



Rain City korrupt kormánya éveken keresztül dolgozott kéz a kézben a csak Ügynökségként ismert testülettel. Ez a szervezet lett azon bandák elhallgattatásának eszköze, amelyek megsemmisítéssel fenyegették a város rendőrségét. Ahogy nőtt a hatalma, az Ügynökség szorosabbra fogta a gyeplőt. Céljuk, hogy a jó ügy érdekében véget vessenek a várost beborító sötét napoknak. A kormány azonban, hogy visszavegye felettük az irányítást magához ragadta a kezdeményezést. Az emberektől megkülönböztethetetlen androidokat küldtek, hogy beszivárognak az Ügynökség soraiba. Hamarosan azonban működési hiba lépett föl az androidok tárolt memóriájában - a programjuk módosult. A rejtőzködő androidok titkos hálózatai pedig gyorsan formálódtak. Ezek az androidok nemcsak az Ügynökség tönkretételére készülnek ... hanem egész Rogue Agentin City térdre kényszerítésére.

A ROGUE AGENT játékosai ügynökök, akik az Ügynökség megbízásából Rain City bűnügyeit ellenőrzik. Ügynökként a játékosok bűnözőket állítanak bíróság elé, merényleteket előznek meg, bombákat hatástalanítanak, amelyek egész kerületeket dönthetnének romba, felderítik az értékes erőforrásokat, és informátorokat toboroznak, akik segítséget és védelmet nyújtanak nekik a város alvilágában miközben a túlélésért küzdenek. Minden sikeresen végrehajtott feladat növeli az ügynök befolyását; és ez a befolyás határozza meg végül, milyen magasra jut az ügynök az Ügynökség ranglétráján.

## JÁTÉKMÓDOK

A ROGUE AGENT kétféle képen játszható. A játék előtt döntsétek el, melyik módot választjátok: Az **Ügynök mód** az alapértelmezett, 2-4 játékos számára. Ez a változat a befolyásért vívott verseny. Az **Android mód** többretű, amelyet 3-4 játékos játszhat. Ez ad egy további feladatot a beszivárgott, társnak álcázott androidok leleplezésével, akik beszállnak a tekintélyért folytatott versenybe. A szabály alapvetően Ügynök módot írja le. Az Android mód szabályai a 13. oldaltól kezdődően találhatók.

## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A ROGUE AGENT minden fordulója az **Idő fázissal** kezdődik, amikor a város bűnözői tevékenykednek. Ezt követi az **Akció fázis**, amikor minden játékos Rain Cityt járja, akciókat hajt végre, és befolyást szerez. Végül a **Város fázisban** kerül sor a játék összes változó elemére, amely „élővé” teszi a várost. Az a játékos nyer, aki a játék végére a legtöbb befolyást szerezte.

## TARTOZÉKOK



13 helyszín lapka:  
6X kerület és 7X  
általános helyszín



46 bűnöző  
kártya



4 ügynök figura -  
egy darab minden  
játékos színében



1 bomba lap



1 befolyás  
(pontozó) tábla



25 kredit jelző



9 egyedi és 7 hagyományos  
dobókocka



28 szintjelző  
(kék kocka)



5 óra jelző



4 ügynöktábla



1 rendőrosztog  
figura



20 eseménykorong: 4X bomba,  
4X bérgyilkos, 12X bűnöző  
(két szett) és egy vászon zsák



28 informátor -  
hét darab minden  
játékos színében



12 azonosságjelző



4 befolyásjelző -  
egy minden játékos  
színében +1 forduló  
jelző



20 vizsgálat jelző -  
5 darab minden  
játékos színében

Megjegyzés: Az első játék előtt ragasszuk fel a matricákat a jelzőkre. Minden bűnöző mindkét oldalán azonos szám kerüljön, de eltérő háttérrel: féktelen (szürke háttér) és legyőzött (piros háttér).

## HELYSZÍN LAPKÁK

A helyszínlapkák ábrázolják Rain City környékét. A helyszíneknek két típusa van: általános helyszínek és kerületek.



**A. A helyszín neve.**

**B. Keresés ikon:** Ez jelöli azon kockák számát és színét, amelyekkel az ügynök a helyszín keresése során dob.

**C. Informátorok helye:** Ide helyezhetünk informátorokat az ügynökünk támogatása és védelme érdekében.

**D. Áru:** Olyan erőforrások vagy fejlesztések, amelyeket ezen a helyszínen vásárolhat az ügynök. A szám jelöli a kreditben fizetendő árat.

**E. Gengszter:** A bűnözők számát jelöli, amelyekkel az ügynöknek szembe kell néznie a helyszínre lépéskor.

**F. Kerület szám:** A kerület azonosítószáma.



Az informátor hellyel rendelkező helyszíneknek két oldaluk van. Az Ügynök módban csak a normál oldalukat használjuk. Az Android módban megfordulhatnak a feldült (piros) oldalukra a játék folyamán.



## BŰNÖZŐ KÁRTYÁK

A bűnöző kártyák a szindikátus tagjait mutatják Rain City-ben.

**A. A bűnöző neve.**

**B. A leleplezés hatása:** Potenciálisan aktiválódik, amikor egy ügynök egy támadása leplez le egy bűnözőt.

**C. Szindikátus ikon:** a hat különböző szindikátus egyikének jele.

**D. Életerő:** a bűnöző legyőzéséhez szükséges találatok száma.

**E. Jutalom:** Az ügynöknek járó kreditek száma, amit a bűnöző átadásáért kap.

**F. Megtorlás:** Akkor aktiválódik, amikor az ügynök elvétí a bűnöző elleni támadást.

# ÜGYNÖK MÓD

## A VÁROS ELŐKÉSZÍTÉSE

Ahhoz hogy játszhassunk ROGUE AGENT-tel a résztvevőknek először fel kell építeniük Rain City-t. Minden helyszín lapkát a normál oldalával felfelé helyezjük az asztalra.

- Tegyük a főhadiszállást az asztal közepére.
- Keverjük meg a hat kerületlapkát. Tegyük egyet a főhadiszállás lapka mindegyik széléhez. Helyezzük el a maradék két lapkát úgy, hogy háromszöget formázzanak, középen a főhadiszállás lapkával, ahogy azt a jobb oldali ábra mutatja.
- Keverjük meg a maradék helyszínlapkákat. Tegyük egyet a város mindegyik üres helyére, így a teljes városban három helyszín lapka lesz a felső sorban, öt a középső sorban, és öt az alsó sorban. A főhadiszállás pedig a középső lapka a középső sorban.



Példa a helyszínlapkák elrendezésére

## A JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEI

Minden játékos a következőkkel kezdi a játékot:

- Egy ügynöktáblával és hét ügynök állapotjelzővel. Tegyük egy-egy jelzőt mindhárom felső sáv (erőforrás) kék színű kiindulási mezőjére az ügynöktáblán, egy jelzőt a mindhárom alsó sáv (fejlesztés) 0 mezőjére, és az utolsó jelzőt a jobb oldali sáv felső mezőjére (állóképesség).
- Egy ügynök figurával, hét informátorral és egy befolyásjelzővel - mindegyik a játékos által választott színben.
- Négy kredittel.

## A JÁTÉK VÉGSŐ ELŐKÉSZÜLETEI

- Tegyük a játékosok befolyásjelzőit és a piros forduló jelzőt a befolyástábla 0. mezőjére.
- Tegyük az ügynökfigurákat a főhadiszállás lapkájára.
- Dobjunk egy hagyományos kockával, és tegyük a rendőrsztag figurát a kockadobásnak megfelelő kerületlapkára.
- Keverjük meg a bűnöző kártyákat, és tegyük a bűnözőpaklit képpel lefelé fordítva a város mellé.
- Tegyük az összes bombajelzőt, az összes bérgyilkosjelzőt és egy hat bűnözőből álló szettet (1-től 6-ig számozva) az Adat Folyamba (vászon zsák).
- Tegyük a második szett bűnözőjelzőt (1-től 6-ig számozva) a bűnözőpakli mellé.
- Tegyük a bombatáblát a város mellé.
- Tegyük a maradék kreditet egy halomba a város mellé. A kreditek száma korlátozott a játék során, a készlet erejéig tart.
- Válasszuk ki a műveletirányítót (vagyis a kezdőjátékost), bárhogy, ahogy szeretnénk. A választott játékos megkapja az Adat Folyamot valamint a kezdőjátékos jelzőt.

