

INSTRUKCJA GRY

WITAJCIE, SZPIEDZY!

WIEDŃSKI ŁĄCZNIK jest kooperacyjną grą dedukcyjną. Jej akcja ma miejsce podczas Zimnej Wojny.

Gracze kierują zespołem SAD (eng. Special Activities Division) realizującym tajne operacje CIA na terenie Europy Centralnej. Zespół SAD gromadzi informacje, zbiera wskazówki i analizuje zebrane dane, by zrealizować Misję powierzoną przez agencję CIA.

Podczas fazy zakończenia Misji zespół SAD składa raport ze swych działań wraz z zaleceniami dalszego postępowania w sprawie.



KOMPONENTY

1 talia kart Tropów

Zawiera kartę tytułową oraz 71 kart Tropów

Uwaga: Nie dobieraj ani nie czytaj kart bez wyraźnego polecenia!

1 plik Akt

Zawiera 100 stron Akt.

Uwaga: Nie dobieraj ani nie czytaj akt bez wyraźnego polecenia!

4 koperty

Po 1 kopercie dla każdej Misji, oznaczone numerami I, II, III, IV. Nie przeglądaj zawartości kopert przed rozpoczęciem rozgrywki.

15 znaczników specjalnych

- > 5 znaczników Gotówki: \$
- > 3 znaczniki Kontakt z lokalną prasą: 📰
- > 3 znaczniki Kontakt ze światem przestępczym: 🚫
- > 4 znaczniki Kontakt z przedstawicielami obcego wywiadu: ★

Uwaga: Znaczniki nie są limitowane. Jeśli w trakcie rozgrywki zespół SAD zgromadzi więcej Znaczników, niż jest ich w grze, należy użyć dowolnych innych żetonów zastępczych.

8 arkuszy Misji

Oznaczone są numerami Misji (I, II, III, IV) i ich nazwami. 1 arkusz dla każdej Misji oraz 1 arkusz zapasowy dla każdej Misji, na wypadek potrzeby ponownego zagrania danej Misji.

Instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

> PRZEBIEG ROZGRYWKI

WIEDEŃSKI ŁĄCZNIK to gra kooperacyjna. Gracze wspólnie kierują działaniami zespołu SAD i realizują **MISJĘ** zleconą im przez dowództwo CIA. Każda rozgrywka rozpoczyna się od przeczytania Wstępu do Misji, z którego gracze poznają fabułę Misji, jej cel oraz otrzymują pierwsze tropy, którymi mogą podążać w śledztwie (tzw. **DALSZE TROPY**).

Gracze wspólnie ustalają, jaki będzie kolejny krok zespołu SAD i wybierają, który z dostępnych **TROPÓW** chcą rozpatrzyć. Gra nie jest podzielona na rundy, czy tury poszczególnych graczy - wszyscy razem jako grupa dyskutują na temat fabuły, poznanych faktów i razem decydują, którą kolejną kartę Tropu, z tych, które mają do dyspozycji, chcą sprawdzić.

Każda karta Tropu reprezentuje trwające wiele godzin, a czasem dni działania zespołu SAD. Każda z nich opisana jest przez **STREFĘ** oraz **ZAŚWIETLENIE**. Zaświetenie określa, jak bardzo widoczne dla obcych wywiadów są działania zespołu. Gracze wykreślają na Arkuszu Misji pola w Strefie, której dotyczy karta Tropów. Gdy wszystkie pola w sekcji Człowiek w Czerni zostaną wykreślone, działania zespołu SAD zostały odkryte. Zespół jest wycofywany z terenu Misji, a gracze przechodzą do fazy **ZAKOŃCZENIA MISJI**. W tej fazie będą rekomendowali dalsze działania CIA w terenie i wpływali na rozwój fabuły kolejnych Misji.

> KAMPANIA I MISJE

WIEDEŃSKI ŁĄCZNIK jest kampanią. Rozgrywasz Misje zgodnie z rosnącą numeracją (I-IV).

> ABY PRZYGOTOWAĆ MISJĘ:

1. Zaloguj się na stronie antaresdatabase.com i wybierz Misję, którą chcesz rozegrać,
2. Połóż odpowiedni arkusz Misji na środku stołu, w zasięgu wszystkich graczy,
3. Umieść talię Tropów obok arkusza Misji (okładką ku górze),
4. Umieść plik Akt obok arkusza Misji (okładką ku górze),
5. Otwórz Kopertę odpowiadającą rozgrywanej Misji i wyciągnij jej zawartość. Odczytaj Wstęp do Misji i zastosuj się do instrukcji w nim zawartych,
6. Przygotuj miejsce na Pulę znaczników w pobliżu arkusza Misji.
7. Przygotuj kartki i przybory do notowania. Jesteś gotowy do gry.



PODSTAWOWE REGUŁY

> STREFY

Podczas Misji zespół SAD odkrywa kolejne karty Tropów. Każda karta Tropu ma określoną **STREFĘ**, której dotyczy.

