

TOP SECRET



INSTRUKCJA

Gra dla 2 graczy w wieku 7-107 lat



ELEMENTY GRY

20 pionków z podstawkami:



10 pionków agentów



10 pionków agentek



1 zapasowa podstawka

20 kart:



10 kart agentów



10 kart agentek

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze siadają przy stole naprzeciwko siebie.

- 1) Każdy gracz bierze po **10 pionków** oraz po **10 kart** wybranego rodzaju: agentów lub agentek. Gracze ustawiają swoje pionki w rzędzie przed sobą.

Uwaga! Numery na pionkach są niewidoczne dla przeciwnika!

- 2) Następnie każdy gracz wybiera losowo **3 pionki przeciwnika** i **nie patrząc** na numery wybranych pionków, odkłada je do pudełka. Pionki te nie będą brać udziału w grze. Przed każdym graczem znajduje się więc **7 pionków**.



- 3) Gracze tasują swoje **karty**, a następnie **7 kart** kładą w rzędzie przed pionkami przeciwnika w taki sposób, aby numery na kartach były zwrócone w stronę właścicieli kart. Pozostałe **3 karty** pozostają w ręku graczy.
- 4) Gracze umieszczają swoje **7 pionków na 7 kartach** przeciwnika. Mogą umieścić dowolny pionek na dowolnej karcie przeciwnika z zachowaniem poniższych zasad:
- numer pionka nie może być umieszczony na karcie o tym samym numerze
 - jeśli numer na pionku jest **wyższy** od numeru na karcie, pionek umieszczany jest na znaku „+”
 - jeśli numer na pionku jest **niższy** od numeru na karcie, pionek umieszczany jest na znaku „-”



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba mająca legitymację lub dowód osobisty o wyższym numerze. Następnie obaj gracze wykonują działania na zmianę. Tura gracza przebiega w poniższy sposób:

1. Gracz wybiera **jedną z trzech** kart trzymanyh w ręku i **zamienia** ją na kartę leżącą pod wybranym pionkiem przeciwnika (gracz ma więc zawsze w ręku 3 karty).
2. Przeciwnik umieszcza pionek na nowej karcie zgodnie z poniższymi zasadami:



• jeśli numer na pionku jest **wyższy** od numeru na karcie, pionek umieszczany jest na znaku „+”



• jeśli numer na pionku jest **niższy** od numeru na karcie, pionek umieszczany jest na znaku „-”



• jeśli numer na pionku jest **taki sam** jak na karcie, pionek kładziony jest z boku stołu, numerem do góry. Graczowi udało się zdemaskować agenta lub agentkę przeciwnika

Jeśli gracz zdemaskował agenta lub agentkę przeciwnika, w nagrodę ponownie może rozegrać swoją turę.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy **zdemaskuje wszystkich agentów lub agentki** przeciwnika. Gracz ten zostaje zwycięzcą w walce siatek wywiadowczych.

WARIANT GRY

W celu przedłużenia gry gracze mogą rozgrywać **serię rozgrywek** (np. 3 rozgrywk), na zakończenie których podliczają zdobyte punkty.



FOXGAMES

Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal



facebook.com/FOXGAMESpl

Wydawca: Jarosław Basatyga
Opracowanie instrukcji: Jarosław Basatyga
Korekta: Katarzyna Susfał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autor: Wolfgang Dirscherl
Ilustracje: Tomek Larek



© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com



GRAFFITI

Idealna gra imprezowa!

Czy potrafisz narysować „burzę mózgów” albo „atak kaszlu”?

