



# KERTVÁROSI KÉMEK JÁTÉKSZABÁLY

# ÜDVÖZLÜNK A KERTVÁROSBAN,

ahol az utcák csendje csak látszat – kémek titkos küzdelme zajlik a környéken!

Két kém laklik egymás szomszédságában, akik ugyan nem ismerik a másik személyazonosságát, de már kezdik sejteni, hogy nem hétköznapi polgár. A nyomokat követve, titkos ügynöki ismereteik segítségével igyekeznek kideríteni, hogy vajon ki lakik a szomszédban.

Hogy végre megoldják a rejtvényt, ügynököket toboroznak a környékbeliek közül – legyen szó akár a kedves szomszéd néniről vagy a sarkon álló keményfiúkról –, akik minden baráti beszélgetést felhasználnak a nyomok begyűjtésére. Az utca igazi saktáblává változik, ahol bármelyik kerti sütögetés vagy kötetlen csevej során kiderülhet a nagy titok.

A békésnek tűnő környék mindennapjait izgalmas kémküldetések tarkítják, a kertváros titkos műveleti központtá változott. Bármelyik szomszéd segítheti vagy akadályozhatja a küldetés teljesítését, ha titokban tartják vagy leleplezik titkos szerepüket.

# Tartozékok

1 kétoldalas játéktábla  
normál játékváltozat

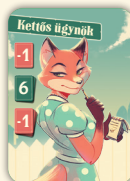


15 feketepiac-kártya  
(csak a haladó játékváltozathoz)



38 ügynökkártya

6 kettős ügynök



6 végrehajtó



6 kódfejti



6 szabotőr



6 fegyverek



6 őrszem



1 csatlós



1 besúgó



az ügynök-kártyák hátlapja



2 figura



2 segédlet



a feketepiac-kártyák  
hátlapja

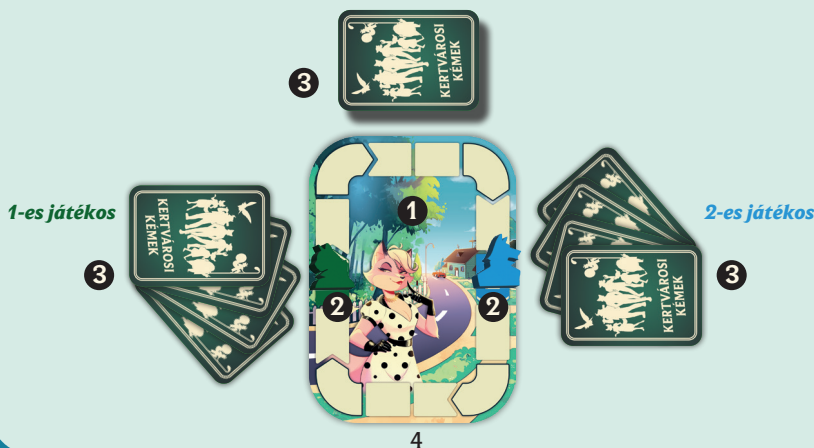
Azt javasoljuk, hogy az első néhány játék során a **normál játékváltozat**tal játsszatok. Miután már jobban megismertétek a játékot, olvassátok el a haladó játékváltozat és a csapatjáték szabályait is.

## Normál játékváltozat

### ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére a normál játékváltozat során használt oldalával felfelé.
- 2 Mindkét játékos válasszon egy színt, és a hozzá tartozó figurát tegye a megfelelő színű *otthonra* (kezdőmezőre) a játéktáblán.
- 3 Keverjétek meg az ügynökkártyákat, és osszatok **4 kártyát** mindkét játékosnak. A megmaradt kártyákból képezetek egy képpel lefelé fordított húzópaklit, ez lesz az *ügynökkpakli*.
- 4 Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb nézett meg egy kémfilmet.

A 15 feketepiac-kártyát egyelőre hagyjátok a játék dobozában, ezeket csak a haladó játékváltozatban használjátok.



## A JÁTÉK CÉLJA

Próbáld meg elkapni az ellenfeled figuráját a játéktáblán, ezzel leleplezve a titkos személyazonosságát, még mielőtt ő kapná el a te figurádat. Ennek eléréséhez ügynököket kell toboroznod a környékről. Az előrehaladásodat az jelzi, hogy a figurád hol helyezkedik el az ellenfeled figurájához képest a játéktáblán. Ha elkapod a figuráját, mielőtt ő kapná el a tiédet, felfeded a titkos személyazonosságát, és te leszel a győztes!