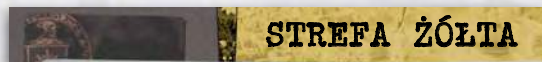
W grze występują cztery Strefy:



- > **BIAŁA**, reprezentuje kryjówki CIA i miejsca bezpieczne dla agentów,



- > **NIEBIESKA**, reprezentuje restauracje, hotele i inne miejsca użytku publicznego,



- > **ŻÓŁTA**, reprezentuje rejony wpływów świata przestępczego i policji,



- > **CZERWONA**, reprezentuje miejsca będące w strefie kontroli obcych wywiadów

Strefy przedstawione są na arkuszu Misji. Każda Strefa ma określoną liczbę pól dostępnych do wykorzystania podczas Misji. Gdy zespół SAD w wyniku rozpatrzenia karty Tropu odwiedza daną Strefę, wykreśl w niej tyle pól, ile wynosi Zaświecenie tej karty Tropu.

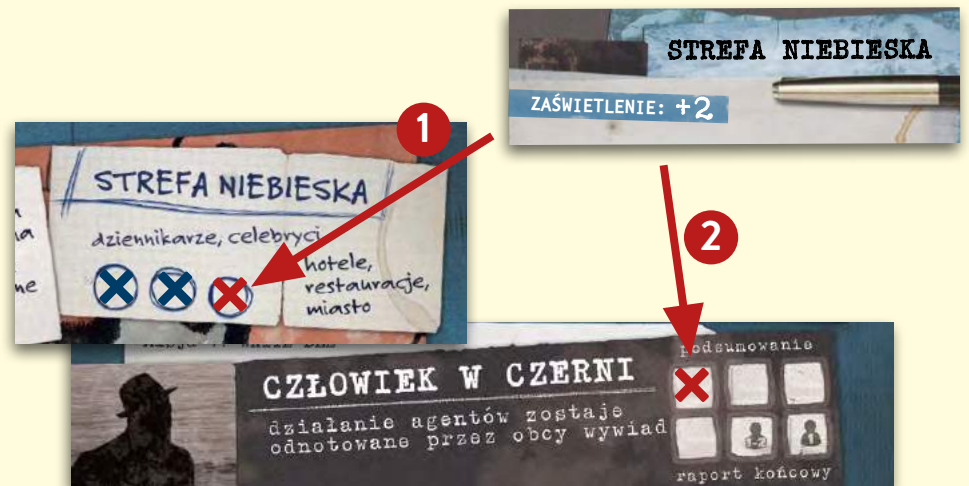


Gdy nie ma już wolnych pól w danej Strefie do wykreślenia, oznacza to, że działania zespołu SAD zostały dostrzeżone przez agentów obcych wywiadów. Od tej pory zamiast w zapełnionej Strefie, należy wykreślać pola w sekcji **CZŁOWIEK W CZERNI** (patrz reguły Człowiek w czerni, s.7).

Uwaga: Arkusze poszczególnych Misji różnią się między sobą rodzajem Stref i ilością pól.

Przykład:

Strefa Niebieska ma już tylko jedno wolne pole. Zespół SAD decyduje się odwiedzić hotel w centrum Wiednia. Dobiera kartę Tropu i sprawdza Zaświecenie. Wynosi ono 2! Zespół zakreśla ostatnie wolne pole w Strefie Niebieskiej (1), a następnie pierwsze pole w sekcji Człowiek w czerni (2). Od tej pory do końca tej Misji każda wizyta w Strefie Niebieskiej oznacza wykreślenie pól w sekcji Człowiek w czerni.



PODSTAWOWE REGUŁY

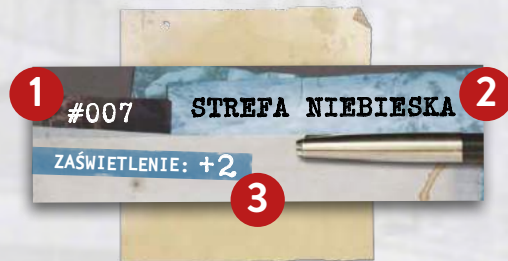
> POZYSKIWANIE INFORMACJI

INFORMACJE, KTÓRE GRACZE MOGĄ ZDOBYĆ W TRAKCIE MISJI, WYSTĘPUJĄ W CZTERECH RÓŻNYCH FORMACH:

1) Karty Tropów

Talia Tropów zawiera 71 kart. Karty Tropów reprezentują miejsca zbrodni, świadków, dowody oraz inne informacje, które zespół SAD może zdobyć podczas wykonywania Misji. Każda karta Tropów w grze jest oznaczona symbolem # oraz unikalnym numerem (np. #103).

Każda karta Tropów - oprócz wskazówek dotyczących Misji - posiada swój unikalny numer (1), Strefę, której jest dedykowana (2), oraz wartość Zaświetlenia (3).



Na kartach Karty Tropów możesz również znaleźć Instrukcje, które należy wykonać, takie jak Akta, Kody, itd.

Możesz dobrać kartę Tropu, tylko jeśli zespół SAD zdobył do niej wcześniej dostęp w postaci **DALSZYCH TROPÓW**. Jeśli Dalsze Tropy informują o dodatkowym koszcie dobrania karty Tropu, zespół SAD musi go ponieść przed dobraniem karty.