## A TARTOZÉKOKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

### Ügynöktábla

Az ügynöktáblán nyomon követhetjük a játékosok erőforrásait, fejlesztéseit és állóképességüket.

#### Erőforrások



Amikor egy ügynök valamilyen erőforráshoz jut, akkor az adott szintjelzővel egy mezőt jobbra lép a játékos. Az erőforrás felhasználásakor a jelző egy mezőt balra mozdul. Ha a szintjelző a jobb szélső helyen van, akkor az e felett kapott erőforrásokat nem vesszük figyelembe. Ehhez hasonlóan, erőforrásokat nem használhatunk fel, ha a szintjelző a bal szélső helyen áll.



## Fejlesztés



A fejlesztést a fejlesztés sávon lévő jelek mutatják. A játékos felhasználhat egy fejlesztést, amikor a jelző áthalad a sávon lévő jelen (a jelző a jeltől jobbra lévő mezőn van). Amint elérünk egy fejlesztést, az a játék további részében felhasználható.

Megjegyzés: A játékos mindig kap 1 befolyáspontot, amikor egy szintjelző eléri a sávja a jobb szélső mezőjét.

## Állóképesség

Az állóképesség sávon követhetjük nyomon a játékos egészségét. Amikor a játékos kap egy állóképesség pontot, a jelző felfelé mozdul. Amikor állóképességet veszünk, a jelző lefelé mozdul. Ha a jelző a legfelső mezőn van, az állóképesség nem növelhető.



Ha a játékos állóképessége eléri a koponyával jelzett mezőt:

- A játékos veszít egy befolyáspontot.
- Az ügynök őrizetében lévő összes bűnöző visszakerül az Adat Folyamba.
- A játékos ügynökfiguráját a kórház helyszínére tesszük.
- A játékos állóképesség-jelzőjét a szívvel jelzett mezőre tesszük.
- Ha a játékos akció fázisa közben kórházba kerül, akkor az akció fázis véget ér, és nem hajthat végre további akciót.

## Helyszínek

Minden olyan hivatkozás, utalás, amely "szomszédos" lapkára utal, csak azokra a lapkákra vonatkozik, melyek teljes oldalukkal érintkeznek, soha nem vonatkozik az átlósan elhelyezett lapkákra.



A pajzsos helyszíneket az alábbiak szerint értelmezzük:

- Egy **emberi pajzs** ikonnal jelölt helyszín biztonságos helyszín az ügynököknek.



- Egy **android pajzs** ikonnal jelölt helyszín biztonságos helyszín az androidoknak (ezt csak az android játékmódban használjuk).

## A dobás szabályai

Azokban a helyzetekben, amelyekben a játékosnak lehetősége van erőforrások beváltásával egyedi kockákat használni a soron következő dobáshoz, nem használhat fel többet a megszerezhető és elérhető egyedi kockáknál.

## A befolyás szabályai

A befolyás soha nem esik 0 alá.

# A JÁTÉK MENETE

A Rogue Agent hat fordulón át tart. Minden kör három fázisból áll, a következő sorrendben:

**A. Idő fázis:** amelyben új bűnözők, bérgyilkosok és bombák kerülnek Rain City-be.

**B. Akció fázis:** amelyben a játékosok végrehajtják az akcióikat.

**C. Város fázis:** amelyben bombarobbanások közepette bajt okoznak a bűnözők és a bérgyilkosok.

## A. IDŐ FÁZIS

Ebben a fázisban bűnözők, bérgyilkosok és bombák kerülnek Rain City-be. A műveletirányító a következő lépéseket hajtja végre:

1. Egy mezőt előre lép a fordulójelzővel a befolyássávon.

2. Eseménykorongokat húz az Adat Folyamból. A kihúzandó korongok száma függ a játékosok számától:

játékosok száma	2	3	4
húzott korongok száma	2	2	3

3. Dob a húzott eseménykorongok számával megegyező számú hagyományos dobókockával.

4. Hozzárendel egy kockát mindegyik kihúzott eseménykoronghoz.



### Bérgyilkos

Tegyük le a bérgyilkoskorongot a kocka eredményének megfelelő kerületre.



### Bomba

Tegyük le a bomba korongját a kocka eredményének megfelelő kerületre. Majd dobjunk egy normál kockával, és tegyük a korong tetejére. Ez a bomba időzítője.



### Bűnöző

Tegyük a bűnözőkorongot (a féktelen[szürke] oldalával felfelé) a kocka eredményének megfelelő kerületre. Vegyük el a bűnöző pakli felső kártyáját, és tegyük képpel lefelé fordítva a város mellé. Vegyük el a bűnözőpakli melletti készletből a kihúzott bűnözővel azonos számú bűnözőkorongot, és tegyük a bűnözőkártyára, így összekapcsoltuk a kártyák a városban lévő jelzővel. A bűnözőkártya képpel lefelé fordítva marad, amíg meg nem támadják. Ekkor a kártya megfordul, és képpel felfelé marad, amíg játékban van.

## B. AKCIÓ FÁZIS

Ebben a fázisban minden játékos végrehajtja az akcióit. Amint egy játékos végrehajtotta az összes akcióját, a köre véget ér, és a következő játékoson sor, hogy akcióit kivitelezze. A műveletirányító kezd.

**Fontos: Minden akciót teljesen be kell fejezni, mielőtt a következő akció kezdetét veszi (kivételek: kutatás akció).**

A játékos a következő akciókat hajthatja végre bármilyen sorrendben:

### JÁRÓRÖZÉS

A járőrözés lehetővé teszi, hogy az ügynök az aktuális helyszínről bármelyik, legfeljebb két mező távolságra lévő helyszínre mozogjon.

**Járőrautó-fejlesztés - motor:** ha a játékosnak megvan ez a fejlesztése, akkor +1-gyel **+1** távolabbi helyszínre is léphet.

A játékosnak minden lépésnél egy szomszédos helyszínre kell lépnie.

Nem léphet egyazon akció alatt kétszer ugyanarra a helyszínre.

Az első járőrözés akció ingyenes. Minden további őrző akciónál fizetni kell egy üzemanyagot.



### Belépés egy kerületbe

Ha egy játékos olyan kerületbe lép, ahol egy vagy több gengszter jel (koponya) van, **de a rendőr nincs azon a helyszínen**, akkor a játékosnak harcolnia kell a bűnözővel, mielőtt folytatná a járőrözés akcióját vagy mielőtt végrehajtana egy másik akciót a kerületben. A játékos veszít egy életerőt minden gengszter ikon után. Figyelmen kívül hagyhatóak a gengszter ikonok az alábbi feltételek teljesülése vagy végrehajtott akciók alapján:

• **Járőrautó-fejlesztés - pajzs:** ha a játékos megszerezte ezt a fejlesztést, figyelmen kívül hagyhat egy gengszter ikont minden pajzs fejlesztés után. (fordító megjegyzése: Érdekes, összesen egy van az ügynöktáblán)



• **Informátor:** a játékos minden informátoráért, aki az adott helyszínen tartózkodik figyelmen kívül hagyhat egy gengszter jelet.

• **Lőszer:** minden felhasznált lőszerért figyelmen kívül hagyható egy gengszter jel.

### NYOMOZÁS

A játékos **felhasználhat két bizonyítékot**, hogy megnézzen egy képpel lefelé fordított bűnöző kártyát.

A szerzett információt nem oszthatja meg a többi ügynökkel.

Csak arra a bűnözőre vethetünk egy pillantást, aki az aktuális helyszínünkön tartózkodik, vagy egy olyan helyszínen, ahol legalább egy informátorunk jelen van. **A nyomozás jelölésére, a játékos egy a saját színének megfelelő vizsgálatjelzőt tesz a képpel lefelé fordított bűnözőkártyára.**

Egy játékos többször is végre hajthatja a nyomozás akciót a fordulója alatt.



