

### Wprowadzenie

W mieście Estoril pojawili się nowi agenci. Ich przybycie sprawia, że utworzenie efektywnej siatki szpiegowskiej staje się jeszcze trudniejsze. Dlaczego? Ponieważ nowi agenci mają zdolność werbowania obcych agentów. Są też nowe miejsca akcji: Hotel Avenida Palace i lizboński Port Alcantara.

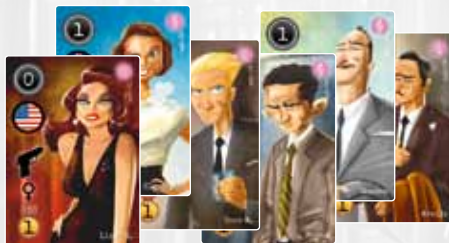
Niniejszy dodatek oferuje nowe możliwości podczas rozgrywki w „Miasto Szpiegów: Estoril 1942” i zapewnia:

- 2 nowe plansze miejsca z unikalnymi zasadami,
- nowa zdolność: Podwójny agent,
- możliwość gry w 5 graczy,
- 7 nowych kart postaci (2 nowej narodowości),
- 2 nowe karty misji.

Do rozgrywki niezbędna jest podstawowa wersja gry „Miasto Szpiegów: Estoril 1942”. Zasady opisane poniżej dotyczą jedynie tego dodatku. Pozostałe zasady znajdziecie w instrukcji do gry podstawowej.

### Zawartość

instrukcja



6 kart postaci początkowych  
+ 6 różowych znaczników  
dla piątego gracza.



2 plansze miejsca.  
Dodajcie je do  
8 plansz z gry  
podstawowej.  
Macie teraz  
10 plansz do wyboru.



7 kart postaci obdarzonych nową  
zdolnością. Te postaci należy dodać  
do postaci z gry podstawowej.



2 karty misji.  
Należy je dodać do pozostałych kart misji  
z gry podstawowej.

### Plansze miejsca

#### 0. Port Alcantara, Lizbona

Port Alcantara, Lizbona

Pierwszy gracz, który umieści tu swoją postać, może natychmiast obrócić tę planszę o 90° w dowolnym kierunku albo o 180°.

Ta plansza NIE może zamienić swojego położenia z inną planszą.

Różowy umieścił swoją postać i znacznik w pustym obszarze zewnętrznym.



Jako że była to pierwsza zagrana w tym miejscu postać, Różowy może obrócić planszę o 90° albo o 180°.

W ten sposób postać sąsiaduje teraz z 2 obszarami wewnętrznymi dwóch innych miejsc (żółte strzałki).



#### 9. Hotel Avenida Palace, Lizbona

Wszystkie postaci ze zdolnością NACJONALISTY znajdujące się w tym lub sąsiednim miejscu zyskują +1 siły wpływu.



Na obszarze i planszy 2 Różowy umieścił postać brytyjskiej narodowości ze zdolnością NACJONALISTY i siłą wpływu „2”.

Miejsce 2 zapewnia +1 siły wpływu dla postaci z flagą Wielkiej Brytanii. Dodatkowo miejsce 9 zapewnia +1 siły wpływu wszystkim postaciom ze zdolnością NACJONALISTY znajdującym się w sąsiednich miejscach. Całkowita siła wpływu postaci Różowego gracza wynosi zatem 4.

### Zdolności postaci



#### PODWÓJNY AGENT

Gdy ta zdolność jest aktywowana, gracz zdejmuje z planszy swoją kartę postaci, a znacznik z tej karty umieszcza **na planszy sąsiedniego miejsca, w dowolnym obszarze, na którym znajduje się postać innego gracza (nie na karcie!)**.