## KÉZBEN TARTOTT KÁRTYÁK

Ha bármikor kevesebb, mint 4 ügynökkártya van a kezében, húzz annyi kártyát a pakliból, hogy újra 4 ügynökkártyád legyen.

## EGY JÁTÉKOS KÖRE

A körödben végezd el az alábbi lépéseket a megadott sorrendben:

- 1 Kártyakijátszás
- 2 Toborzás
- 3 Kör vége

### 1 LÉPÉS: KÁRTYAKIJÁTSZÁS

Játssz ki 2 kártyát a kezedből az asztal közepére, az egyiket képpel felfelé, a másikat pedig képpel lefelé. A kijátszott kártyáknak különböző nevének kell lenniük.



*képpel felfelé*



*képpel lefelé*

Ne felejt el kártyákat húzni az ügynökpakliból, hogy újra 4 kártya legyen a kezében. Csak azután húzz új kártyákat, hogy már mindkét kártyát kijátszottad.

Kártyakijátszás előtt eldobhatsz egy lapot a kezedből képpel lefelé magad elé, hogy húzz egy újat. Ezt többször is megteheted ugyanabban a körben, de a játék során összesen legfeljebb 4 alkalommal.

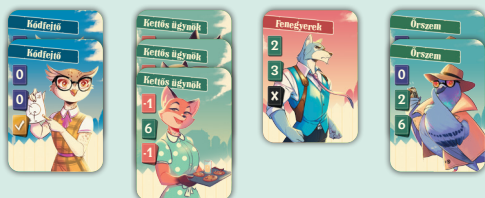


## 2. LÉPÉS: TOBORZÁS

Az ellenfelednek *toboroznia* kell 1 ügynököt az általad kijátszott 2 ügynökkártya közül. Ehhez kiválasztja az egyik kártyát, és képpel felfelé maga elé teszi. A másik ügynököt ezután neked *kell toboroznod*, vagyis a megmaradt kártyát tedd magad elé képpel felfelé.



Így rendezd el az toborzott ügynökkártyáidat:



Ezután **mindkét játékos** mozgatja a figuráját a játéktáblán.

A figurád mozgathatásához vizsgálj meg a most toborzott ügynököt. Ellenőrizd, hogy hány ugyanilyen nevű toborzott ügynököd van, beleértve önmagát is.

- Ha csak **1** van, nézd meg a felső számot a kártyán.
- Ha **2** van, a középen lévő számot kell figyelembe vened.
- Ha **3** vagy több van, az alsó szám számít.

Mozgasd előre a figurádat a játéktáblán (az óramutató járása szerinti irányban) a megfelelő számú mezővel. Ha a szám negatív, akkor hátrafelé (az óramutató járásával ellentétesen) mozgasd a figurád. Ha a szám nulla vagy nincs ott szám, akkor ne mozgasd a figurád. Az ellenfél játékos ugyanezt teszi a saját figurájával.

lépj **hátra** 1 mezőt

lépj **előre** 6 mezőt

lépj **hátra** 1 mezőt



### 3. LÉPÉS: KÖR VÉGE

Miután mindkét figurát mozgattátok, **ellenőrizzétek**, hogy valaki teljesítette-e a **győzelem vagy a vereség** feltételeit. Ha nem, folytassátok a játékot. A köröd véget ért, az **ellenfeled köre** következik.

Mindig ellenőrizzétek az összes feltételt:

- A** Ha egy játékos elkapja az ellenfele figuráját, **győz**. Ehhez a saját figurájának **előre haladva** el kell érnie vagy meg kell előznie az ellenfél figuráját.



**B** Ha egy játékos előtt 3 toborzott *kódfejtő* van, **győz**.



**C** Ha egy játékos előtt 3 toborzott *fenegyerek* van, **veszít**.



**Kifogy az ügynökpakli:** Ha egyik játékos sem győzött vagy veszített, és az ügynökpakli kifogyott, továbbá az ellenfelednek **kevesebb, mint 2 kártya van a kezében**, a játék véget ér (mivel az ellenfeled a következő körben nem tud kártyákat kijátszani). Ebben az esetben az a játékos **győz**, akinek a figurája közelebb áll ahhoz, hogy **elkapja az ellenfele figuráját**.

Döntetlen esetén az aktív játékos (akinek a köre zajlik) **győz**. Ez a következő esetekben fordulhat elő:

- Mindkét játékos teljesítette a győzelem feltételeit.
- Mindkét játékos teljesítette a vereség feltételeit.
- Az egyik játékos egyaránt teljesíti a győzelem és a vereség feltételeit is.
- Kifogy az ügynökpakli (lásd fentebb), és a két figura **egyenlő távolságra van egymástól**.