- > Nasłuch bieżących komunikatów radia Wolna Europa
 - #004 - STREFA BIAŁA
- > Podążenie za domniemanym agentem KGB:
 - wydaj 1★ - #007 - STREFA NIEBIESKA

JAK PODĄŻAĆ ZA TROPEM:

1. Dobierz z talii Tropów kartę o wybranym numerze,
2. Wykreśl tyle pól w oznaczonej Strefie, ile wynosi Zaświetlenie karty Tropu. Nie możesz sprawdzić Zaświetlenia karty Tropu przed jej dobraniem,
3. Jeżeli w danej Strefie brakuje już pól do wykreślenia, wykreśl pola z sekcji Człowiek w czerni (patrz Człowiek w czerni, s. 7).
4. Zrealizuj polecenia zawarte na karcie, w kolejności w jakiej są przedstawione. Całkowicie rozpatrz kartę Tropu, zanim dobierzesz kolejną kartę Tropu (patrz Polecenia kart, s. 7). Karta jest dostępna dla wszystkich graczy do końca rozgrywania każdej Misji w kampani.

2) Akta

Plik Akt zawiera 100 stron dokumentów. Akta reprezentują raporty CIA z nasłuchu obcych wywiadów, raporty policyjne, wycinki prasowe i wiele innych materiałów. Każda strona Akt w grze jest oznaczona unikalnym numerem oraz symbolem § (np. §102) (1). Na Aktach znajduje się także informacja o tym, z ilu stron się składają (2) oraz skąd gracze do nich trafili (3).



Aby dobrać dokument Akt, zespół SAD musi wcześniej zdobyć o nim informację na karcie Tropu lub innych Aktach. Jeśli Dalsze Tropy informują o dodatkowym koszcie dobrania Akt, zespół SAD musi go ponieść przed dobraniem dokumentów.

Przykład: Widząc takie polecenie na karcie, dobierz Akta §112 z pliku Akt.

> Akta: §112

Uwaga: Akta mogą posiadać więcej niż 1 stronę, są wówczas odpowiednio oznaczone na rewersie w prawym górnym rogu (patrz przykład powyżej). Podczas dobierania Akt dobierz wszystkie strony o wskazanym numerze.

Uwaga: Numeracja Akt jest niezależna od numeru realizowanej Misji, np. w trakcie Misji 3 zespół SAD może uzyskać dostęp do akt §751

#notkaprojektantów

Wszystkie daty i godziny w grze zapisane są w naturalnym dla nas formacie, nawet jeśli znajdują się na dokumentach amerykańskich (które, przykładowo, powinny zachowywać kolejność miesiąc-dzień-rok). Przedłożyliśmy tutaj wygodę graczy nad wierność realiom.

PODSTAWOWE REGUŁY

3) Operacje

W trakcie każdej Misji zespół SAD ma dostęp do 3 Operacji. Zespół może zrealizować je w dowolnym momencie Misji.

Każda Operacja ma swój koszt wyrażony w ilości i rodzaju znaczników Kontaktu i Gotówki, jakie należy wydać, by ją zrealizować. Jeśli zespół SAD nie posiada odpowiednich znaczników, nie może zrealizować danej Operacji.

JAK WYKONAĆ OPERACJĘ:

1. Wydadz **WYMAGANE ŚRODKI**. Wymagane Środki wskazują, ile znaczników danego typu **MUSISZ** wydać.
2. Wydadz **MOŻLIWE ŚRODKI**. Możliwe Środki wymieniają rodzaje znaczników, których **MOŻESZ** użyć w tej Operacji.
3. Rozpatrz Efekt Operacji.

Uwaga: Pomimo tego, że otrzymujesz karty Operacji już na samym początku Misji, zachęcamy, aby nie realizować ich, jako pierwszą czynność w trakcie Misji. Operacje reprezentują akcje i działania operacyjne i nie jest rozsądnie, aby przechodzić do nich mając jeszcze ograniczoną wiedzę o sprawie.

Uwaga: Nie każda Operacja w grze kończy się sukcesem.

Uwaga: W trakcie Misji niektóre karty Tropów mogą odblokować kolejne Operacje.

Przykład: Postanawiasz wykonać Operację Muchomor. Musisz wydać 4 żetony, z czego 2 żetony muszą być \$, a dwa pozostałe dowolną kombinacją /, ★, czy \$. Posiadasz: 3\$, 1/ oraz 2★. Decydujesz się wydać 3\$ i 1/, ponieważ masz wrażenie, że żetony ★ jeszcze ci się przydadzą.




operacja: muchomor


CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY
MAIN DATABASE SUBJECT

TYP: PROWOKACJA
CEL OPERACJI:
Znalezienie Sprawcy.
Inwigilacja lasu.
KOSZT: 4
WYMAGANE ŚRODKI: \$, \$
MOŻLIWE ŚRODKI: \$, ★, /

efekt: Wydadz znaczniki, aby zamienić kolor STREFY najbliższej karty na dowolny inny kolor STREFY.

4) Wyszukiwanie Informacji

W trakcie rozgrywki, zarówno na kartach Tropów jak i w dokumentach Akt natrafisz na fragmenty opatrzone symbolem . Oznaczają one adresy, wypowiedzi, nazwiska, daty lub inne informacje, które znalazłbyś jako agent żyjący w ówczesnych czasach. Gracze mogą użyć Internetu, by dowiedzieć się więcej o danym zagadnieniu. Zdobycie informacji na ten konkretny temat pomoże w pełniejszym zrozumieniu fabuły Misji.

Podążając za wskazówkami opatrzonymi symbolem , możesz korzystać z dowolnych źródeł informacji, włączając w to takie platformy jak: Wikipedia, wyszukiwarka Google czy Mapy Google.

