

TAJNE AGENTKI



INSTRUKCJA

PROWADZENIE

W 1867 roku nastąpił zmierzch władzy ostatniego rządu wojskowego, reprezentowanego przez szogunata Edo. Choć władza wróciła w ręce cesarza Meiji, to jego otoczenie pełne było szpiegów, pozostających na usługach ustępującej potęgi. Zwano ich Oniwaban. Pozostali oni wierni szogunowi, dbając o jego bezpieczeństwo i pozyskując poufne informacje, które nigdy nie powinny opuścić cesarskiego dworu. Lokalizacja ich kwatery głównej owiana była tajemnicą i tylko nieliczni podejrzewali, że znajduje się gdzieś nieopodal Hanamikoji – słynnej ulicy w Kioto. Oniwaban wyszło z cienia dopiero w 1878 roku, kiedy to, w skutek brawurowo przeprowadzonego zamachu, śmierć poniósł sekretarz stanu, lojalny współpracownik i prawa ręka cesarza Meiji.

Odpowiedź nadeszła szybko i była druzgocąca. Cesarz w niedługim czasie powołał specjalną komórkę wywiadowczą. Nie szczędził nakładów finansowych, by wyposażyć ją w najnowocześniejszą technologię zachodu. Dzięki temu agentki cesarza dysponowały sprzętem, o którym poplecznicy szogunatu mogli jedynie pomarzyć. W krótkim czasie szala zaczęła przechylać się na stronę obecnego rządu.

Śmiertelna rozgrywka trwała nieprzerwanie aż do 1927 roku, gdy Japonię dopadł kryzys ekonomiczny. Niepokoje społeczne i malejące poparcie dla rządu były ostatnią deską ratunku dla Oniwaban, które natychmiast zwietrzyło swoją szansę. Wprawdzie agenci cesarza odkryli prawdziwą lokalizację kwatery głównej Oniwaban, ci jednak dotarli do projektów broni i szpiegowskiej technologii, które pozwoliły rządowi osiągnąć przewagę.

Jeśli którejkolwiek ze stron uda się dostarczyć właściwe dokumenty do właściwych oczu, wieloletnia wojna agentek zostanie zakończona. Zwycięzca może być tylko jeden. Po której stronie staniesz?

CEL GRY

- ◆ Stając po stronie Oniwaban lub rządu Meiji, gracze będą wysyłać tajne agentki, by prowadziły dochodzenia w okolicach Hanamikoji i zbierały kluczowe dane wywiadowcze, jednocześnie nie zapominając o ochronie własnych agentek, które takowe dane już posiadają.
- ◆ Za sprawą przemysłanych ruchów, starć i zagrywek taktycznych, gracze mogą osiągnąć zwycięstwo na jeden z trzech sposobów:
 - ❶ Przechwycić dwie agentki wroga, które posiadają prawdziwe dane wywiadowcze (●).
 - ❷ Pozwolić by przeciwnik przechwycił trzy agentki, które posiadają fałszywe dane wywiadowcze (bez ●).
 - ❸ Uciec jedną ze swoich agentek, która posiada prawdziwe dane wywiadowcze (●).

KOMPONENTY

- ◆ 1 plansza gry



- ◆ 50 kart lokacji (po 25 dla każdego gracza)



- ◆ 16 kart taktyk (po 8 dla każdego gracza)



- ◆ 6 kart ekwipunku (po 3 dla każdego gracza, patrz str. 15 „Zasady Zaawansowane część 2”)



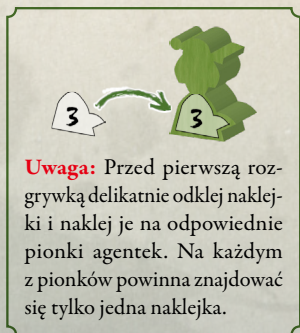
- ◆ 7 kart agentek specjalnych (po 3 dla każdego gracza oraz 1 karta neutralna, patrz str. 12 „Zasady Zaawansowane część 1”)



- ◆ 12 pionków agentek (po 6 dla każdego gracza)