## **EMLÉKEZTETŐK ÉS PONTOSÍTÁSOK**

- A kártyakijátszás lépésben a kezedből kijátszott 2 kártyának (1 képpel felfelé és 1 képpel lefelé) különböző nevűnek kell lennie. Abban a ritka esetben, ha a kezekben lévő összes kártyának ugyanaz a neve, kijátszhatsz 2 ugyanolyan kártyát.
- Ha az ügynökpakli kifogyott, nem dobhatsz el ügynökkártyát a kezedből, hogy újat húzz.
- Ha az ügynökpakli kifogyott, nem húzol több kártyát, de folytassátok a játékot.
- A kezekben lévő és a toborzott ügynökkártyák száma nem korlátozott.
- A toborzás lépés során, ha a 4., 5. vagy 6. azonos nevű ügynököt toborzod, úgy kell tekintened, mintha az lenne a 3. ilyen ügynököd.
- Csak a kör vége lépés során győzhetsz, a toborzás lépés alatt még nem. Ha az ellenfeled a 3. kódfejtőjét toborozza, a játék a kör vége lépésig folytatódik. Ha ugyanebben a körben elkapod a figuráját, akkor az aktív játékos (akinek a köre zajlik) győz.
- Ha elkapnád az ellenfeled figuráját, de ő ugyanabban a körben „előremenekül”, akkor nem kapod el.
- Ahhoz, hogy elkapd az ellenfeled figuráját, nem kell feltétlenül ugyanarra a mezőre lépned, ahol a figura áll. Ha a figurád az ellenfeled figurája elé lép, akkor is elkapod.
- Ha az ellenfeled figurája hátrafelé lép, és így ugyanazon a mezőn vagy hátrébb áll, mint a te figurád, akkor is elkapod.

# Haladó játékváltozat

Ha szeretnétek még több kihívást vinni a játékba, próbáljátok ki a haladó játékváltozatot, ahol az új eszközök és események egyedi előnyöket és taktikai lehetőségeket biztosítanak.

A haladó játékváltozatban egy másik kártyapaklit is fogtok használni, a *feketepiac-kártyákat*. A kártyák egyedi képességei segítenek a győzelem megszerzésében. Ezeket a különleges kártyákat akkor szerezheted meg, amikor a játéktábla bizonyos mezőire lépsz a figuráddal.

A korábban ismertetett szabályok az alábbiakkal egészülnek ki.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Használjátok a játéktáblának azt az oldalát, ahol az utcasarkokon *feketepiac-mezők* láthatók.

Keverjétek meg a 15 *feketepiac-kártyát*, majd húzzatok 3 kártyát, és tegyétek képpel felfelé a játéktábla mellé, ez lesz a *feketepiac kínálata*.



*feketepiac-szimbólum*

A megmaradt *feketepiac-kártyákból* képeztek egy képpel lefelé fordított húzópaklit, ez lesz a *feketepiac-pakli*. Hagyjatok egy kis helyet a pakli mellett a dobópaklinak is.



∞ Védelmi rendszer

A kör vége lépsz során, ha az ellenfeled a te otthonodon tartózkodik, győzel.



∞ Menekülőautó

Amikor valamelyik otthonra érkezel, lépj előre 3 mezőt.



⚡ Kemping

Vegyél a kezébe 1-et a kijárat ügynökeid közül. Azonnal toborozhatod ezt az ügynököt.

## EGY JÁTÉKOS KÖRE

### 2. LÉPÉS: TOBORZÁS

Miután előre vagy hátra mozgattad a figurádat, és az **pont egy fekete-piac-mezőre érkezett**, választanod kell 1 kártyát a fekete-piac kínálatából. Vedd el ezt a kártyát, majd azonnal fedj fel a helyére egy új kártyát a fekete-piac-pakliból.

Kétféle fekete-piac-kártya van a játékban: *azonnali* és *folyamatos képességűek*, amelyeket a kártya neve mellett látható szimbólum jelöl.

**⚡ Azonnali képességek:** Amikor elveszel egy ilyen kártyát, a képességét azonnal érvényesíteni kell. A kártyát ezután tedd a dobópaklira, a továbbiakban nincs hatása.