Uwaga: Wyszukiwanie Informacji nie ma kosztu Zaświecenia. Możesz wykonywać tę akcję, nawet jeżeli przekreśliłeś już ostatnie pole w sekcji Człowiek w czerni.

Uwaga: Gracze mogą w trakcie gry korzystać z źródeł dostępnej wiedzy (jak książki, Internet), by poszerzyć swoją wiedzę o danym zagadnieniu, jak np. informacje o alfabecie Morse'a, strefach wpływów w Berlinie podczas Zimnej Wojny, czy sojusznikach Jugosławii w 1977 roku. Wiedeński Łącznik osadzony jest w realiach historycznych i wiedza historyczna nie zaszkodzi, a wręcz pomoże zrozumieć wydarzenia w Misji.



KONIEC MISJI

> ZAKOŃCZENIE GRY

Na przeprowadzenie każdej Misji zespół SAD ma ograniczoną ilość działań. Koniec gry następuje, kiedy wykreślisz ostatnie dostępne pole w sekcji Człowieka w czerni. Od tej pory możesz wykonywać tylko akcje nie powodujące Zaświecenia (Operacje, Akta, Wyszukiwanie Informacji) lub przejść do zakończenia Misji.

Uwaga: Jeżeli w sekcji znajduje się tylko jedno dostępne pole, a Zaświecenie jest większe niż 1, wciąż możesz przeczytać tę kartę.

Aby zakończyć Misję, na stronie Antaresu wybierz w menu Raport Końcowy. Raport Końcowy składa się z dwóch części: **UKŁADANKI** oraz **DALSZYCH DZIAŁAŃ**.

Układanka

Każda Misja zawiera kody kilku Układek, które zespół SAD może odkryć i odblokować podczas gry (patrz *Zespół pozyskał fragment Układanki*, s.8). Raport Końcowy prezentuje wszystkie Układanki, które zespół SAD skompletował w trakcie danej Misji. Każda ze skompletowanych Układek daje zespołowi SAD dostęp do unikatowego zakończenia Misji. Przeczytaj uważnie informacje otrzymane z Układanki, a następnie przejdź do Dalszych działań.

Dalsze działania

Dodatkowo, na zakończenie każdej Misji zespół SAD wybiera dwa spośród kilku rekomendowanych Dalszych działań dla agencji CIA. Zależnie od wyboru, gracze kierują rozwój fabuły kampanii w inną stronę i odblokowują inne wydarzenia związane z kolejnymi Misjami. W większości przypadków będą także odnotowywali w Dzienniku kampanii (patrz Dziennik kampanii, s.7) dodatkowe informacje, które mogą mieć znaczenie w kolejnych Misjach.

Uwaga: Żadna z opcji w Dalszych działaniach nie jest błędna lub niewłaściwa - każdy wybór oferuje graczom nowe informacje i potencjalnie kieruje fabułą na nowe tory. Wybierając pamiętaj, jaki był cel Misji oraz pomyśl, który z wątków Misji jest najbardziej interesujący i chciałbyś go rozwinąć.

Uwaga: Podczas podejmowania decyzji pamiętaj, że jest to gra kooperacyjna i opinia każdego gracza wnosi ważne spostrzeżenia, które powinny zostać rozpatrzone.

Następna Misja

Wszystkie odkryte w trakcie Misji karty Tropów oraz dokumenty Akt pozostają dostępne dla zespołu SAD do końca kampanii, by gracze mogli się do nich odnieść i przypomnieć fakty. Nie można jednak w trakcie Misji realizować Dalszych tropów z kart z poprzednich Misji. Wszystkie pozostałe komponenty związane z Misją, tzn. karty Operacji, Lokalnych Agentów, arkusz Misji i karta kodowa są odkładane z powrotem do pudełka, nie będą wykorzystywane w kolejnych rozgrywkach.

Powtarzanie Misji

W grze znajdziesz dwie kopie arkusza Misji dla każdej z Misji. Przygotowaliśmy je na wypadek, gdybyś chciał zagrać daną Misję ponownie.

Jeśli chcesz odświeżyć sobie Misję, którą już zakończyłeś, ułóż z powrotem karty Tropów w talii Tropów w odpowiedniej kolejności. To samo zrób z dokumentami Akt.

Następnie zresetuj Misję na stronie antaresdatabase.com. Jeśli się na to zdecydujesz, wszystkie informacje, które znalazłeś i cały postęp w Bazie Danych zostanie usunięty, więc podejmij decyzję rozważnie.

Rozgrywka solo i Poziomy trudności

Sekcja Człowiek w czerni zawiera dwa pola dostępne tylko dla wskazanej liczby graczy. Jeżeli grasz samemu, oba pola są dostępne (1). Jeśli grasz wariant na dwóch graczy, jedno z pól jest dostępne (2).



W grze występuje szereg matematycznych zagadek reprezentujących szyfry i kody. Gracze mogą zdecydować się na wybór łatwiejszej rozgrywki i wybrać w menu Antaresu opcję **POMIŃ ZAGADKĘ**, by poznać jej rozwiązanie bez potrzeby rozwiązywania zadania.

Gracze mogą wykorzystać dodatkowe pole w sekcji Człowieka w Czerni, by zmienić poziom Trudności ze Standardowego na **ŁATWY**.