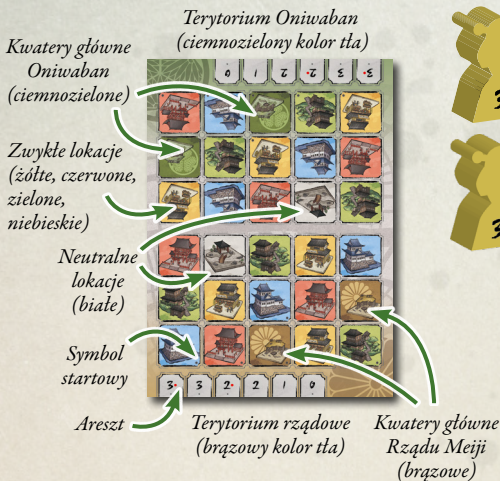


- ◆ 12 naklejek agentek (po 6 dla każdego gracza)
Komplet naklejek dla 1 gracza:

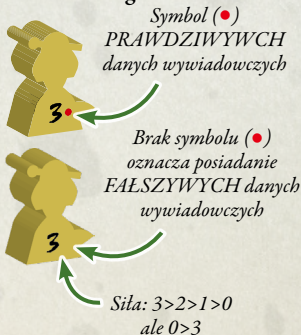


OPIS ELEMENTÓW GRY

◆ Plansza gry



◆ Pionki Agentek



Naklejka na pionku agentki reprezentuje jej „tożsamość”. Tożsamość zawiera wartość siły oraz typ danych wywiadowczych jakie agentka przynosi.

◆ Karty lokacji



◆ Karty taktyk



Z kolei „sekretne” karty taktyk należy po zagranium umieścić przed graczem a odłożyć na stos kart odrzuconych tylko w przypadku, gdy ich działanie zostanie rozpatrzone.



RZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- 1 Gracze powinni usiąść naprzeciw siebie i wybrać strony konfliktu – jeden stanie po stronie Oniwaban, drugi Rządu Cesarza Meiji. Planszę główną należy umieścić na środku stołu tak, by terytorium Oniwaban było po stronie gracza Oniwaban (ciemnozielone tło), a terytorium rządowe po stronie gracza reprezentującego Cesarza Meiji (brązowe tło).
- 2 Gracze otrzymują po 25 kart lokacji i 8 kart taktyk w odpowiednim dla siebie kolorze. Każdy z graczy tasuje obydwie swoje talie, a następnie odkłada je obok, tworząc tym samym talię kart lokacji i talię kart taktyk.
- 3 Każdy z graczy tworzy swoją rękę startową, dobierając 4 karty z wierzchu swojej talii lokacji i dwie karty z wierzchu swojej talii taktyk. Gracze nie powinni ujawniać dobranych kart przeciwnikowi.
- 4 Po zapoznaniu się z kartami na ręce każdy gracz pobiera 6 pionków agentek w swoim kolorze i umieszcza je na swoim terytorium w lokacjach oznaczonych symbolem startowym (●). W każdej lokacji może się znajdować tylko jeden pionek agentki. Naklejka, określająca tożsamość, powinna być widoczna tylko dla gracza, do którego należy pionek.
- 5 Gracz, reprezentujący Oniwaban, rozpoczyna grę.





OZGRYWKA

- ◆ Rozpoczynając od gracza reprezentującego Oniwaban, gracze będą kolejno rozgrywać swoje tury, aż jeden z warunków zwycięstwa zostanie spełniony.
- ◆ W trakcie swojej tury gracz musi wykonać poniższe akcje w przedstawionej kolejności (wszystkie akcje są obowiązkowe):

1 Zagraj jedną kartę

- A) Jeśli została zagrana **karta lokacji**, aktywny gracz porusza jedną ze swoich agentek do lokacji w kolorze zagranej karty (*patrz str. 7: Ruch*).
- B) Jeśli została zagrana **karta taktyki**, postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie (*patrz str. 10: Opis kart taktyk*).

Uwaga 1: Po wykonaniu instrukcji na karcie taktyki odłóż ją odkrytą na swój stos kart odrzuconych.