**∞ Folyamatos képességek:** Amikor elveszel egy ilyen kártyát, tedd magad elé képpel felfelé. A játék hátralévő részében a képessége folyamatosan aktív, amíg a kártya előtted van.

a fekete-piac-kártyáidat tedd  
az ügynökkártyáid fölé



### A FEKETEPIAC-KÁRTYÁKRA VONATKOZÓ TOVÁBBI PONTOSÍTÁSOK

- Ha a figurád hátrafelé haladva érkezik egy fekete-piac-mezőre, akkor is vedd el egy fekete-piac-kártyát.
- Ha a figurád áthalad egy fekete-piac-mezőn, de nem pontosan oda érkezik, nem vehetsz el fekete-piac-kártyát.

- Ha a figurád már egy feketepiac-mezőn tartózkodik, és az ügynök-kártya hatására a figurád nem mozog, nem vehetsz el újabb feketepiac-kártyát. Ez akkor fordulhat elő, ha a kártyán lévő szám nulla vagy nincs rajta szám.
- Amikor elveszel egy kártyát a feketepiaci kínálatból, azonnal fedj fel egy új kártyát a helyére a feketepiac-pakliból. Ezt még a kártya hatásának érvényesítése előtt tedd meg.
- Ha egy képességet nem lehet érvényesíteni, azt figyelmen kívül kell hagyni, és a kártyának nincs hatása.
- Amikor egy folyamatos képességgel rendelkező kártyát veszel el, annak nincs hatása az adott körben toborzott ügynökkártyára. A feketepiac-kártya csak a játék további részében lesz aktív (amíg előtted van).
- Egyes folyamatos képességek hatása akkor érvényesül, amikor egy bizonyos ügynököt *toborzol*. A képesség minden esetben aktiválódik, függetlenül attól, hogyan *toboroztad* az ügynökkártyát (pl. egy másik kártya képességével).
- Az *otthonod* a kezdőmeződ a játéktáblán, amelynek színe megegyezik a figurád színével.
- Néhány folyamatos képesség hatására győzhetsz a kör vége lépés során, ha teljesítesz bizonyos feltételeket. Ez hozzáadódik a normál játékváltozatban ismertetett 3 győzelmi feltételhez. Ha ez döntetlen eredményez, az aktív játékos győz.
- Ha egy azonnali képesség arra utasít, hogy *toborozz* egy ügynök-kártyát, akkor azt a kártyát tedd képpel felfelé a többi ügynök-kártyához a szokásos módon, majd mozgasd ismét a figurádat a kártyának megfelelően. Ha ezzel a figurád ismét egy feketepiac-mezőre érkezik, vedd el egy újabb feketepiac-kártyát. A képesség teljes hatását érvényesítened kell, mielőtt bármi mást tennél.
- Ha ugyanabban a körben mindkét figura feketepiac-mezőre érkezik, akkor először az aktív játékos (akinek a köre zajlik) vesz el kártyát. A másik játékos csak azután vesz el kártyát, hogy az aktív játékos

teljesen érvényesítette a sajátját (beleértve azt is, ha a figurája egy másik feketepiac-mezőre mozog, amiért újabb kártyát vesz el).

- Ha a kezekben lévő kártyák száma lecsökken egy olyan képesség miatt, mint például a *helyőrség*, ne felejts el kártyákat húzni a pakliból, hogy újra 4 ügynökkártya legyen a kezekben.
- Ha a kezekben lévő kártyák száma növekszik, például az *elmekontroll* miatt, kövesd az általános szabályokat. Csak akkor húzol kártyát, ha kevesebb, mint 4 ügynökkártya van a kezekben.
- Ha egy toborzott ügynökkártyát eltávolítasz az *elmekontroll* vagy a *kémpling* segítségével, a figura nem mozog.
- Az *elmekontrollal* eltávolíthatod az ellenfeled aktuális körben toborzott 3. *kódfejtőjét*, így megakadályozhatod a győzelmét.

## Csapatjáték

A csapatjátékkal akár 3-an vagy 4-en is játszhatjátok a játékot. Dolgozzatok össze ügyesen a csapattársaddal, akivel csak korlátozottan kommunikálhattok. Sikerül közösen meghozni a helyes döntéseket, hogy legyőzzétek az ellenfél csapatát?

A csapattársak osztoznak a figurán, a toborzott ügynökkártyákon és a kijátszott feketepiac-kártyákon, azonban minden csapattagnak saját kártyák vannak a kezében. A csapattársak együtt hajtják végre a köreiket. Mindkét csapattag kijátszik 1 kártyát a kezéből, és az ellenfél csapat közösen eldönti, hogy melyik kártyát veszik el. A csapattársak együtt győznek vagy veszítenek.

