

KOM PRO MAT

AUTOR:
ADAM PORTER
ROB FISHER



2



8+

ILUSTRACE:
FELIX KINDELÁN



30'

HELVETIQ PRAVIDLA HRV

PŘÍBĚH

Povídá se, že existují citlivé informace, které by mohly zkompromitovat důležitou osobnost veřejného života. Dva agenti znepřátelených mocností se snaží získat tyto informace, jeden aby je zničil a druhý aby je vynesl na světlo. Zapište se do historie jako nejúspěšnější agent.

OBSAH

57 karet, z toho:

2 balíčky karet vybavení po 14 kartách (čísla 0.5, 1 nebo 11, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 7, 8, 9, 10, 1 nebo 11)

1 balíček karet misí

18 žetonů proslulosti

HRA VE ZKRATCE

1. Vyložíte 4 karty misí.
2. Budete střídavě vykládat karty k misím tak, abyste porazili soupeře vyšším součtem. Ale pozor, pokud překročíte 21, stanete se moc známým, což není pro tajného agenta dobré!
3. Odhalte karty, získáte kartu mise, vítězné body, proslulost a zvláštní schopnosti.

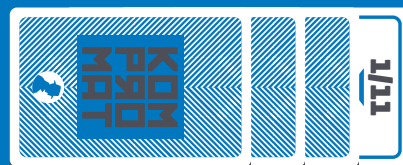
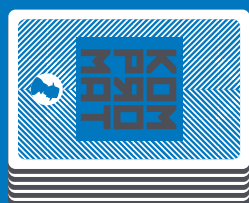
Pokud se některý hráč stane příliš známým agentem – t.j. získá 9 žetonů proslulosti. Ihned prohrál hru. Jinak platí, že hráč, který má na konci hry nejvíce bodů, vyhrává.

PŘÍPRAVA HRV

1. Každý hráč si vezme svůj balíček 14 karet vybavení. Balíčky jsou stejné, jen mají rozdílnou barvu na rubu. Hráči své balíčky zamíchají.
2. Zamíchejte balíček karet misí a položte ho lícem dolů do středu hrací plochy.
3. Žetony proslulosti položte vedle balíčku misí.
4. Vyložte vrchní 4 karty misí z balíčku do řady lícem nahoru (viz obrázek).

Pokud je některá z vyložených karet karta kontrašpionáže, otočte další kartu mise a tu na kartu kontrašpionáže položte. Kartu kontrašpionáže položenou pod kartou natočte kolmo tak, aby byl její symbol vidět.

Pokud je nově tažená karta znovu karta kontrašpionáže, dejte jí stranou a otočte další kartu. Kartu kontrašpionáže pak zamíchejte zpět do balíčku.



PRŮBĚH HRV VYRAŽTE NA MISI

1. Hráč, který vypadá více podezřele, začíná hru. Ve svém tahu provede kroky 2 až 7.
2. Hráč si lízne vrchní kartu ze svého balíčku.
3. Vybere si jednu z misí a položí k ní kartu lícem nahoru. *Hrací plochu rozděljuje řada vyložených karet misí, hráči přikládají karty na svou stranu této řady, do sloupce, kolmo k vybrané misí.*
4. Dále může hráč pokračovat v dobírání a hraní karet – po jedné kartě. Vždy se tajně podívá na kartu, kterou si lízl a pak ji musí přiložit do sloupce k vybrané misí, lícem dolů. Soupeř tak vidí jen hodnotu první karty a počet vyložených karet u zvolené mise (*další karty, které soupeř v tomto kole přiložil jsou již otočeny lícem dolů*). Hráč musí ve svém kole hrát karty pouze k jedné zvolené misí. Nemůže zahrát své karty během jednoho kola k různým misím.
5. Hráč může kdykoliv přestat s dobíráním a přikládáním karet. Jeho snahou je mít u zvolené mise vyšší celkovou hodnotu než má soupeř. Zároveň se snaží nepřekročit 21.
6. Pokud součet vyložených karet překročí 21, musí hráč přestat s dobíráním a přikládáním karet. *To že skončil kvůli překročení limitu, však soupeři nesdělujte!*
7. Poté co hráč ukončil přikládání karet k misí (*protože chtěl skončit, musel skončit kvůli překročení 21, nebo už nemá žádné karty*), nesmí se již na své karty znovu podívat. Jeho tah tím končí.
8. Nyní hraje druhý hráč. Opakuje kroky 2 až 7. Nemusí si k přikládání karet vybrat stejnou misí, jakou si vybral jeho soupeř. Tento postup se opakuje, dokud oba hráči nezahrají karty ke všem čtyřem misím.