Uwaga 2: Gracze mogą przejrzeć swój stos kart odrzuconych w dowolnej chwili, ale nie mogą przeglądać stosu przeciwnika.

2 Dobierz karty

Aktywny gracz uzupełnia rękę tak, by znów mieć 6 kart na ręce. Dobiera karty, wybierając dowolnie z **talii lokacji** i/lub z **talii taktyk**. Na tym kończy się jego tura i swoją rozpoczyna przeciwnik.

Uwaga 1: Kiedy jedna z talii wyczerpie się, gracz do końca gry nie będzie mógł pozyskać nowych kart danego typu.

Uwaga 2: Jeśli wyczerpie się zarówno talia taktyk, jak i talia lokacji jednego z graczy, gracz ten do końca rozgrywki nie będzie dociągał żadnych kart.

Uwaga 3: Gracze mogą budować rękę wedle swego uznania. Dla przykładu: Pomimo, że ręka startowa składa się z 4 kart lokacji i 2 kart taktyk, gracze mogą w trakcie uzupełniania ręki sprawić, że będą to 3 karty lokacji i 3 karty taktyk. Wszystko zależy od obranej strategii.










RUCH

- ◆ Jeśli karty taktyk agentek specjalnych lub ekwipunku nie stanowią inaczej, gracze muszą poruszać swoje agentki zgodnie z poniższymi zasadami:
 - ❶: Agentka musi zostać przemieszczona do lokacji w kolorze zagranej karty lokacji.
 - ❷: Agentka zawsze musi przemieszczać się naprzód (w linii prostej lub na skos). Agentka nie może się cofać, ani poruszać na boki.
 - ❸: Agentka może przemieścić się tylko o 1 pole.
 - ❹: Każdy z graczy może mieć tylko 1 agentkę w danej lokacji.

- ❶ *Agentka może poruszyć się o 1 pole do przodu lub na ukos.*
- ❷ *Agentka nie może poruszać się do tyłu i na boki.*
- ❸ *Agentka nie może poruszyć się więcej niż o 1 pole.*
- ❹ *Agentka nie może wejść do lokacji neutralnej (białe pole), ponieważ każdy z graczy może mieć tylko jedną agentkę w danej lokacji.*



RODZAJE LOKACJI

- ◆ **Lokacje zwykłe** (czerwona , zielona , żółta , niebieska ): Zagraj kartę lokacji w kolorze lokacji na planszy, by poruszyć tam agentkę.
- ◆ **Lokacje neutralne** (biała ): Zagraj dowolną kartę lokacji, by poruszyć tam agentkę.
- ◆ **Kwatera główna Oniwaban** (ciemnozielona ): Zagraj dowolną kartę lokacji, by poruszyć tam agentkę. Tylko agentki Oniwaban mogą wchodzić do tej lokacji.
- ◆ **Kwatera główna Rządu** (brązowa ): Zagraj dowolną kartę lokacji, by poruszyć tam agentkę. Tylko agentki Rządu mogą wchodzić do tej lokacji.

STARCIE

- ◆ Kiedy agentka wchodzi do lokacji, w której znajduje się już agentka przeciwnika, następuje starcie. Agentkę, wkraczającą do lokacji, nazywa się **atakującą**, z kolei agentka znajdująca się w lokacji to **obrońca**. Konflikt rozpatruje się zgodnie z poniższymi krokami:

❶: Ujawnijcie tożsamość **obrońcy**.

❷: Gracz atakujący w tajemnicy porównuje siłę obu agentek (*patrz str. 4: Siła agentki. Siła: $3 > 2 > 1 > 0$ ale $0 > 3$*):

A) **Jeśli siła atakującej agentki jest większa lub równa sile obrońcy, atakująca agentka wygrywa starcie:**

Gracz atakujący przechwytuje agentkę obrońcy. Atakujący zdejmuje z planszy pionek obrońcy i umieszcza go na odpowiednim polu swojego Aresztu (*patrz str. 4: Plansza gry*).