## IGAZSÁGSZOLGÁLTATÁS

A játékos két igazságszolgáltatás akciót hajthat végre akció fázisokként. Hét különböző igazságszolgáltatás akciót különböztetünk meg:

- A. A bűnöző megtámadása
- B. A bűnöző letartóztatása
- C. A bűnöző elkobzása
- D. A bűnöző beszolgáltatása
- E. Helyszín átfésülése
- F. Áru vásárlása
- G. Bomba hatástalanítása

**Fontos:** Igazságszolgáltatás akció nem hajtható végre azon a helyszínen, ahol jelen van a rendőr. Nem hajthatunk végre egy adott igazságszolgáltatás akciót a fordulónk alatt kétszer ugyanazon a helyszínen.

**Fontos:** Végrehajthatunk más akciókat (mint a nyomozás akció) miután végrehajtottuk az igazságszolgáltatás akciónkat, de miután végrehajtottuk a második igazságszolgáltatás akciónkat akkor vagy az utánpótlás akciót hajtjuk végre vagy befejezzük a fordulónkat.

### A. TÁMADÁS

A játékos megtámadhat egy bűnözőt vagy egy bérgyilkost az aktuális helyszínen. A támadás három lépésből áll:

#### 1. Célpont megnevezése

Válasszunk egy bűnözőt vagy egy célpontot az aktuális helyszínről.

#### 2. Bűnöző felfedése

Ha a megtámadott bűnöző kártyája képpel lefelé van, felfordítjuk. **Végrehajtuk a leleplezés hatását**, ha van a kártyán ilyen:



A piros leleplezés hatás ikon csak akkor aktiválódik, ha a játékos korábban **nem nyomozta** ezt a bűnözőt: Nincs az ügynök színének megfelelő vizsgálatjelző a kártyán.



A fehér leleplezés hatás ikon csak akkor aktiválódik, ha a játékos korábban **lenyomozta** ezt a bűnözőt: Van az ügynök színének megfelelő vizsgálatjelző a kártyán.

**Megjegyzés:** A leleplezés hatását minden bűnözőnél csak egyszer hajtjuk végre, és csak akkor, amikor felfedjük. Ha a kártya már fel van fordítva, kihagyjuk ezt a lépést.

#### 3. A támadás végrehajtása

A játékos elvesz **három piros kockát**, melyhez még további kockákat is vehet:

• **Fegyverfejlesztés - pisztoly:** minden pisztoly fejlesztésért egy zöld kocka jár.



• **Lőszer:** minden lőszer felhasználásáért egy fekete kocka jár (maximum három fekete kocka).

Dobjunk a kockákkal, és határozzuk meg, hogy mennyi találatot dobtunk.

Minden robbanás egy találatnak számít. Minden fokozás (x jel) szimbólum megdupláz egy robbanás szimbólumot. Azonban minden robbanás szimbólumhoz csak egy fokozás szimbólum rendelhető. Az a fokozás, melyhez nem tartozik robbanás önmagában hatástalan.

*Példák:*

*Dobunk 3 robbanást és 0 fokozást, az eredmény 3 találat.*

*Dobunk 4 robbanást és 2 fokozást, az eredmény 6 találat.*

*Dobunk 1 robbanást és 3 fokozást, az eredmény 2 találat.*



robbanás

fokozás

A támadás következményeit a célpont személye határozza meg:

## Bérgyilkos



Ha **két találatot** dobtunk:

- Visszakerül a bérgyilkos jelző az Adat Folyamba.
- A játékos kap 1 befolyáspontot.

Egyébként:

- Ha a támadás egy biztonságos/védett helyszínen történt, akkor nincsenek következményei.
- Ha a támadás egy nem biztonságos/védett helyen történt, akkor az ügynök veszít két életerőt (minden helyszínen lévő informátora miatt eggyel kevesebbet).

## Bűnöző



Ha a dobott **találatok** száma **egyenlő vagy nagyobb**, mint a bűnöző egészsége:

- A bűnözőt mostantól legyőzöttnek tekintjük. Megfordítjuk mindkét bűnözőkorongot - a helyszínen lévő és a bűnözőkártyán lévő is - a legyőzött oldalára.

- A játékos kap 1 befolyáspontot.

Egyébként:

- Végrehajtjuk a megtorláshatást. Ha a hatás nem hajtható végre a játék aktuális állapotában, vagy csak egy másik játékmódban érvényes, akkor a játékos figyelmen kívül hagyja azt.



Néhány magtorló hatást óra szimbólum jelöl.

Ezeknek folyamatos hatása van, melyek aktívak maradnak a célba vett ügynök következő fordulójáig vagy amíg a bűnöző el nem hagyja a várost, attól függően, hogy melyik történik előbb. A célba vett ügynök kap egy óra jelzőt emlékeztetőül, hogy egy folyamatos hatás tárgya. A jelzőt eldobjuk, amikor a hatás megszűnik.

## B. A BŰNÖZŐ LETARTÓZTATÁSA

A játékos letartóztathatja egy, a helyszínén tartózkodó legyőzött bűnözőt. A bűnözőkorongot ez alá az ügynök alá tesszük, hogy mutassa a bűnöző őrizetbe vételét. Nincs korlátozva az ügynök által őrizetbe vehető bűnözők száma.

## C. A BŰNÖZŐ ELRABLÁSA

A játékos megpróbálhatja elrabolni egy másik ügynök letartóztatott bűnözőjét, amikor az ügynök és a másik ügynök azonos, nem biztonságos helyszínen tartózkodik.

Az elkobzás a következő lépésekből áll:

### 1. Célpont megnevezése

Az elrablást választó ügynök megnevezi a célba vett ügynököt.

### 2. Kockák kiosztása

Az elrablást választó ügynök legfeljebb három zöld kockát használ: minden felhasznált üzemenyagért egy zöld kockát kap. Ha nem használja az összes zöld kockát, akkor a célba vett ügynök elvehet egy megmaradt kockát minden elköltött üzemenyag után.

### 3. Az elkobzás végrehajtása

Minden játékos dob a megszerzett kockájával. A célba vett ügynök által dobott minden járőrautó semlegesít egy, az elkobzást végző játékos által dobott járőrautót.

Minden, az elrablást végrehajtó ügynök által dobott, nem semlegesített járőrautóért választhat egyet a célba vett ügynök letartóztatott bűnözői közül, és átteheti a sajátjaihoz (vagyis, a célba vett ügynök alól az elrablást végző ügynök alá kerül). Minden többlet járőrautót figyelmen kívül hagyunk.

## D. A BŰNÖZŐ BESZOLGÁLTATÁSA

A játékos az összes, általa őrizetbe vett bűnözőt beszolgáltatathatja egy akcióban, ha az ügynök a főhadiszálláson tartózkodik:

- Visszateszi a bűnözőkorongokat az Adat Folyamba.
- A bűnözőkártyá(ka)t átteszi képpel felfelé a játékos saját beszolgáltatott kártyáihoz (a játék végi pontozáshoz).
- A játékos a bűnözőkártyá(ko)n lévő jutalommal megegyező kreditet kap a készletből. Ha nincs elég kredit a készletben, elveszi, ami megmaradt.

## E. HELYSZÍN ÁTFÉSÜLÉSE

A játékos átvizsgálhat egy helyszínt (erőforrásért, fejlesztésért, kreditért és gyógyulásért). Az átfésülés a következő lépésekből áll:

### 1. Kockadobás:

Dobunk a helyszín által jelölt kereséskockákkal.

Megjegyzés: A fehér kocka a játékos által választott azonos színű kockák számát jelöli.

### 2. Újradobás

Dobjunk újra valamelyik vagy mindegyik kereséskockával, ha szeretnénk.

**Ügynökfejlesztés - felderítő képesség:** ha a játékosnak elérte ezt a fejlesztést, akkor valamelyik vagy mindegyik kereső kockát másodszor is újra dobhatja.



### 3. A kockák végrehajtás

Minden kocka eredményét végrehajtottunk a játékos által választott sorrendben.

A kereséskockák eredményeinek áttekintése:



### FEJLESZTÉSEK ÉS ERŐFORRÁSOK

Minden egyes erőforrás/fejlesztés szimbólum hatására a jelzett erőforrás/fejlesztés jelölőjét egy mezővel jobbra toljuk az ügynöktáblán (akár két mezőt dupla szimbólum esetén).



