundy, jeśli jedna z dobranych kart misji to ryzykowna misja, **musi** zostać wybrana. Jeśli obie dobrane karty to ryzykowne misje, rozpoczynający gracz może wybrać jedną z nich.



WARIANT 2-OSOBOWY

Podczas rozgrywki 2-osobowej obowiązują specjalne zasady.

Przygotowanie gry

Wybierz w losowy sposób rozpoczynającego gracza. Drugi gracz otrzymuje pionek Larry'ego, który kładzie przed sobą. Larry to pośrednik, który działa jako wirtualny trzeci gracz. Larry również może wygrać grę. Gracz, który ma przed sobą znacznik Larry'ego, kontroluje go i zagrywa karty w jego imieniu.

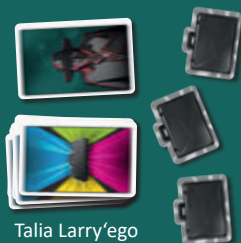
Potasuj karty misji i umieść je zakryte na środku stołu. Obok talii kart misji połóż kartę pomocy dla gry 2-osobowej.

Każdy gracz otrzymuje po 10 kart (rozegranych zostanie 9 stawek). Pozostałe karty połóż w formie zakrytego stosu po swojej prawej – to talia Larry'ego, z której będziesz zagrywać za niego karty.

Potasuj 3 karty ról (2 **AGENTÓW** i 1 **KRETA**) i rozdaj 1 sobie, 1 swojemu przeciwnikowi i 1 Larry'emu. Karta roli Larry'ego pozostaje zakryta obok talii Larry'ego.

Daj po 1 żetonie poufnych danych sobie i swojemu przeciwnikowi. Na początku gry Larry otrzymuje 3 żetony poufnych danych.

Gracz rozpoczynający 1. rundę



Talia Larry'ego



Gracz 2

(Rozdający, kontroluje Larry'ego w 1. rundzie)

Zagrywanie kart za Larry'ego

Larry jest pośrednikiem i dlatego nie zagrywacie kart zgodnie z ruchem wskazówek zegara jak zwykle, ale zamiast tego każda stawka ma następującą kolejność:

- 1) Rozpoczynający gracz
- 2) Larry (kontrolowany przez gracza 2)
- 3) Gracz 2

W turze Larry'ego, gracz 2 dobiera trzy karty z wierzchu talii Larry'ego. Gracz 2 zagrywa jedną z nich w imieniu Larry'ego, drugą odkłada na wierzch talii Larry'ego, a trzecią odrzuca poprzez odłożenie jej zakrytej do pudełka.

Larry zawsze musi **przestrzegać koloru**, jeśli to możliwe, nawet jeśli gracz 2 jest **KRETEM**. Larry nie może podbijać stawki przy pomocy żetonów poufnych danych, ale gracz 2 może użyć swoich na własnych kartach.

Wskazówka: Gracz powinien zagrać kartę Larry'ego tak, aby osiągnąć swój cel gry. Przykładowo, jeśli gracz 2 jest **KRETEM**, Larry może zostać użyty do sabotowania misji.

Kto kontroluje Larry'ego?

Gracz kontrolujący Larry'ego może się zmieniać po każdej misji i zależy od tego, kto wygrał poprzednią stawkę. Po każdej stawce należy ustalić, kto będzie kontrolował Larry'ego podczas kolejnej stawki.

Z punkty widzenia gracza kontrolującego Larry'ego, są trzy możliwości:

- 1) Kontroluję Larry'ego i Larry wygrywa stawkę.
 - ➔ Przekazuję pionek Larry'ego drugiemu graczowi, który będzie kontrolował Larry'ego podczas następnej stawki.
- 2) Kontroluję Larry'ego i ja wygrywam stawkę.
 - ➔ Przekazuję pionek Larry'ego drugiemu graczowi, który będzie kontrolował Larry'ego podczas następnej stawki.
- 3) Kontroluję Larry'ego i mój przeciwnik wygrywa stawkę.
 - ➔ Zatrzymuję pionek Larry'ego i ja będę kontrolować Larry'ego podczas następnej stawki.

WAŻNE! Zawsze będziesz albo rozpoczynającym graczem (i tym samym wybierzesz misję na początku stawki) ALBO będziesz kontrolować Larry'ego. Nigdy nie możesz pełnić obu tych funkcji jednocześnie!