B) **Jeśli siła obrońcy jest większa niż siła atakującej agentki, wygrywa obrońca:**

Pionek broniącej się agentki zostaje w danej lokacji. Tożsamość agentki, która skutecznie się obroniła, będzie od tej pory jawna. Agentkę, która atakowała, należy wycofać do lokacji, z której przyszła.

Uwaga: Porównując siłę dwóch agentek, atakujący nie może skłamać co do rezultatu.



Gracz strony Rządowej (żółty) jest atakującym, a gracz Oniwaban (zielony) obrońcą:

❶ Gracz strony Rządowej ujawnia tożsamość obrońcy o sile 2.

❷ Gracz strony Rządowej porównuje siłę obrońcy z siłą swojej atakującej agentki (bez ujawniania przeciwnikowi tożsamości swojej agentki), która również wynosi 2. Atakujący wygrywa, a pionek obrońcy zostaje przeniesiony do Aresztu gracza strony Rządowej.



AKOŃCZENIE GRY

◆ Gra kończy się w chwili, gdy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków końca gry:

- 1 Kiedy jeden z graczy przechwyci 2 agentki przeciwnika, które posiadają prawdziwe dane wywiadowcze (●).
- 2 Kiedy jeden z graczy pozwoli przeciwnikowi przechwycić 3 agentki z fałszywymi danymi wywiadowczymi (bez ●).
- 3 Kiedy agentka posiadająca prawdziwe dane wywiadowcze (●) zakończy swoją turę na terytorium przeciwnika, w jednej z 5 lokacji w rzędzie najbliższym przeciwnikowi.

Uwaga: Jeśli agentka zostanie przemieszczona na jedną z 5 lokacji najbliższych przeciwnikowi, aktywny gracz musi zadeklarować, czy ten ruch przyniósł mu zwycięstwo. Jeśli nie, nie musi ujawniać tożsamości agentki.



Gracz, który jako pierwszy spełni jeden z trzech, wymienionych powyżej warunków, zostaje zwycięzcą.

- ◆ **Przypadek szczególny 1:** Niezwykle rzadko może dojść do sytuacji, w której jeden z graczy, wykonując ruch na terytorium przeciwnika agentką z prawdziwymi danymi (warunek 3. końca gry - wygrana), jednocześnie pojmie trzecią agentkę przeciwnika z fałszywymi danymi (warunek 2. końca gry - przegrana). W takim wypadku gracz aktywny wygrywa.
- ◆ **Przypadek szczególny 2:** Niezwykle rzadko może zdarzyć się, że aktywny gracz nie będzie mógł zagrać żadnej z kart jakie posiada na ręce (lub wykorzysta wszystkie karty obu swoich talii). W takiej sytuacji automatycznie przegrywa grę.
- ◆ Sugerujemy rozgrywkę do 3 zwycięstw, podczas której po pierwszej rozgrywce gracze zamieniają się stronami. Jeśli do wyłonienia zwycięzcy będzie wymagana trzecia rozgrywka, gracze mogą zdecydować, by znów zamienić się stronami lub wylosować strony konfliktu.

OPIS KART TAKTYK



Obrona / Natychmiastowa / 2x

Przenieść jedną ze swoich agentek o 1 pole w lewo, w prawo, w tył, skośnie do tyłu w lewo lub skośnie do tyłu w prawo.

Uwaga: W skutek działania tej karty może dojść do starcia, rozpatrz je normalnie.



Tunel / Natychmiastowa / 2x

Przenieść jedną ze swoich agentek na dowolne pole w tym samym rzędzie. Nie możesz w ten sposób „przeskoczyć” innej agentki (należącej do Ciebie lub do przeciwnika).

Uwaga: W skutek działania tej karty może dojść do starcia, rozpatrz je normalnie.



Atak / Natychmiastowa / 1x

Przenieść jedną ze swoich agentek o 1 pole do przodu, skośnie do przodu w prawo lub skośnie do przodu w lewo. Następnie porusz jedną z agentek przeciwnika o 1 pole w tył, skośnie do tyłu w lewo lub skośnie do tyłu w prawo do pustej lokacji.