#### GYÓGYULÁS

A játékos minden gyógyulás szimbólumért kap egy életerőpontot.



#### KREDIT

A játékos minden kredit szimbólum után két kreditet kap a kredit készletből. Ha nincs elég kredit a készletben, akkor megkapja a maradékot.



#### ROBBANÁS

A keresés közben minden robbanás szimbólum egy-egy gengszterrel történő fájdalmas találkozást jelképez, ezért az ügynök robbanás szimbólumonként egy életerőt veszít.

Néhány vagy akár az összes életerő veszteség megelőzhető:

- Informátorok: minden, a helyszínen tartózkodó informátor miatt egy robbanás szimbólum figyelmen kívül hagyható.
- Lőszer: minden egyes lőszer elköltésével egy robbanás jel figyelmen kívül hagyható.
- Fokozás: minden egyes fokozás szimbólum miatt egy robbanás figyelmen kívül hagyható.
- Ügynökfejlesztés - Páncél: ha a játékosnak megszerezte ezt a fejlesztést, akkor egy robbanás szimbólum figyelmen kívül hagyható.
- Védett helyszín: Mindegyik robbanás szimbólum figyelmen kívül hagyható, ha a játékos helyszíne biztonságot nyújt.



#### Fokozás

Minden olyan fokozás szimbólum, melyet nem használ fel a játékos arra, hogy negligáljon egy robbanás szimbólumot, felhasználható arra, hogy egy másik kockadobás hasznát megduplázza. Csak egy fokozás szimbólum használható minden egyes dobott értékhez.



## F. ÁRU VÁSÁRLÁSA

A játékos megveheti az ügynöke helyszínén található árukat. Annyit vásárolhat ezekből az árukból, amennyit meg tud fizetni. Ha az áru:

- egy **erőforrás**: a játékos minden egyes, befizetett kreditért az ügynöktáblán a jelzett erőforrás sáv jelölőjét egy mezővel jobbra tolja (két mezővel, ha a jelzett erőforrás szimbóluma dupla).
- egy **fejlesztés**: a játékos minden egyes, befizetett kreditért az ügynöktáblán a jelzett erőforrás sáv jelölőjét egy mezővel jobbra tolja.
- **Befolyás**: a játékos minden hat elköltött bizonyítékért kap egy befolyáspontot.

## G. BOMBA HATÁSTALANÍTÁSA

A játékos megkísérelheti hatástalanítani az ügynöke helyszínén lévő bombát.

Ez a drótok elvágásával valósítható meg (kockadobások).

Minden egyes drót átvágása (gurítás után), minden kockát, mely X-et és robbanást mutat, rá kell tenni a bombalapra. A bomba akkor lett hatástalanítva, ha 3 X egyenes vonalban helyezkedik el. Ez a vonal lehet akár függőleges, vízszintes vagy átlós.

A játékos addig folytathatja a drótok elvágását, amíg a bomba hatástalanná válik, felrobban, vagy a játékos úgy dönt, hogy abbahagyja a bomba hatástalanítását.

Az ügynök mindegyik drót átvágása után dönthet úgy, hogy befejezi a hatástalanítást, de a destabilizáció ellenőrzését végre kell hajtani, mielőtt a bomba-hatástalanító akciót befejezzük.

A játékosnak ebbe kell hagynia a bomba hatástalanítását, amikor nem maradt már több elérhető kocka.

Amikor neki látunk a drótok elvágásának, a bomba időzítőjét tegyük a bombalap piros körébe anélkül, hogy az értékét megváltoztatnánk.

## Drótok elvágása

Dobjunk az összes olyan egyedi kockával, melyet még nem tettünk a bomba lapra. Ezután tegyük az összes X-et és robbanást mutató kockát a bombalapra a következő szabályok szerint:

- A bombalap mindegyik mezőjén csak egy kocka lehet.
- A kockát az oszlop legfelső üres helyére kell tenni.
- Csak akkor kezdhetünk új oszlopot, amikor minden oszlopban, amely egy vagy több kockát tartalmaz, a legelső kocka szimbóluma X (kivéve: ha négy robbanás van egy oszlopban). Ettől még van lehetőségünk további kockát tenni a többi oszlophoz, amennyiben a mezők alapján ez lehetséges.
- Ha egyszer X szimbólum kerül egy oszlopba, onnantól kezdve már csak X-et tehetünk le abba az oszlopba.
- Minden kockát le kell helyezni, még ha a 3X-ből álló kombináció teljesül is.

Az első oszlop utáni minden új oszlop megkezdése eggyel csökkenti a bomba időzítőjét (vagyis csökkentsük eggyel a bomba időzítő-kockájának aktuális értékét). Ha az időzítő eléri 0-t, a bomba felrobban: hajtsuk végre a bomba felrobbantásának következményeit, és fejezzük be a bomba-hatástalanító akciót.

Lásd még az A függelék a 17. oldalon a bomba hatástalanításának részletes példájával.

## Destabilizáció ellenőrzése

Ha a bomba nem robbant fel, és sikerült elérni a 3X-ből álló egyenes vonalat, akkor a bomba hatástalanítva lett. Nincs több drót, amit elvághatnánk. Ilyenkor kell ellenőriznünk a destabilizációt, mielőtt a bomba-hatástalanító akció véget érne.

Ezt az ellenőrzést akkor is el kell végezni, amikor a játékosnak be kell fejeznie vagy úgy dönt, hogy befejezi a bomba hatástalanítását.

Ha nincs olyan oszlop, ahol robbanás van legelső kockaként, akkor a destabilizáció ellenőrzése automatikusan sikeres.

Máskülönben vegyük el azoknak az oszlopoknak a legelső kockáját, melyeken robbanás szimbólum van. Ezek az áramkörkockák.



A főhadiszálláson az ügynök kap 1 befolyáspontot, ha bead 6 bizonyítékot.



Az ügynök a lőszerraktárból 2 egység lőszert vehet, ha visszaad 1 kreditet.

Addig gurítsunk az áramkörkockákkal, amíg a bomba vagy felrobban, vagy az áramkör beindul, minden dobás után ellenőrizzük a következőket:

- Ha legalább egy 'X'-et dobunk, és **egy robbanást sem**, akkor az áramkör helyre áll.
- Ha legalább egy robbanást dobtunk, akkor a bomba felrobban: végrehajtjuk a **bombarobbanás következményeit**, majd befejezzük a bomba-hatástalanító akciót.

## A hatástalanított bomba sorsa

Ha a bombát hatástalanítottuk, és nem robbant fel a destabilizáció ellenőrzésekor, akkor:

- A bombakorong visszakerül az Adat Folyamba.
- Tegyük vissza a bomba időzítőt és a bombalapon lévő összes kockát a készletbe.
- A játékos kap 1 befolyáspontot.

## A bombarobbanás következménye

Ha a bomba időzítője eléri a nullát vagy a destabilizációs ellenőrzést elhibázzuk, a bomba felrobban:

- **A bomba helyszínén lévő összes besúgó/informátort eltávolítjuk a játékból (visszatesszük a dobozba).**
- **A bomba helyszínén lévő bérgyilkos- és bűnözőkorongok visszakerülnek az Adat Folyamba.**
- **Minden játékos, aki a bombával együtt nem védett helyszínen van, veszít 4 életerőt.**
- **Minden játékos, aki a bombával szomszédos nem biztonságos helyszínen tartózkodik veszít 2 életerőt.**
- **Minden olyan ügynök, aki életerőt veszít a bombarobbanás következtében visszateszi az összes őrizete alatt álló bűnözőt az Adat Folyamba.**
- **Tegyük vissza a bombakorongot az Adat Folyamba.**
- **Tegyük vissza a bombaidőzítőt és a bombalapon lévő összes kockát a készletbe.**
- **A detonáció helyszínén lévő többi bomba is felrobban. Hajtsuk végre a fenti lépéseket mindegyik bombával!**

## ERŐSÍTÉS

A játékos befizethet két kreditet, hogy egyik informátorát az ügynöke helyszínén lévő legfelső üres informátorhelyre tegye. Ha nincs üres informátorhely, akkor az informátor nem helyezhető le.