Gracze mogą wykorzystać jedno pole mniej w sekcji Człowieka w Czerni, by zmienić poziom Trudności ze Standardowego na **TRUDNY**.

#radaodtesterów

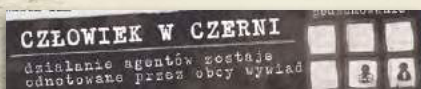
Kończąc Misję, dobrze jest poświęcić kilka minut, żeby podsumować i zanotować najważniejsze fakty, nazwiska i teorie, które pojawiły się w trakcie gry. Będzie to bardzo przydatne, zwłaszcza wtedy, gdy wrócicie do gry po kilku dniach, czy tygodniach!

DODATEK - POLECENIA I EFEKTY

AKTA §

Polecenie "Akta:" oznacza, że otrzymałeś dostęp do Akt. Dobierz dokumenty Akt o wskazanym numerze z pliku Akt. Niektóre Akta składają się z kilku stron, w takim wypadku dobierz wszystkie. Rewers każdego dokumentu Akt zawiera numer Akt, informację ile stron mają te akta oraz informację, z jakiej karty Tropu otrzymuje się do nich dostęp. Dobre Akta są dostępne dla wszystkich graczy do końca kampanii.

CZŁOWIEK W CZERNI



Sekcja Człowieka w czerni reprezentuje fakt, że działania zespołu SAD zostały dostrzeżone przez obce wywiady i powoli należy szykować się do zakończenia Misji. Gdy zostanie wykreślone ostatnie pole w sekcji Człowiek w czerni, gra dobiega końca (patrz Zakończenie gry). Jeśli musisz wykreślić więcej niż jedno pole w sekcji Człowiek w czerni, a pozostało już tylko jedno wolne pole do zakreślenia, wykreśl je i zakończ grę. Nie ma z tego powodu dodatkowych konsekwencji.

Uwaga: Ostatnie pole sekcji Człowiek w czerni jest dostępne tylko w przypadku rozgrywki solo. Przedostatnie pole tej sekcji jest dostępne tylko w rozgrywce solo oraz na dwóch graczy.

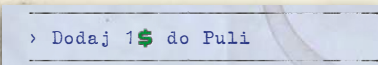
Uwaga: Podsumowanie. Gdy zostanie wykreślone pierwsze pole Człowieka w Czerni, gracze powinni przeprowadzić burzę mózgów: każdy z graczy przedstawia własne rozwiązanie i wyjaśnia, dlaczego uważa je za słuszne.

DALSZE TROPY



Na większości kart Tropów oraz wielu dokumentach Akt znajduje się sekcja Dalsze Tropy. W tej sekcji zespół SAD otrzymuje nowe możliwe ścieżki prowadzenia Misji. Szczegółowe informacje o Dalszych Tropach znajdziesz na s.4.

DODAJ DO PULI



Weź wskazany znacznik z pudełka i dodaj do Puli znaczników dostępnych w Misji.

DZIENNIK KAMPANII

W fazie zakończenia gry zespół SAD rekomenduje dalsze działania agencji CIA. W wyniku tych działań fabuła kampanii rozwija się. W Aktach znajduje się Dziennik kampanii, w którym gracze powinni odnotować te wydarzenia i rozwój kampanii. Może to mieć wpływ na kolejne misje.

KARTA KODOWA

Podczas rozgrywki możesz otrzymać wiadomość od CIA przekazaną ci za pomocą liczb - jest to tajny kod, który możesz zdekodować, używając karty Kodowej. Podczas przygotowania do każdej Misji otrzymasz kolejną kartę Kodową, zawierającą schemat odczytania wiadomości przekazanych za pomocą numerów.

Aby odczytać kod z karty Kodowej:

1. Sprawdź hasło, powinno pokrywać się ono z pierwszym rzędem liter karty Kodowej.
2. Jeśli liczba jest jednocyfrowa, odczytaj literę z odpowiadającej kolumny w pierwszym rzędzie z literami.
3. Jeśli to liczba dwucyfrowa zaczynająca się od cyfry 2, odczytaj literę z odpowiadającej kolumny w drugim rzędzie.
4. Jeśli to liczba dwucyfrowa zaczynająca się od cyfry 6, odczytaj literę z odpowiadającej kolumny w trzecim rzędzie.

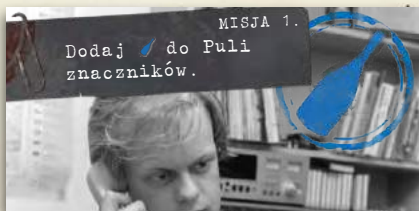
Przykład:

Na jednym z ogłoszeń na słupie dotyczącym noclegów w pobliskim pensjonacie dostrzegasz napis "Zegnajcie", podpisany dziwnym numerem telefonu: 63 6 7 8 24 4 5

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Z	E	G	N	A	J	C	I	E		
2	B	D	F	H	K	L	M	O	P	Q
6	R	S	T	U	V	W	X	Y	Ś	*

Sprawdzasz więc Kod ze swojej karty - najpierw liczba dwucyfrowa zaczynająca się od 6, a więc sprawdzamy kolumnę '3' czwartego rzędu: U. Następnie liczba jednocyfrowa, a więc kolumna szósta drugiego rzędu: C. Po odczytaniu kolejnych liczb rozszyfrowujesz napis: "Uciekaj".