- Do końca tej rundy, we wszystkich sytuacjach, gracz, który aktywował zdolność PODWÓJNEGO AGENTA, kontroluje postać znajdującą się na obszarze ze swoim znacznikiem. Postać należy do tego gracza do końca bieżącej rundy.
- Na koniec rundy, gdy gracze zabierają z powrotem swoje postacie, zdolność PODWÓJNEGO AGENTA przestaje być aktywna. Kontrolowana postać wraca na rękę swojego pierwotnego właściciela (o ile nie została usunięta z gry).
- Gracz **NIE MOŻE** użyć zdolności PODWÓJNEGO AGENTA wobec postaci chronionych białym znacznikiem DYPLOMATY.
- Gracz **NIE MOŻE** użyć zdolności PODWÓJNEGO AGENTA wobec postaci, które są już pod działaniem tej zdolności (na obszarze ich działalności znajduje się znacznik kontrolującego gracza).
- Postacie będące pod wpływem działania zdolności PODWÓJNEGO AGENTA **NIE MOGĄ** używać swojej własnej zdolności PODWÓJNEGO AGENTA. Innymi słowy, gracz **NIE MOŻE** utworzyć łańcucha PODWÓJNYCH AGENTÓW.
- Jeśli wobec postaci kontrolowanej przez gracza użyto zdolności UWODZICIELA, znacznik gracza należy przenieść na nowy obszar działalności tej postaci. Zgodnie z zasadami zdolności UWODZICIELA liczy się tylko siła wpływu przeniesionej postaci.



Rozgrywane jest właśnie miejsce 6. Jako pierwsza wkracza do akcji postać z obszaru I. Różowy aktywuje jej zdolność PODWÓJNEGO AGENTA, bo chce zdobyć nagrodę z miejsca 9.

Zabiera kartę z powrotem na rękę, a znacznik przenosi na obszar I w miejscu 9.

Dzięki temu Niebieski traci kontrolę nad swoją postacią znajdującą się na tym obszarze. Gdy rozgrywane będzie miejsce 9, okaże się, czy Różowy zdobył kartę nagrody.

### Karty misji



Najwięcej symboli PODWÓJNEGO AGENTA. Na koniec gry gracz posiadający najwięcej tych symboli na kartach w swoim ręku otrzymuje 6 punktów zwycięstwa.

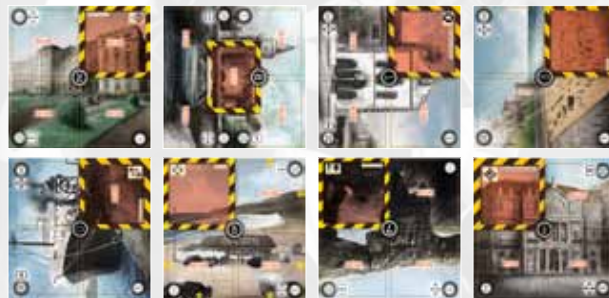


Najmniej odrzuconych kart. Na koniec gry gracz, który odrzucił w trakcie rozgrywki najmniej kart, otrzymuje 6 punktów zwycięstwa.

### Piąty gracz

Rozgrywka toczy się według standardowych zasad z następującymi wyjątkami:

- › w każdej rundzie używanych jest 8 plansz miejsca w układzie 4 × 2;
- › każdy gracz otrzymuje 3 znaczniki;
- › w losowy sposób wybieracie 5 kart misji.



Autorzy: António Sousa Lara, Gil d'Orey

Ilustracje: Mihajlo Dimitrievski

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja: Zespół Rebel

Dziękujemy wszystkim testerom:

Rodrigo Trocado, Nuno Estácio, António Sousa Franco, Joana Frois, Daniel Lencastre, Frederico Sousa, Filipe Cravalho, Inês Plácido.



MESAboardgames®

[info@mesaboardgames.pt](mailto:info@mesaboardgames.pt)

[www.mesaboardgames.pt](http://www.mesaboardgames.pt)

MEBO games 2017 © Wszystkie prawa zastrzeżone.



We wszystkich sprawach związanych z grą prosimy o kontakt pod adresem:

[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)

[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)