Uwaga: W skutek działania tej karty może dojść do starcia (a nawet dwóch), rozpatrz je normalnie. Jeśli chcesz doprowadzić do dwóch starć, najpierw wykonaj oba ruchy agentkami, a potem rozpatrz oba starcia (wejście trzema agentkami na jedno pole jest zabronione).



Zamiana / Natychmiastowa / 1x

Weź dwie swoje agentki, znajdujące się w tym samym rzędzie lub kolumnie. W tajemnicy zdecyduj, czy zamienić je miejscami, czy nie (możesz zrobić to pod stołem). Nie pozwól, by przeciwnik wiedział, czy dokonałeś zamiany. Umieść agentki z powrotem na planszy we właściwych miejscach.

Uwaga: Jeśli tożsamość którejś z agentek była ujawniona przed zamianą, należy ją ponownie ukryć, nawet jeśli nie zamieniłeś agentek miejscami. Umieść pionki tak, by ich tożsamość zwrócona była w twoją stronę.



Przynęta / Sekretna / 2x

Umieść tę kartę odsłoniętą przed sobą i oznacz lokację.

(Oznaczanie lokacji: Wybierz z ręki kartę lokacji (niebędącą joke-rem) i umieść zakrytą pod tą kartą taktyki. Ta karta lokacji jest od teraz oznaczona).

Kiedy przeciwnik przemieści swoją agentkę do lokacji, odpowiadającej oznaczeniu, możesz ujawnić kartę i niezwłocznie „odepchnąć” tę agentkę o 2 pola w tył. Przesuwając pionek przeciwnika decydujesz o kierunku ruchu (oddzielnie dla każdego pola) – czy ma to być bezpośrednio do tyłu, skośnie do tyłu w lewo lub skośnie do tyłu w prawo. Na ostatnim polu na jakim znajdzie się agentka nie może znajdować się inna agentka. Po wykorzystaniu tej karty odłóż zarówno ją, jak i oznaczoną kartę lokacji na stos kart odrzuconych.

Uwaga: Jeśli agentka wroga, wchodząc do lokacji z przynętą, wywołałaby starcie, rozpatrz efekt starcia przed aktywowaniem przynęty.

Uwaga 2: Cofając pionek wroga może on przechodzić przez inne agentki. Nie powoduje to starcia.

Uwaga 3: Jeśli agentka wroga, posiadająca prawdziwe dane wywiadowcze, dotrze na twoje terytorium, możesz aktywować przynętę zanim przeciwnik ujawni tożsamość agentki i zadeklaruje zwycięstwo.



Projektant gry: Wei-Min Ling

Ilustrator: Maisherly Chan

Producent: Wei-Min Ling

Projekt graficzny: EmperorS4

Pomysł: Yung-Ying Ding

Projektant logo: Sesame Chen

Wersja polska: Lucrum Games

Tłumaczenie: Paweł Imperowicz

Konsultacje: Rafał Kruczek, Bartosz Chlebiński, Łukasz Gralak

Skład polskiej wersji: Łukasz Kempiański

Projektant pragnie podziękować wszystkim testerom gry. Specjalne podziękowania należą się: mojej rodzinie, Maisherly Chan, Yung-Ying Ding, Chau-Hsin Chou, Eros Lin, Eason Chen i wszystkim członkom Taiwan Boardgame Design.



Dystrybucja: Wydawnictwo Lucrum

Zamówienia hurtowe: lucrum@lucrum.pl • tel. 33 812 69 90

www.lucrumgames.pl • [f/lucrumgames](https://www.facebook.com/lucrumgames)



© 2018 EmperorS4 Technology Co., Ltd. All Rights Reserved.