LOKALNI AGENCI



Karty Lokalnych agentów reprezentują osoby współpracujące z CIA w miejscu, gdzie toczy się Misja. Każda karta Lokalnego Agenta dodaje do Puli jeden Znacznik. Karty Lokalnych agentów nie mają innych funkcji w grze.

NAGRANIA



W trakcie gry gracze natrafiają na symbol  znajdujący się na Aktach będących transkrypcją z nadsłuchu komunikatów obcych wywiadów. Gracze mogą wejść na stronę antaresdatabase.com i odsłuchać tych meldunków.

ODSZYFRUJ

Odszyfruj: 5 7 9 4 6 8 3 5 7 2 4 6 X 3

Podczas gry natrafisz na Zaszyfrowane Akta. Zamiast numeru posiadają liczby niewiadome. Aby uzyskać dostęp do tych Akt, musisz znaleźć zasadę rządzącą ciągiem liczb poprzedzonych słowem Odszyfruj i odkryj liczbę, której brakuje w ciągu. Ta cyfra jest numerem Akt. Gracze mogą wybrać opcję Pomiń zagadkę na stronie Antaresu, by poznać wynik szyfru (patrz Poziomy Trudności, s.6).

W lewym dolnym rogu rewersu każdego dokumentu Akt znajduje się informacja, z jakiej karty Tropów mogłeś go dobrać. Pierwsza próba błędnie odszyfrowanych akt nie ma negatywnych konsekwencji, spróbuj jeszcze raz. Kolejna błędna próba skutkuje zakreśleniem pola w sekcji Człowiek w czerni.

ODWRÓĆ



Dalszy ciąg tropu znajduje się na odwrocie karty - należy odwrócić kartę i kontynuować jej rozpatrywanie.

OPERACJE

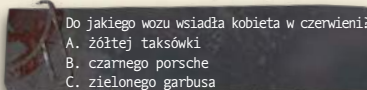
We wstępie do każdej Misji zespół SAD otrzymuje 3 karty Operacji. Każda Operacja ma swój Koszt wyrażony w Znacznikach. Zespół SAD może zrealizować Operacje w dowolnym momencie Misji. Więcej o Operacjach na s. 5.

PRZECZYTAJ

Przeczytaj: #1X

W przeciwieństwie do Dalszych Tropów, które oferują wybór dalszych kroków w Misji, polecenie Przeczytaj oznacza, że zespół SAD musi przeczytać dany tekst przed realizacją innej karty Tropu. Materiały uzyskane przez polecenie Przeczytaj nie zwiększają Zaświetlenia.

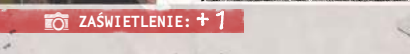
WYZWANIE SZPIEGA



Kiedy odczytujesz tekst karty Tropu, staraj się zapamiętać jak najwięcej szczegółów. Niektóre z kart posiadają na rewersie sekcję z Wyzwaniem Szpiega. Jeżeli natrafisz na wyzwanie musisz wybrać jedną z dostępnych opcji nie podglądając awersu karty, a nastę-

nie sprawdzić poprawność swojej odpowiedzi (sprawdzając awers karty). Jeżeli odpowiedziałeś poprawnie, bravo! Jeśli odpowiedź była błędna wykreśl 1 pole w sekcji Człowiek w czerni.

ZAŚWIETLENIE



Zaświetlenie reprezentuje widoczność działań zespołu SAD dla obcych wywiadów. Większość kart Tropów w grze ma wartość Zaświetlenia +1, co oznacza, że musisz wykreślić jedno pole na arkuszu Misji w Strefie danej karty Tropów. Niektóre karty Tropów mają zaświetlenie +0 lub +2. Sporadycznie w grze zespół SAD może także natrafić na dokumenty Akt, które mają wartość Zaświetlenia +1.

ZESPÓŁ POZYSKAŁ FRAGMENT UKŁADANKI



Zespół pozyskał fragment Układanki:

Kod: 1 3 (P•T••)

W trakcie Misji gracze pozyskują fragmenty informacji dotyczących poszczególnych wątków. Użyj pozyskanych w trakcie rozgrywki informacji do uzupełnienia Układanki dla danej Misji. Każda Układanka reprezentuje jeden z Wątków Misji.

Kiedy pozyskasz fragment Układanki, wybierz na stronie antaresdatabase.com zakładkę Układanka i wprowadź tam uzyskane dane. Każda Układanka ma dwie sekcje: Liter oraz Cyfr.

Sprawdź liczbę Liter w pozyskanym fragmencie i odszukaj Układankę z taką samą ilością liter. Każdy fragment Układanki zawiera jedną lub dwie litery oraz szereg liter nieznanych, oznaczonych jako •. Znane litery wprowadź do Układanki. Możesz wprowadzić więcej liter, niż było w fragmencie, jeśli domyślasz się w jakie hasło ułoży się Układanka.

Następnie wprowadź do Układanki pozyskane cyfry. Zależnie od rodzaju, Układanki mają cztery lub pięć pól do wprowadzenia cyfry. Wprowadź cyfry we wskazane we fragmencie Układanki pola. Uzupełnienie wszystkich pól tej sekcji oznacza, że połączyliście wszystkie wątki i możecie ułożyć je w spójną całość - odblokuje to unikalne zakończenia Misji - twoje działania miały wpływ na postępowanie innych agentów. Błędne wprowadzenie cyfry zostanie zakomunikowane na stronie Antaresu. W takiej sytuacji zespół SAD musi wykreślić jedno pole w sekcji Człowiek w czerni.