POZNÁMKY

Hráč nemůže nikdy znovu začít přikládat karty k misí, ke které již jednu kartu zahrál (tzn. musí každý svůj tah vykládat karty k jiné kartě mise).

Pokud již nemá žádné karty, do konce kola nehraje (přeskakuje se jeho tahu).

Karty 1/11 mohou mít hodnotu 1 nebo 11. Hráč se však může rozhodnout, jakou hodnotu bude mít tato karta, až na konci kola při odkrývání karet (viz dále). Karta 0,5 se vždy počítá jako jedna polovina – tedy méně než jedna a víc než nula.



KONEC HRV

Hra může skončit dvěma způsoby:

1. Jakmile dostane hráč devátý žeton proslulosti, ihned prohrál hru.
2. Hráči dokončí šest kol. Po šestém kole si spočítají celkový počet vítězných bodů. Body hráči získají za karty cílů, dokumentů/kódů a předmětů. Za každý získaný žeton proslulosti je také 1 vítězný bod. Hráč, který má více bodů, zvítězil ve hře. V případě shody vyhrává hráč, který má víc žetonů odhalené identity. Pokud shoda trvá, dopadla hra nerozhodně.

ODKRÝVÁNÍ KARET

Na konci kola, začnou hráči postupně odkrývat své karty u jednotlivých misí. Začnou misí, která je nejbližší balíčku připravených misí. První otočí všechny své karty začínající hráč kola a oznámí celkový součet. Nyní se musí rozhodnout, jakou hodnotu bude mít jeho karta 1/11 (jedna nebo jedenáct). Totéž udělá druhý hráč.

NEÚSPĚŠNÁ MISE

Pokud hráč přesáhl součtem 21, mise byla neúspěšná. Hráč obdrží žeton proslulosti. Karty, které vyložil k této misí se nepočítají.

PERFEKTNĚ SPLNĚNÁ MISE

Pokud je součet přesně 21. Byla mise splněna dokonale a s grácií. V takovém případě může hráč vrátit jeden žeton proslulosti zpět.

Pokud oba hráči zvládli misí úspěšně, získá kartu mise hráč s vyšším součtem bodů na kartách. Při shodě, získá kartu mise hráč, který k ní přiložil více karet. Pokud i v tomto případě panuje shoda, nikdo tuto kartu nezíská. Takto se postupně určí vítěz u všech čtyřech misí.

PŘÍPRAVA NOVÉHO KOLA

Hráči si vezmou zpět své karty vybavení. Doprostřed se vyloží čtyři nové karty misí. Nové kolo začíná. Nové kolo znamená - nový začínající hráč.



KARTY MISÍ

Ve hře jsou čtyři různé typy karet misí.



CÍLE

Získané karty si hráč položí na hromádku před sebe lícem dolů. Jejich bodová hodnota se počítá na konci hry.



DOKUMENTY A KÓDY

Získané karty se odkládají stejně jako karty cílů. Jejich bodová hodnota záleží na počtu karet daného druhu, které hráč během hry získal.



Např. pokud má hráč na konci kola 1 kartu kódu, získává 2 body. Pokud má dvě karty kódu, získá 6 bodů. Pokud má 3 karty kódu, získá 12 bodů.



KONTRAŠPIONÁŽ

Pokud hráč vyhrál misí, pod kterou byla zasřčena karta kontrašpionáže, dostane ihned tolik žetonů proslulosti, kolik jich je na kartě kontrašpionáže vyznačeno. Karta kontrašpionáže je poté odstraněna ze hry.



PŘEDMĚTY

Umožňují hráči přístup ke speciálním schopnostem. Pokud hráč získá kartu předmětu, vyloží si ji před sebe lícem nahoru a může kdykoliv využít její efekt.

Např. hráč může získat předmět z jedné mise a použít jej bezprostředně před odhalením karet další mise.

Efekt karet předmětů lze využít jen jednou. Po použití si hráč kartu položí na svůj skórovací balíček. Každá karta předmětu je 1 vítězný bod. Dokonce i tehdy pokud ji hráč během hry nevyužil.