Tel: +886-2-2732-6972

BoardgameLove@bgl.com.tw

www.EmperorS4.com



ZASADY ZAAWANSOWANE

CZĘŚĆ I AGENTKI SPECJALNE

- ◆ Rekomendujemy, by gracze skorzystali z zaawansowanych zasad dopiero po zaznajomieniu się z podstawowymi zasadami gry.
- ◆ Karty Agentek specjalnych dodają nowe działania, trwające przez całą grę.
- ◆ Karty Agentek specjalnych modyfikują podstawowe zasady gry. Jeśli działanie kart stoi w sprzeczności z podstawowymi zasadami rozgrywki, pierwszeństwo zawsze mają zasady przedstawione na kartach.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI – KARTY AGENTEK SPECJALNYCH

- ◆ Po wykonaniu kroku 4 **przygotowania rozgrywki** (patrz str. 5: *Przygotowanie rozgrywki*), każdy z graczy bierze 3 karty Agentek specjalnych, które należą do reprezentowanej przez niego strony. Wybiera jedną z nich i umieszcza przed sobą. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka - nie będą brały udziału w rozgrywce.
- ◆ Jeśli będziecie korzystać z karty neutralnej Agentki specjalnej, gracz strony Rządowej otrzymuje ją do wyboru jako pierwszy. Może ją zatrzymać zamiast jakiegokolwiek z kart Agentek specjalnych, należących do strony Rządowej. Może też przekazać ją graczowi Oniwaban, który dopiero wtedy może ją wybrać. Gracz, który wybierze neutralną Agentkę specjalną, nie może wybrać dodatkowej karty, przynależnej do reprezentowanej przez niego strony.

OPIS KART AGENTEK SPECJALNYCH

◆ Agentki Specjalne Oniwaban



Kryptonim: Tomoyo / 1x

Kiedy uzupełniasz karty, by mieć 6 na ręce: Za każdą kartę, którą musisz dobrać, dobierz dwie (możesz dobrać z talii kart taktyk lub z talii kart lokacji). Wybierz jedną kartę i umieść ją na ręce, drugą odłóż na spód odpowiedniej talii.



Kryptonim: Anju / 1x

Kiedy zagrywasz przynętę możesz oznaczyć dwie karty lokacji zamiast jednej. Po wykorzystaniu pierwszej przynęty, nie odrzucaj drugiej. Obie oznaczone karty można wykorzystać jako dwie osobne przynęty.

Uwaga: Jeśli oznaczysz takie same karty lokacji, możesz użyć tylko jednej na raz.



Kryptonim: Yoko / 1x

Kiedy poruszasz swoje agentki: Jeśli w lokacji, do której chcesz poruszyć swoją agentkę, znajduje się inna z twoich agentek, możesz ją „przeskoczyć” umieszczając pionek poruszanej agentki na kolejnym polu, zachowując kierunek ruchu.

Uwaga 1: Wykorzystanie tej zdolności jest dobrowolne.

Uwaga 2: Jeśli zdecydujesz się skorzystać z tej zdolności, zagraj kartę lokacji odpowiadającą lokacji, w której faktycznie zakończysz ruch, a nie tej, w której znajduje się „przeskakowana” agentka.

Uwaga 3: Nie możesz w ten sposób „przeskoczyć” więcej niż 1 agentkę.

Uwaga 4: Jeśli lokacja, do której wejdiesz zawiera agentkę przeciwnika, rozpatrz starcie zgodnie z normalnymi zasadami.

◆ Agentki Specjalne Rządu Meiji



Kryptonim: Ayane / 1x

Zagrywając kartę w swojej turze: Jeśli zagrywasz kartę lokacji (poza jokerem), możesz zabrać tę kartę z powrotem na rękę zamiast odkładać ją na stos kart odrzuconych.



Kryptonim: Chiharu / 1x

Kiedy poruszasz swoją agentkę: Możesz wejść na pole kwatery głównej przeciwnika (zagrywając dowolną kartę lokacji, tak jak w przypadku lokacji neutralnej).

Kiedy przeciwnik porusza swoją agentkę: Agentki przeciwnika nie mogą wchodzić do lokacji neutralnej, znajdującej się na twoim terytorium.



Kryptonim: Iroha / 1x

Kiedy przeciwnik atakuje twoją agentkę: Ujawnij tożsamość nie tylko obrońcy, ale i agentki atakującej.

◆ Neutralna Agentka Specjalna



Kryptonim: Ruri / 1x

Przygotowanie rozgrywki: Ze swojej talii lokacji wybierz dowolną kartę lokacji (poza jokerem) i umieść ją odkrytą na karcie agentki specjalnej Ruri.