Uwaga: Układanki dzielą się na dwa rodzaje: 4 cyfrowe i 5 cyfrowe. Układanki 4 cyfrowe dotyczą tylko konkretnej Misji i jeśli nie zostaną rozwiązane, na koniec Misji przepadają. Układanki 5 cyfrowe dotyczą szerszej fabuły i pozostają z graczami pomiędzy Misjami - niemożliwe jest wypełnienie ich podczas jednej Misji!

DODATEK - POLECENIA I EFEKTY

ZESPÓŁ SAD ODNOTOWUJE W DZIENNIKU KAMPAII

Wśród Akt znajduje się dziennik Kampanii, w którym będziesz zapisywać wydarzenia odwołane podczas Zakończenia Misji. Będą one wpływać na dalszy rozwój fabuły. W kolejnych Misjach możesz spotkać się z instrukcją: „Jeśli zespół SAD odnotował w dzienniku Kampanii...” Zespół SAD otrzyma określone korzyści w danej sytuacji, jeśli w dzienniku Kampanii ma wymagany zapis.

ZNACZNIKI



W grze występują 4 rodzaje Znaczników. Znaczniki reprezentują zasoby będące w dyspozycji zespołu SAD na czas Misji. Reprezentują zarówno pieniądze (służące np. do przekupienia kogoś, wynajęcia hotelu itp) jak i lokalne kontakty i agentów, którzy mogą pomóc w działaniach zespołu SAD. Zespół SAD uzyskuje znaczniki we Wstępie do Misji oraz, sporadycznie, podczas rozpatrywania niektórych kart Tropów. Znaczniki są wykorzystywane do opłacenia kosztu Dodatkowych Operacji oraz do podążania niektórymi spośród Dalszych Tropów. Wykorzystywane Znaczniki są usuwane z gry. Niewykorzystane Znaczniki nie przechodzą do kolejnej Misji.

NAZWISKO NIEZNANE

W trakcie rozgrywki możecie trafić na określenie np. NN01. Skrót NN oznacza osobę niezidentyfikowaną (Nazwisko Nieznane).



Naszym celem było stworzyć szpiegowską historię tak bardzo prawdopodobną, by gracze odnieśli wrażenie, że stają się uczestnikami autentycznych wydarzeń z czasów Zimnej Wojny. Wiedeński łącznik przedstawia służącą rozrywce graczy fikcję, do stworzenia której pełnymi garściami czerpiemy z historii, splatając ściśle fakty z wydarzeniami rodem z wyobraźni. Należy jednak pamiętać, że w żadnym przypadku nie było naszym zamiarem naruszanie dobrego imienia przywołanych w grze osób. Także wszystkie wizualizacje, a zwłaszcza postacie z albumów udostępnionych na zasadach licencji CC BY 2.0, w rzeczywistości nie mają żadnego związku z fabułą gry i pojawiają się wyłącznie dla zobrazowania klimatu i realiów czasów, w których gra się toczy.

TWÓRCY GRY

PROJEKT GRY: Ignacy Trzewiczek, Jakub Poczęty
SCENARIUSZ: Przemysław Rymer, Jakub Łapot
PROJEKT GRAFICZNY: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma
INSTRUKCJA: Joanna Kijanka
KIEROWNIK PRODUKCJI: Grzegorz Polewka

BOARD
GAMES
— THAT TELL
STORIES



Twórcy dziękują testerom i redaktorom w pomocy przy pracach nad grą. Szczególne podziękowania kierują na ręce: Joanna Kijanka, Joanna Wareluk, Grzegorz Polewka, Michał Kulasek, Rafał Szyma, Olga Nowak-Zawiślińska, Iwona Idec, Marzena Trzewiczek, Patryk Pajgis, Aleksander Jarasz, Piotr Skupień, Agnieszka Mazur, Aneta Górska, Aleksandra Jabłońska-Jaksik, Dawid Jaksik oraz Tomek, Farindel, Jaca, Imre, Michel Huhardeaux. Specjalne podziękowania: Marek Spychalski, Damian Mazur

© 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games zabronione. Fabuła oraz wszelkie nazwy, postacie i wydarzenia przedstawione w tym produkcie są fikcyjne i nie mają bezpośredniego odniesienia do rzeczywistych osób, produktów, ani wydarzeń.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: <https://portalgames.pl/pl/reklamacja>