**Fontos: Az erősítés akció végrehajtása után másik akciót nem hajthatunk végre. A játékosnak be kell fejeznie a fordulóját.**



## C. VÁROS FÁZIS

Ebben a fázisban a bérnyilkosok és a bűnözők végrehajtják sötét tetteiket. Ez a fázis öt lépésből áll. Ha egy lépés nem kivitelezhető, akkor hagyjuk ki.

### 1. BŰNÖZŐK AKTIVÁLÁSA

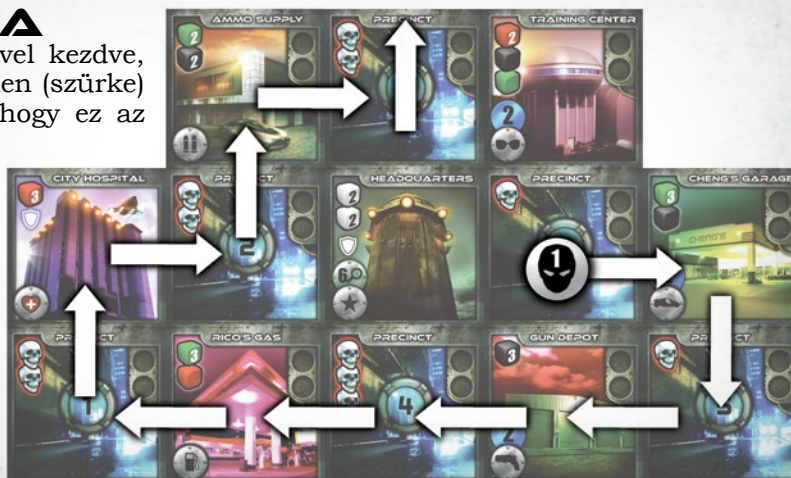
A városban lévő legalacsonyabb számú bűnözővel kezdve, majd növekvő számsorrendben, mindegyik féktelen (szürke) bűnöző egy mezőt lép az eseményútvonalon, ahogy ez az ábra mutatja:

Ha a bűnöző lelép az eseményútvonal utolsó helyszínéről, akkor elhagyja a várost.

Ha a bűnöző ennek a körnek az idő fázisában lépett be a város felső kerületébe, nem fogja elhagyni a várost, hanem teljesen bejárja azt az eseményútvonal mentén.

Amikor egy bűnöző elhagyja a várost, akkor a bűnöző kártyán mutatott korong visszakerül a bűnözőpakli melletti halomba, és a bűnözőkártyát kivesszük a játékból (hacsak a kártya másként nem rendelkezik).

Amikor egy bűnöző új helyszínre lép, és a helyszínen nincs jelen a rendőrosztog, akkor sorban ellenőrizzük le a következő két dolgot:



### 1. Ellenőrzés: Bérnyilkosok

A bűnöző helyszínén lévő minden bérnyilkos az esemény ösvény mentén mozog, egyszerre egy helyszínt, amíg a következők egyike nem teljesül:

- Elhagyja az eseményútvonalat: a korong visszakerül az Adat Folyamba.
- Egy féktelen (szürke) bűnözőkorong nélküli helyszínre lép.

### 2. Ellenőrzés: Bombák

A bűnöző helyszínén lévő minden bomba időzítője egy értékkel csökken.

Ha a bomba időzítője 1-es értéket mutat ellenőrzés elején, akkor a bomba felrobban.

**Fontos: Csak a féktelen bűnözők lépnek ebben a fázisban. Minden legyőzött bűnöző a helyén marad.**

### 2. BÉRNYILKOSOK AKTIVÁLÁSA

Minden, városban lévő bérnyilkos aktiválódik a műveletirányító által választott sorrendben addig, amíg mindegyik bérnyilkost egyszer aktiválta. A bérnyilkos aktiválás a következő lépésekből áll:

1. Az aktuális helyszínen végrehajtunk egy bérnyilkos feladatot (lásd lent).
2. A bérnyilkos mozog: A bérnyilkos a következő helyszínre lép az eseményútvonal mentén, és végrehajt egy bérnyilkos feladatot. Ha a bérnyilkos elhagyja az eseményútvonalat, akkor visszakerül az Adat Folyamba.
3. Támadás a következő helyszínen: Ha van legalább egy ügynök az eseményútvonal következő helyszínén, akkor a bérnyilkos odalép, és végrehajt egy bérnyilkos feladatot.

**Megjegyzés: Ha van legalább egy ügynök, aki a bérnyilkos aktiválásakor életerőt veszít, akkor az aktiváció befejeződik. Minden, erre a bérnyilkosra vonatkozó további lépést átugrunk, és rátérünk a következő bérnyilkosra.**

## Bérgyilkos feladatok

Ha a bérgyilkos helyszínén nincs sem rendőrosztagnak sem féktelen bűnöző, akkor a bérgyilkos megtámadja a helyszínén lévő ügynököket és informátorokat, a következő sorrendben:

- Minden ügynök veszít két életerőt (eggyel kevesebbet minden, a helyszínén lévő informátora után), ha nem védett helyszínen tartózkodik.
- Ha a helyszín felső informátorhelyén áll informátor, akkor azt eltávolítjuk a játékból, és a helyszín alsó informátorhelyén lévő informátort (ha van) a felső helyre léptetjük.

## 3. RENDŐROSZTAG AKTIVÁLÁSA

Tegyük a rendőrosztagnak az aktuális kerületénél egyvel magasabb számú körzetbe (vagy az 1.-be, ha aktuálisan a 6. körzetben tartózkodik).

**A rendőrosztagnak új kerületében lévő minden bérgyilkos- és bombakorong visszakerül az Adat Folyamba.**

## 4. BOMBÁK AKTIVÁLÁSA

A városban lévő összes bomba aktiválódik a műveletirányító által választott sorrendben.

Minden bomba időzítője 1 értékkel csökken. Ha az időzítő eléri a 0-t, végrehajtjuk a bombarobbanás következményeit.

## 5. AZ ÚJ MŰVELETIRÁNYÍTÓ KINEVEZÉSE

Az aktuális műveletirányító bal oldalán lévő játékos lesz az új műveletirányító.

Ez a játékos megkapja az Adat Folyamot.

# A JÁTÉK VÉGE

A játék a 6. kör város fázisa után véget ér. Minden játékos összeszámolja a befolyáspontjait.

Ez az alábbiak összege:

- Befolyás: a játék alatt szerzett befolyáspontok (a befolyásjelzőnk aktuális állása alapján).
- Informátorok: egy befolyáspont minden, a városban lévő saját informátor után.
- Szindikátusbónuszok : Minden játékos kiválogatja a szindikátusikonok alapján a paklijában lévő beszolgáltatott bűnözőit.

A fehér szindikátusikkal jelölt bűnöző besorolása: "vad". Ezeket ahhoz a szindikátushoz számítja a játékos, amelyből a legtöbb bűnözőt beszolgáltatta be a játék alatt. Minden szindikátus után bónuszpontot kapnak a játékosok a következő táblázat szerint:

Bűnözők száma az adott szindikátusban	1	2	3	4+	5+
Szindikátusbónusz	1	3	6	10	10 + 5 bűnözőnként a 4. bűnöző után

A legnagyobb befolyással rendelkező játékos nyeri meg a játékot. Holtverseny esetén az azonos pontszámmal álló játékosok közül a nagyobb életerejű játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor mindegyik holtversenyben lévő játékos győztes.

# ANDROID MÓD

Az android mód 3-4 játékosal játszható, és olyan extra elemekkel bővíti a játékot, amelyek még izgalmasabbá teszik az Rain City-ben zajló eseményeket. Elképzelhető, hogy egyes ügynökök embernek álcázott androidok, akik különböző úton igyekeznek befolyásukat kiterjeszteni Rain City-re.

A játék elején senki nem tudja, hogy ő android vagy nem. Néhány játékosnak azonban nagyobb az esélye, hogy azzá váljon.

Amint egy ügynököt androidként lelepleződik, megváltoznak a Rain City-ben rá vonatkozó szabályok: megpróbálja lerombolni a helyszíneket és megtámadja a többi ügynököt befolyáspontokért, míg azok próbálják megállítani.