Przeciwnik nie może atakować twoich agentek, znajdujących się na lokacjach w kolorze karty, leżącej na agentce specjalnej Ruri.



ZASADY ZAAWANSOWANE

CZĘŚĆ II EKWIPUNEK

- ◆ Karty ekwipunku mogą być wykorzystane samodzielnie lub w połączeniu z kartami Agentek specjalnych. Takie połączenie wyraźnie zmieni doświadczenie płynące z rozgrywki. Kiedy już zaznajomicie się z grą, zalecamy wypróbowanie wszystkich zasad zaawansowanych naraz.
- ◆ Kiedy stracisz kluczową agentkę, zostawia ona po sobie specjalne wyposażenie, które da ci przewagę i może pomóc odmienić losy rozgrywki.
- ◆ Karty ekwipunku zwykle zmieniają zasady gry. Jeśli działanie kart stoi w sprzeczności z podstawowymi zasadami rozgrywki, pierwszeństwo zawsze mają zasady przedstawione na kartach.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI - KARTY EKWIPUNKU

- ◆ Po wykonaniu kroku 4 **przygotowania rozgrywki** (patrz str. 5: *Przygotowanie rozgrywki*) każdy z graczy bierze 3 karty ekwipunku, należące do reprezentowanej przez niego strony, i umieszcza je zakryte przed sobą (szarą stroną do góry).

AKTYWOWANIE KART EKWIPUNKU

- ◆ Jeśli w trakcie rozgrywki, jedna z twoich agentek o tożsamości 3 (●), 3 (bez ●), 2 (●) lub 0 zostanie przechwycona przez przeciwnika i umieszczona w Areszcie (pola z symbolem ★), możesz aktywować (odwrócić) jedną z kart ekwipunku. Możesz korzystać tylko z aktywnych kart ekwipunku.
- ◆ Każda karta ekwipunku może zostać użyta tylko raz przez całą grę. Użyte karty należy odłożyć do pudełka.

OPIS KART EKWIPUNKU

- ◆ Ekwipunek agentek Oniwaban



Maszynopis / 1x

W trakcie swojej tury: Wybierz jedną z kart ze swojego stosu kart odrzuconych i zabierz ją z powrotem na rękę.



Anestetyk / 1x

W trakcie swojej tury: Wybierz jedną z agentek przeciwnika. W następnej turze, twój przeciwnik musi poruszyć tę agentkę. Jeśli przeciwnik nie może tego zrobić, musi ujawnić swoją rękę, by udowodnić, że nie ma takiej możliwości. Następnie rozgrywa turę w normalny sposób.



Rewolwer / 1x

Kiedy przeciwnik atakuje jedną z twoich agentek: Spróbuj odgadnąć tożsamość atakującej agentki (zarówno siłę jak i rodzaj danych wywiadowczych jakie przenosi), a następnie ujawnij jej tożsamość. Jeśli twoja odpowiedź była poprawna, umieść agentkę przeciwnika na swoim obszarze więzienia. W przeciwnym wypadku rozpatrz starcie zgodnie z normalnymi zasadami. Tożsamość atakującej agentki będzie od tej pory jawna.

◆ Ekwipunek agentek Rządu Meiji



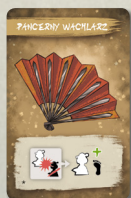
Podśluch / 1x

W trakcie swojej tury: Wybierz jedną z agentek przeciwnika i ujawnij jej tożsamość.



Ogluszacz / 1x

W trakcie swojej tury: Wybierz jedną z agentek przeciwnika. W następnej turze twój przeciwnik nie może poruszyć tej agentki. Jeśli twój przeciwnik nie może poruszyć żadnej ze swoich agentek, automatycznie przegrywa grę.



Pancerne wachlarze / 1x

Kiedy wygrasz starcie jako atakujący: Możesz natychmiast poruszyć zwycięską agentkę ponownie, zagrywając kartę taktyki lub kartę lokacji.