**A játékszabály az alábbiak szerint módosul a korábban ismertetettekhez képest.** A csapatjátékot normál és haladó játékváltozatban is játszhatjátok.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Osszátok 2 csapatra a játékosokat. A csapattársak üljenek egymás mellé, szemben a másik csapattal.

- 4 játékos esetén mindkét csapatban 2 játékos játszik.
- 3 játékos esetén az egyik csapatban 2 játékos van, míg a harmadik játékos egyedül játszik.

Osszátok 4 ügynökkártyát minden játékosnak. Nem nézhetitek meg a csapattársaitok kártyáit, továbbá **nem** fedhetitek fel és nem írhatjátok körül a saját kártyáitokat a csapattársatoknak.



## EGY CSAPAT KÖRE

### 1 LÉPÉS: KÁRTYAKIJÁTSZÁS

Egyezz meg a csapattársaddal, hogy ki szeretne először kártyát kijátszani ebben a körben. Ez a játékos kijátszik 1 ügynökkártyát a kezéből képpel felfelé. Ezután a csapattársa is kijátszik 1 ügynökkártyát a kezéből, de ő képpel lefelé. A kijátszott kártyáknak különböző nevéeknek kell lenniük.

Az **1-es játékos** kijátszik egy kártyát képpel felfelé.



A **2-es játékos** kijátszik egy kártyát képpel lefelé.

Ne felejts el kártyákat húzni a pakliból, hogy újra 4 kártya legyen a kezekben.

Kártyajátás előtt (függetlenül attól, hogy a csapattársad játszott-e már ki kártyát vagy sem) eldobhatsz egy lapot a kezedből képpel lefelé magad elé, hogy húzz egy újat. Ezt többször is megteheted ugyanabban a körben, de a játék során összesen legfeljebb **2 alkalommal** (a csapattársad is 2 kártyát dobhat el).



Az **1-es játékos** eldobott kártyái



A **2-es játékos** eldobott kártyái



## 2. LÉPÉS: TOBORZÁS

Az ellenfél csapat közösen eldönti, hogy melyik kártyát *toborozza*: a képpel felfelé vagy a képpel lefelé lévő kártyát.

## 3. LÉPÉS: A KÖR VÉGE

**Kifogy a pakli:** Ha egyik csapat sem győzött vagy veszített és az ügynökpakli kifogyott, **továbbá** legalább az egyik ellenfélnek **nincs kártya a kezében**, a játék véget ér. Ebben az esetben az a csapat győz, amelyiknek a figurája közelebb áll az ellenfél figurájához.

## A CSAPATJÁTÉKRA VONATKOZÓ PONTOSÍTÁSOK

- Ha már csak 1 kártya van az ügynökpakliban a kártyakijátszás lépés kezdetén, akkor az a csapattárs húzza fel az utolsó kártyát, aki képpel felfelé játszott ki kártyát.
- Abban a ritka esetben, ha a kezekben lévő összes kártyának ugyanaz a neve, mint a csapattársad által képpel felfelé kijátszott kártyának, kijátszhatsz egy ugyanolyan kártyát képpel lefelé.
- Ha a csapatod figurája egy feketepiac-mezőre érkezik, egyeztetek meg, hogy melyikötök vesz el feketepiac-kártyát, és melyiket.
- Ha egy 2 fős csapat játszik 1 játékos ellen, az egyedül játszó játékos 4-szer dobhat el kártyát a kezéből a játék során, míg a csapatból mindkét játékos 2-szer.

## Készítők

**Játéktervezők:** Christian Kudahl, Laura Kudahl

**Művészeti vezető:** Dominik Lorenz

**Illusztrációk:** Fanny Pastor-Berlie

**Grafikai tervező:** Maximilian Gotthold

**Játékfejlesztők:** Alexandre Guignard, Marvin Hegen, Dominik Lorenz

**Játékszabály:** Alexandre Guignard

**Fordító:** Banitz István

**Játéktesztelők:** Romain Lapostolle, Maximilian Gotthold, Carole Babelot, Matthieu Guignard, Lucie Guignard, Morten Blaabjerg, Andreas „Johnyboy” Skjellerup Iversen, Natali Vestergren, Anders Klarskov Knudsen, Bo Stentebjerg-Hansen, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Emil Grubak Schmalfeldt, Lucas Josephsen Knudsen, Mads Fløe, Daniela Hegen, Lana, Linus és Fiona Hegen, Phu-Vinh Nguyen, Daniel Herbert, Markus Peschina, Stephan Heim, Clemens Heim.