A játékot az ügynök mód szabályai szerint játsszuk, a következő plusz szabályokkal és módosításokkal:

## AZONOSSÁG JELZŐK

Az előkészületek során minden játékos megkapja az azonosságjelzőket is:

- 3-játékos esetén először vegyünk ki egy android és két ember jelzőt a játékból.
- Keverjük meg az azonosságjelzőket, és osszuk hármat minden játékosnak képpel lefelé fordítva. Mindenki megnézi a saját azonosságjelzőit, de a többi játékos előtt ezeket titokban tartja.

Ha egy játékosnak kettő vagy több android azonosságjelzője van, akkor esélyes, hogy a játék során leleplezik mint androidot. Mivel azonban a lelepleződést semmi sem garantálja, ezért minden játékosnak úgy kell cselekednie, mintha ember lenne, amíg a valódi személyazonosságuk ki nem derül. Ameddig egy játékos nem lelepleződik le, addig embernek tekintjük, és a céljai, akciói megegyeznek az ügynök módban leírtakkal.



## Azonosságjelző felfedése

A játék során a résztvevők kénytelenek lesznek felfedni az azonosságjelzőjüket. A játékos mindig választhat, hogy melyik rejtett azonosságjelzőt fedje fel. Minden felfedett jelző a játékos előtt marad. Amikor egy ügynök felfedi a második android jelzőjét, akkor lelepleződik, és a játék további részében android marad.

Négy esemény kényszerítheti a játékost arra, hogy azonosságjelzői közül egyet felfedjen:

1. A játékos elveszti az utolsó életerejét (az akció vagy város fázisokban):  
Ha egy ügynök életerő jelzője eléri a koponyáival jelölt mezőt, akkor a játékosnak fel kell fednie egy azonosságjelzőt.
2. A bűnöző megtorlása során (akció fázis):  
Miután az ügynök elhibázott egy bűnöző elleni támadást, a bűnözőkártya bosszúhatása kényszerítheti a játékost egy azonosságjelzője felfedésére, ha lehetséges.
3. A játékos egy átvilágítás akció célpontjává válik (akció fázisban):  
Az akció fázis további akciójaként, amíg a felfedett androidok maximális számát el nem értük, egy ügynök elkölthet négy bizonyítékot, hogy egy másik játékost annak egyik rejtett azonosságjelzőjének felfedésére kényszerítsen. A célba vett játékosnak vagy a vizsgálatot végző ügynök aktuális helyszínén kell tartózkodnia, vagy egy olyan helyszínen, ahol az akciót végajtó ügynöknek van legalább egy informátora. Több ügynök átvilágítása is lehetséges ugyanazon a helyszínen átvilágításonként négy bizonyíték elköltésével. Ha a célba vett ügynök androidként lelepleződik (felfordítja a második android azonosságjelzőjét):
  - A vizsgálatot végző ügynök kap egy befolyáspontot.
  - A célba vett játékos veszít egy befolyáspontot.
4. A rendőr a szomszédos helyszínre lép (város fázisban):  
Ha az android száma nem érte el a maximumot, akkor a műveletirányítóval kezdve, az óramutató járásának megfelelően minden ügynöknek, aki a rendőr helyszínén vagy azzal szomszédos helyszínen tartózkodik, fel kell fednie egyet a rejtett azonosságjelzői közül, ha lehetséges.

**Fontos: Egy játékos minden körben csak egy azonosságjelzőt fedhet fel.**

**Ha egy esemény arra kényszerítené a játékost, hogy egy újabb azonosságjelzőt fedjen fel, akkor ezt az eseményt figyelmen kívül hagyjuk.**

## Android leleplezés

Az androidként leleplezett játékos a továbbiakban nem tekinthető ügynöknek. Amikor egy játékos leleplezünk:

- Visszateszi az őrizetében lévő összes bűnözőkorongot az Adat Folyamba.
- Eltávolítja az összes informátorát a játékból. Minden olyan felső informátorhelyre áthelyezzük az alsó helyen álló informátorokat, amely emiatt szabadult fel.

Az ügynöktáblán semmi nem változik.

Ha egy android elveszti az utolsó életerejét, akkor a következmények megegyeznek az ügynök esetében lévőkkel. Az android megtartja a beszolgáltatott bűnözők kártyáit, és a játék végén pontot kap érte. Az androidoknak csak az ilyen pajzsos helyszínen élveznek védelmet:



## Androidkorlát

Korlátozott a játékban az androidok száma: háromszemélyes játékban, egy android, míg egy négyszemélyes partyban két android lehetséges. Amint elértük ezt a számot játékból eltávolítjuk az összes azonosságjelzőt. Azok az események, melyek egy játékost egy azonosságjelzője felfedésére kényszerítik, a továbbiakban nem érvényesek, és figyelmen kívül hagyjuk őket.

## HELYSZÍNEK FELDŰLÁSA

Az android módban az informátorhellyel rendelkező helyszíneket elpusztíthatjuk. Amikor egy helyszínt elpusztítunk, akkor átfordítjuk a lángoló oldalára, és az így marad a játék végéig.

Ezek a szabályok érvényesek az elpusztított helyszínekre:

- Ha egy bűnöző vagy bérgyilkos lép ilyen helyszínre, vagy már ott tartózkodik, akkor az azonnal visszakerül az Adat Folyamba. Nem húzunk helyette újat.
- Az akció fázisban a játékosok nem nyomozhatnak vagy vásárolhatnak árukat egy elpusztított helyszínen.
- Egy ügynök mindig veszít 1 életerőt (melyet nem lehet megelőzni), amikor belép egy elpusztított helyszínre. Egy android állóképesség-vesztés nélkül mozoghat az elpusztított helyszínekre.

## ANDROID AKCIÓK

Egy androidként leleplezett játékos az akció fázisban a következő akciókat hajthatja végre:

### JÁRŐRÖZÉS

Ugyanazok a szabályok érvényesek az androidra, mint egy ügynökre (lásd 5. oldal).

### UNDERGROUND AKCIÓK

A játékos maximum két rejtett akciót hajthat végre akció fázisonként.

Négy különböző földalatti akció van:

- A. Helyszín átkutatása
- B. Áru vásárlása
- C. Ügynök megtámadása
- D. Helyszín megtámadása

**Fontos: Egy rejtett akció végrehajtható olyan helyszínen, ahol jelen van a rendőrosztág. De kétszer ugyanaz a földalatti akció nem hajtható végre ugyanazon a helyszínen egy fordulók alatt.**

### A. HELYSZÍN ÁTKUTATÁSA

Ugyanazok a szabályok érvényesek az androidra, mint egy ügynökre (lásd 8. oldal).

### B. ÁRU VÁSÁRLÁSA

Ugyanazok a szabályok érvényesek az androidra, mint egy ügynökre (lásd 9. oldal).

## C. ÜGYNÖK MEGTÁMADÁSA


A játékos megtámadhatja az androiddal egy helyszínen lévő ügynököt, hacsak az ügynököt nem védi pajzs azon a helyszínen. Egy támadás a következő lépésekből áll:

### 1. Célpont megnevezése

A támadó android megnevezi a célba vett ügynököt.

### 2. Kockák kiosztása

A támadó android három piros kockát kap, és még további kockákhoz juthat:

- **Fegyverfejlesztés - Pisztoly:** minden pisztoly fejlesztésért egy zöld kocka jár. 
- **Lőszer:** minden felhasznált lőszerért egy fekete kocka jár (maximum három fekete kocka).

Ha az android nem vette el az összes zöld kockát, akkor a célba vett ügynök **elvehet egy megmaradt kockát minden felhasznált üzemananyagért.**

### 3. A támadás végrehajtása

Mindkét játékos egyszerre dob a kockáival.

Meghatározzuk a találatok számát.

Minden robbanás egy találatnak számít. Minden fokozás után egy robbanást két találatnak veszünk egy helyett. Minden egyes robbanáshoz csak egy fokozás használható fel. A robbanáshoz nem rendelt fokozás önmagában hatástalan.

Minden dobott járóautó a célba vett ügynöknél egy találatot semlegesít. Minden felesleges cirkálót figyelmen kívül hagyunk.