MATERIAŁY FOTOGRAFICZNE

Materiały fotograficzne wykorzystane w grze należą do domeny publicznej, zostały wykonane przez twórców gry, zakupione (stocki) lub wykorzystane na zasadach licencji Attribution 2.0 Generic (CC-BY-2.0). Przedstawiamy właścicielom praw do zdjęć na licencji CC-BY-2.0: Pudełko: Hunter Desportes, Karty: okładka - Chris Lovelock, Robert Ryerson; #103 - Robert Ryerson; #104 - Mats Önnestam; #109 - Paul Argoud; #110 - Dave Conner; #112 - Sgt. Pepper 57, University of Wolverhampton; #114 - Andy Eick, Cangul; #124 - Alan Light; Rewersy M1 - Robert Ryerson, Andy Eick, Chris Lovelock, Mats Önnestam; #111B Hunter Desportes; #203 - Sgt. Pepper; #210 - Sgt. Pepper; #211 - Barbara Ann Spengler; #212 - Chris Lovelock, Rewersy M2 - Hunter Desportes, Chris Lovelock, Ken Meyer, Sgt. Pepper; #305 - Seattle Municipal Archives; #308 - Ivan Pavlovskyy; #311 - Stuart Health; #312 - Michel Huhardeaux; rewery M3 - Michel Huhardeaux, Ken Mayer; #302B - Morten Kerr Municipal Archives of Trondheim; #303B, #304B - Michel Huhardeaux; #402 - AFL-CIO America's Unions; #403 - skin-ubx; #404 - Francisco Gonzalez; #406 - Mats Önnestam; #407 - Michel Huhardeaux; #408 - Francisco Gonzalez; #415 - Seattle Municipal Archives; #417 - Comet Star Moon; #401B - CeriC, Francisco Gonzalez; rewery M4 - Francisco Gonzalez, Robert Ryerson, #405B - Tiare Scott; #407B - Turalbus; #409B - Mike Brand; Instrukcja s2 - Naturhistorisches Muzeum; s3 - CeriC; s5, s8 - Michel Huhardeaux; Agenci: Blome - Mats Önnestam; Fritt - Alan Light; Doch - Mats Önnestam; Suchy - Barbara Ann Spengler; Hanz - Mats Önnestam; Mikulas - Mats Önnestam; Lehner - Andy Eick; Siffling, Bela - Michel Huhardeaux; Zsolt - Euro Asia Vision; Wolski - Seattle Municipal Archives; Akta: §103 - Xinem; §106 - Eric Daugherty; §115 - Michel Huhardeaux, Hunter Desportes, Toa Heftiba; §151 - Mitchell Or; §200 - Barbara Ann Spengler; §201 - Spaztacular; §203 - Robert Ryerson, Pietro Zanarini; §204 - Hunter Desportes; §205 - Danis Harper; §208 - Henry Lawford; §209 - Alan Light, Hunter Desportes; §211 - Mats Önnestam; §212 - Mats Önnestam, Alan Light, Xinem; §213 - Sgt. Pepper; §221 - Per Egevad; §223 - Mats Önnestam; §224, §225, §227, §229 - Barbara Ann Spengler; §302 - Mats Önnestam; §307 - USMC Archives; §309 - Alan Light; §319 - Henry Lawford; §401 - Francisco Gonzales; §402 - CeriC; §445 - Mats Önnestam; §446 - Francisco Gonzales; rewery - Mats Önnestam; Intro m1 - Founding an Attic, Barbara Ann Spengler; Robert Ryerson, Naturhistorisches Muzeum, Chris Lovelock; Intro M2 - Chris Lovelock; Intro m4 - Francisco Gonzales; Operacje: Wędkarz - Michel Huhardeaux; Yoyo 1 - Hunter Desportes; Wywiad - Henry Lawford; Human Rights - Mats Önnestam; Yoyo 2 - Peter Stevens; Tapeta - Ken Mayer; Mrowisko - Euro Asia Vision; Na ryby - Barbara Ann Spengler; Wyścig - David Howard;

BIBLIOGRAFIA

KSIĄŻKI:

1. „Z przejmującego zimna” („The spy who came in from the cold”, 1963), John le Carré
2. „Akwarium” (Aquarium ang.; АКВАРИУМ ros., 1985), Wiktor Suworow
3. „Ostatnia granica” (The Last Frontier, The Secret Ways (w USA), Alistair MacLean
4. „Sześć dni Kondora” (Six Days of the Condor, 1974), James Grady
5. „Czwarty protokół” (The Fourth Protocol, 1984), Frederick Forsyth
6. „Terroryzm w Europie Zachodniej - W imię narodu i lepszej sprawy”, 2000; Wiktor Grotowicz

FILMY:

1. Jack Strong (2014), reż. W. Pasikowski
2. Pogrzeb w Berlinie (Funeral in Berlin, 1966) reż. Guy Hamilton
3. Monachium (Munich, 2005), reż. Steven Spielberg
4. Życie na podstachu (Das Leben der Anderen, 2006), reż. Florian Henckel von Donnersmarck
5. Operacja Argo (ang. Argo, 2012), reż. Ben Affleck
6. Spy Game, 2011, reż. Tony Scott

DODATKOWO POLECAMY:

- „Dzień szakala” („The Day of the Jackal”, 1971), Frederick Forsyth
„Igła” („The Eye of the Needle”, 1978), Ken Follett
„Klucz do Rebecki” (The key to Rebecca, 1980), Ken Follett
„Diabelska alternatywa” (The Devil's Alternative, 1979), Frederick Forsyth
„Druciarz, krawiec, żołnierz, szpieg” (Cang. Tinker, Tailor, soldier, Spy, 1974), John le Carré

POLECANE STRONY:

- digitalarchive.wilsoncenter.org
www.abw.gov.pl/pl/pbw/publikacje/304,Wybrane-publikacje-Agencji-Bezpieczenstwa-Wewnietrznego.html
www.cia.gov/library/readingroom/home
digitalarchive.wilsoncenter.org/document/111999
digitalarchive.wilsoncenter.org/document/165266