UWAGA: Jeśli Larry wygrywa stawkę, kontrola nad nim w następnej stawce przechodzi do drugiego gracza, ale Larry **nigdy nie jest rozpoczynającym graczem**.

Wczesne zwycięstwo w wariacie 2-osobowym

Jeśli któryś z graczy (w tym Larry) zbierze 6 żetonów poufnych danych, jego rola zostaje ujawniona. Jeśli ujawniona karta to **KRET**, dany gracz wygrywa i gra się kończy.

Jeśli ujawniona karta to **AGENT**, gra toczy się dalej, dopóki nie zostanie wypełnionych 7 misji LUB zostanie ujawniony **KRET**.

Głosowanie

Jeśli **AGENCI** ani **KRET** nie wygrali wcześniej, gracze głosują, kto według nich jest **KRETEM**. Larry nie głosuje, ale ponieważ może być **KRETEM**, gracze mogą wskazać na niego.

Po głosowaniu należy ujawnić wszystkie trzy role. W wariacie 2-osobowym głosowania zakończone remisem nie oznaczają zwycięstwa **KRETA**, jak podczas gry dla 3-5 graczy.

Jeśli **AGENT** zagłosował na innego **AGENTA**, grę wygrywa **KRET**. Jeśli żaden **AGENT** nie wskazał innego **AGENTA**, wszyscy **AGENCI** wygrywają.

WSKAZÓWKI I PORADY

- Na koniec gry graczom zostanie na ręce przynajmniej 1 karta z liczbą. Daje to **KRETOWI** możliwość zwodzenia **AGENTÓW** na temat tego, jakie karty pozostały mu na ręce i tym samym niweczenia ich misji bez wzbudzania podejrzeń. (Przykładowo: „Nie mogłem zagrać żółtej karty, bo żadnej nie miałem“). Trzeba jednak uważać, bo **AGENCI** mogą zauważyć, jeśli zagrasz potrzebną kartę później, i domyślić się, że jesteś **KRETEM**.
- Możesz umieszczać żetony poufnych danych na kartach w kolorze atutowym. Wartość karty pozostanie bez zmian, ale możesz w ten sposób przekazać poufne dane graczom, którym ufasz, aby przy ich pomocy ujawnili swoją rolę.
- Czy ktoś w waszej grupie boi się otrzymać rolę **KRETA**? Możesz przypisać im jedną ze specjalnych ról, które muszą zostać ujawnione na początku gry (Agent na podsłuchu lub Wspólnik), a pozostałym graczom rozdać zakryte karty ról w normalny sposób.

AUTOR GRY

Tanner Simmons pochodzi z okolic Detroit w stanie Michigan. W 2016 ukończył studia graficzne i postanowił połączyć swoją miłość do sztuki ze swoją drugą pasją – projektowaniem gier, aby stworzyć wyjątkową rozrywkę dla swojej rodziny i bliskich. Uwielbia oglądać filmy grozy, pisać oraz głaskać każdego psiaka, który mu się nawinie. Z pewnością nie jest **KRETEM**.

Każdy, kto w dzieciństwie grał w kenta i dobrze czuł się w roli szpiega komunikującego się tylko ze swoim współnikiem, chętnie zasiądzie do *Kreciej roboty!*



Autor i wydawca chcieliby podziękować wszystkim, którzy zaangażowali się w testy, korektę i cały proces tworzenia *Kreciej roboty*. Specjalne podziękowania należą się Grand Rapids Unpublished Boardgame Society (GRUBS), Designer's Circle, Protospiel Online Community, Portland Game Collective, a także Kilianowi Vosse, Sebastianowi Wenzlaffowi i Thornowi Kurtzhalsowi.

Najważniejsze podziękowania autor kieruje do swoich rodziców, Dave'a i Cindy Simmons, którzy zawsze zachęcali go do realizowania swoich pasji.



Autor gry: Tanner Simmons

Ilustracje: Marek Bláha

Opracowanie graficzne: Mirko Akira Suzuki

Przygotowanie techniczne: Carsten Engel

Redakcja: Tobias Gayer, Wolfgang Lüdtko

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Wersja polska: Galakta



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

© 2022 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Wszystkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.

Art.-Nr. 682484

KOSMOS