Az ügynök egy életerőt veszít minden nem semlegesített találat után.

Ha az ügynök elveszti az utolsó életerejét is, akkor a szokásos következményeken felül az android kap 1 befolyáspontot.

Az android nem veszít állóképességet az ügynök által dobott találatok után. Csak az ügynök által dobott járóautó számít, és használható védekezésként az android ellen.


## D. HELYSZÍN MEGTÁMADÁSA

A játékos megtámadhatja az aktuális helyszínét, ha a helyszín nincs elpusztítva, és van rajta informátorhely (akár üres akár nem).

A támadás a következő lépésekből áll:

### 1. Kockák kiosztása

A támadó android három piros kockát kap, és még további kockákhoz juthat:

- **Fegyverfejlesztés - Pisztoly:** minden pisztolyfejlesztésért egy zöld kocka jár. 
- **Lőszer:** minden felhasznált lőszerért egy fekete kocka jár (maximum három fekete kocka).

### 2. Kockadobás

Minden kockával egyszerre dobunk.

### 3. Dobás következménye

Minden robbanás egy találatnak számít. Minden fokozás után egy robbanást két találatnak veszünk egy helyett. Minden egyes robbanáshoz csak egy fokozás használható fel. A robbanáshoz nem rendelt fokozás önmagában hatástalan.

- A felső informátorhelyen álló bármely informátor semlegesít egy találatot, és kikerül a játékból. Ezután az alsó informátorhelyen tartózkodó informátor, ha van, felkerül a felső helyre.

- Az ily módon a felső helyre került bármely új informátor egy találatot semlegesít, és szintén kikerül a játékból.

Ha van legalább két nem semlegesített találat:

- A helyszínen lévő összes bomba felrobban: végrehajtjuk a bombarobbanás következményeit (lásd 10. oldal).
- A helyszínen lévő összes bűnöző és bérgyilkos visszakerül az Adat Folyamba.
- A helyszín elpusztul - fordítsuk meg a helyszínt a lángoló oldalára.
- A játékos kap 1 befolyáspontot.

## ÜGYNÖK AKCIÓK

Az ügynököknek van egy új igazságszolgáltatás akciójuk, ez az android megtámadása. Erre ugyanazok a korlátozások érvényesek, mint a többi igazságszolgáltatás akcióra (lásd 6. oldal).

### ANDROID MEGTÁMADÁSA

A játékos megtámadhatja az aktuális helyszínén lévő androidot, ha csak az androidot nem védi pajzs azon a helyszínén.

A támadás azonos a korábban leírt „ügynök megtámadása” akció lépéseivel, csak a szerepek cserélődnek fel.

Ha az android elveszíti az utolsó életterejét is, akkor a szokásos következményeken felül az ügynök kap egy befolyáspontot.

**Fontos: Amíg nincs leleplezett android (egyik játékos sem fedett fel két android azonosságjelzőt), addig a játékosok nem hajthatják végre ezt az akciót.**

## A JÁTÉK VÉGE

A játék a 8. kör város fázisa után véget ér.

A pontokat az ügynök módnak megfelelően számoljuk. Az androidok a normál szabályok szerint megkapják az általuk, még a leleplezésük előtt beszolgáltatott bűnözőkért járó pontokat.

## KREDIT

Szerző: David Ausloos

Illusztrátor: David Ausloos

Grafikai tervező: David Ausloos

Szabálykönyvtervezők: Mark Jenkins, Peter Brennan & Jeroen Hollander

Kreatív szerkesztő: Travis R. Chance

Projektmenedzser: Jonny de Vries

© 2013 White Goblin Games

www.whitegoblingames.com

Külön köszönet a “The Purgatory” tesztelőcsapatnak: Stef Pauwels, Tom Van de Sande, Bart Wynants en Steven Vercruyssen. A bátorítások és lelkesedések segítettek azzá formálni a játékot, amivé vált.

Továbbá végtelen hálával tartozom feleségemnek, Ines-nek a türelméért és megértéséért, amivel világok teremtését tette lehetővé.

Fordította: Hauszknacht Imre és trew

Szerkesztette: grafiction

Lektorálta: Artax



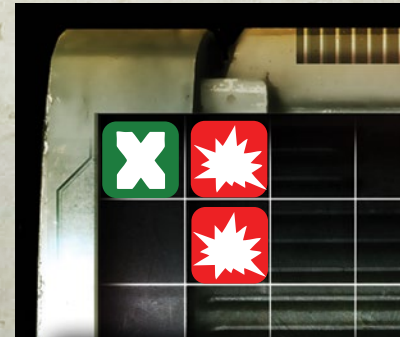
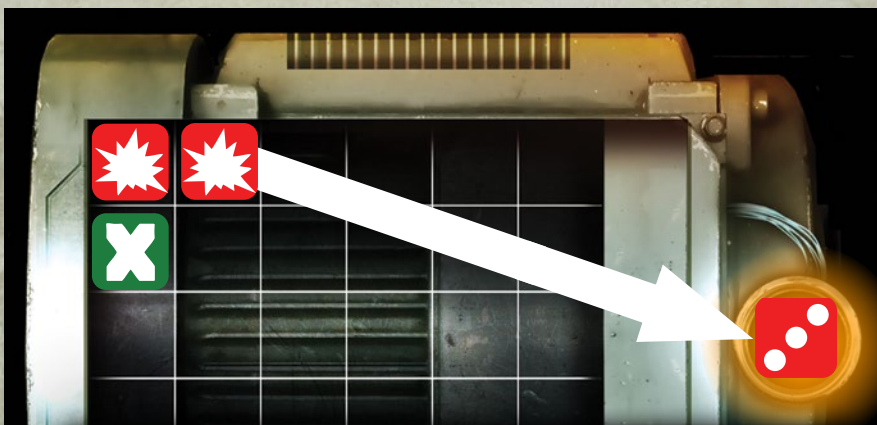
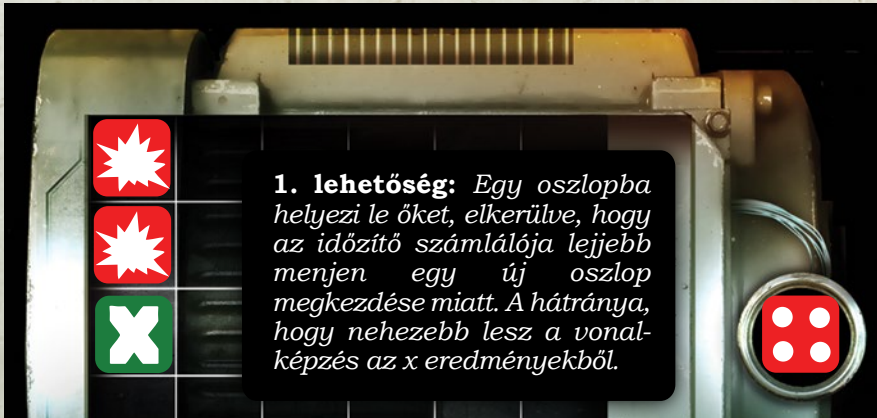
## A Függelék: Példa a bomba hatástalanítására

A bomba időzítője '4'-et mutat.

Az ügynök kilenc egyedi kockával dob. Az első dobásából három eredményt fel kell használnia.



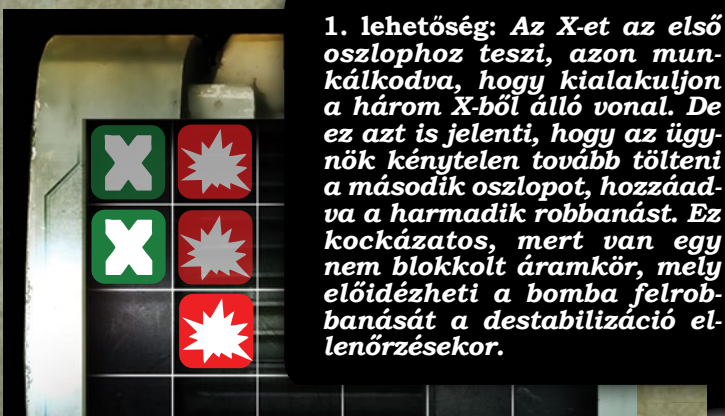
Ebben az esetben három lehetőség van:



**3. lehetőség:** Két oszlopot kezd, az egyiket az X-szel, a másikat a bombákkal, így az ügynök rugalmas választási lehetősége lesz a következő dobásánál, hiszen bármelyik oszlopot folytathatja. Ez a lehetőség is csökkenti eggyel a bomba időzítőjét.

Az ügynök a harmadik lehetőséget választja.

Majd átvágja a második drótot (dob), és mind a hat megmaradt kockával dob. Most két eredményt kell felhasználnia:



A második lehetőséget választja.

Az ügynök most már csak egy további oszlophoz folyamodhat a bomba robbanása nélkül.

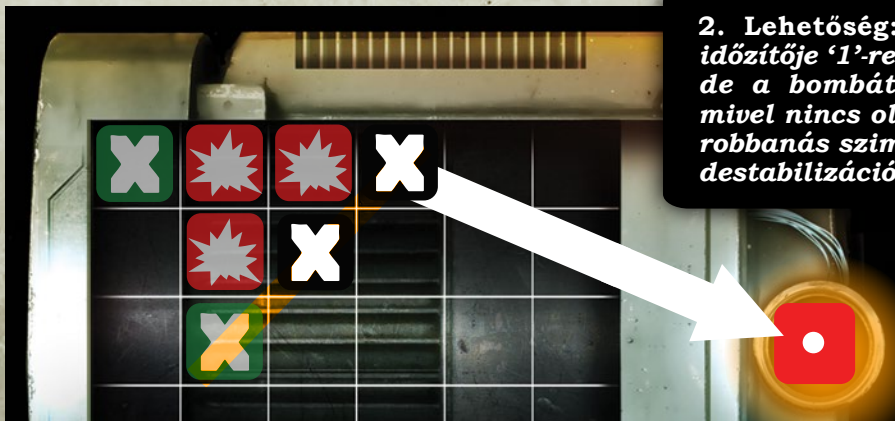
Dob a maradék négy egyedi kockával, az eredmény dupla X.



Két lehetősége van:



**1. Lehetőség:** Mindkét X ikont az első oszlopba teszi, aktívan hagyva egy nem blokkolt oszlopot (3. oszlop). Minden drótot elvágott, a bomba hatástalanítva, de a destabilizáció ellenőrzését még végre kell hajtani a harmadik oszlopnál.



**2. Lehetőség:** Átlós vonalat képez. A bomba időzítője '1'-re csökken, mert új oszlopba kezdett, de a bombát sikeresen hatástalanította. És mivel nincs olyan oszlop, ahol a legalsó kockán robbanás szimbólum van, ezért nem szükséges a destabilizáció ellenőrzése.

Az ügynök a 2. lehetőséget választja, és kap 1 befolyásponzt. A bombakorong visszakerül az Adat Folyamba.

## B Függelék: Példa a város, az idő és az akció fázisra

Ebben a példában a játék a felénél tart, és a város fázis végrehajtása következik. Már számos játékelem jelen van a városban, köztük két bűnöző, egy bérgyilkos, valamint egy 2. kerületet fenyegető bomba.



## Város fázis



Számát tekintve aktiválódik a következő bűnöző: ez a 6. bűnöző. A következő helyszínre lép az eseményútvonalon. A bérnyilkos ellenőrzésének eredményeképp, a bérnyilkos újra menekülőre fogja.

A bűnöző most a bombát ellenőrzi. A bomba időzítője 1-gyel csökken. Ez rossz hír, a város fázis utolsó lépéseként az értéke 0-ra csökken majd, ennek következtében a bomba fel fog robbanni. A lila ügynök szerencsés, mivel védett helyszínen van!

### 1. Lépés: Bűnözők aktiválása

Először a bűnözőket aktiváljuk: A 3. bűnöző (számát tekintve a legelső) aktiválódik. A bűnöző a következő helyszínre lép az eseményútvonal mentén, ahol történetesen egy bérnyilkos rejtőzik.

A bérnyilkos ellenőrzésénél a bérnyilkos megfutmodik a bűnöző elől, addig haladva az eseményútvonalon, amíg olyan helyszínre ér, ahol nincs féktelen bűnöző, a 2. kerületben áll meg.



### 2. Lépés: A bérnyilkosok aktiválása

A város fázis következő lépésében a bérnyilkosok aktiválódnak. A bérnyilkos először ellenőrzi, hogy van-e ügynök a helyszínen.

Mivel ez az eset nem áll fenn, a bérnyilkos lép, és a következő helyszínen keresi az ügynököt - mindig kitartóan keresi az áldozatot.

A következő helyszínen jelen van a sárga ügynök. Ezért végrehajtjuk a bérnyilkos feladatát, és a sárga ügynök veszít 2 életerőt.



A felső helyen tartózkodó szürke informátor ellen merényletet követ el. Ez az informátor kikerül a játékból. A lila informátor a felső helyre lép.

### 3. Lépés: A rendőr aktiválása

Léptessük a rendőrt a 4. kerületből az 5. kerületbe, és vegyünk le minden esemény jelzőt ebből a kerületből.

### 4. Lépés: A bomba aktiválása

A 2. kerületben a bomba időzítője eggyel csökken, és így a bomba felrobban. Ennek következtében a 6. bűnöző visszakerül az Adat Folyamba, és a sárga informátor kikerül a játékból. Csak a lila ügynök van a robbanás zónájában, de mivel a főhadiszállás biztonságos helyszín, az ügynök nem sérül meg.

### 5. Lépés: Új eljárás vezető megnevezése

Végrehajtottuk a város fázist. Az óramutató járása szerint a következő játékos megkapja az Adat Folyamot. Új kör kezdődik.

## Idő fázis

A sárga játékosnál van az Adat Folyam, így jelenleg ő a műveletirányító. Húz két korongot a zsákból: egy bombát és a 2. bűnözőt. Majd dob két normál kockával. Az eredmény 3 és 5. Úgy dönt, hogy a bűnözőt az 5. kerületbe teszi, és a bombát a 3. kerületbe. Hogy beállítsa a bomba időzítőjét dob egy kockával. Az időzítő eredménye 4, ezt a kockát a bomba jelző tetejére teszi.

## Akció fázis

A sárga ügynök, az aktuális műveletirányító, ő hajtja végre először az akció fázisát. Borzalmasan nagy szüksége van lőszerre, ezért felkeresi a főhadiszállást egy JÁRÓRÖZÉS akció során. Ott kiválaszt két pár egyedi kockát az átkutatás akcióhoz. Ezzel véget ért a szabad járórözes akciója. A főhadiszálláson ezt dobja:



és az ennek megfelelő sávon mozgatja a jelzőket.

Újratöltött fegyverével visszatérhetne a bérnyílkoshoz, de ő a nem felfedett bűnözőt választja célpontnak. Elkölt egy üzemanyagot, hogy végrehajtsa egy órjárat akciót a 2. kerületbe, és felhasznál két lőszer, hogy ezen a helyszínen távol tartsa a két gengsztert.

Majd elkölt még egy üzemanyagot egy másik órjáratra az 1. kerületbe. Kétszer eltalálják a helyszínen lévő gengszterek. Óvatosan cselekszik, végrehajt egy kutatás akciót, elkölt két bizonyítékot, hogy először megnézze a bűnöző személyét. A játékos úgy határoz, hogy az utolsó igazságszolgáltatás akciójával megtámadja a bűnözőt. A bűnöző kártyát minden játékos előtt felfedi: Terrorista Jack. A felfedéshatást nem hajtjuk végre, mivel a játékos korábban használta nála a kutatás akciót.

Most a játékos összeszedi és dob a támadó kockáival. Felhasznál egy lőszer, hogy hozzá tegyen egy fekete kockát:



Az eredmény 2 találat. Ez nem elegendő, így sajnós a támadást elhibázza. Most a játékos kénytelen végrehajtani a kártyán felsorolt megtorlás hatásait: a 3. kerületben a bomba időzítője eggyel csökken. Utolsó akcióként az ügynök két kredit elköltésével erősítésként hív egy informátort. Ezzel vége az akció fázisának.

