

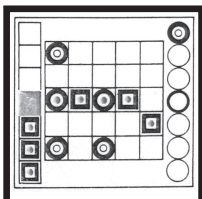
Ha tudsz, minél többször lépj többszörös ugrással, mert így kiderülhet, melyik mező milyen színre fordítja a bábukat.

#### Ki a nyertes?

Az a játékos nyer, aki először helyez sorba egymás mellé az általa választott színű bábuból 4-et, vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

#### Egy újabb játék előkészítése

Állítsd vissza a bábukat az alapszínükre a színváltó segítségével, és tedd vissza őket a kijelölt helyükre.



8. kép

Minden játék után vedd le a tábla kék fedelét, és vedd ki az 5 kétoldalas mágnescsíkot. Keverd össze, majd tedd vissza azokat. Visszateheted vízszintesen vagy függőlegesen is.

Összesen 245.760 féle változatban helyezheted vissza a mágnescsíkokat, így egy következő izgalmas játék során te és persze az ellenfeled is új kihívással fog szembesülni.

### Próbáld ki további érdekes és izgalmas parti társasjátékainkat is!



Keress további termékeinket weboldalunkon:  
**Jatektenger.hu**

A Kettős Ügynök (eredetileg Turncoat) a University Games Corporation védjegye. © 2012 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. Minden jog fenntartva. University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L), The Netherlands. UGames Australia, 71-73 Chandos Street, St Leonards NSW, Australia 2065. University Games UK, The Courtyard, Glory Park, Wooburn Moor, Bucks, HP100DG, UK.

Kérjük, őrizze meg a csomagolást későbbi felhasználásra! Származási hely: Kína 8008992 07/12  
Importálja és forgalmazza: Kensho Kft., 1037 Budapest, Csillaghegyi út 13. Telefon: (1) 244 8009 info@kensho.hu

UNIVERSITY  
GAMES

KENSHO

# KETTŐS ÜGYNÖK

## JÁTEKSZABÁLY

Családi játék 8+ 2 JÁTEKOS



SKENNELD BE!

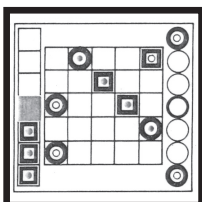
#### Tartalma:

- 12 db bábu (6 db kerek, 6 db szögletes)
- 1 db játéktábla
- Játékszabály

#### A játék célja:

Az a játékos nyer, aki először helyez sorba egymás mellé az általa választott színű bábuból 4-et, vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. (1. kép) A sorba állított bábuk lehetnek kerek vagy szögletes formájúak, vagy ezek bármilyen kombinációja.

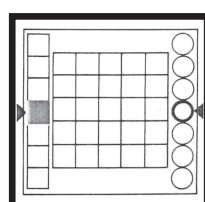
**Csak a szín számít, a forma nem.**



1. kép

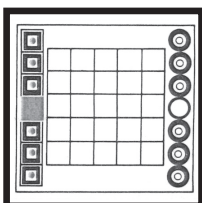
#### Előkészítés:

Mindkét játékos 6 egyforma színű és formájú bábuval kezd. (2. kép) Az átlátszó bábukban kis korongok vannak, amelyek egyik oldala fehér, a másik oldala piros színű.



2. kép

A kör alakú bábukban lévő korongok mindig a fehér felükkel, a szögletes bábukban lévők pedig a piros felükkel felfelé kezdik a játékot.



3. kép

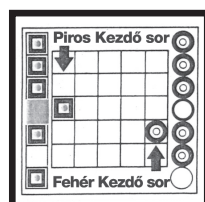
Helyezd a bábút a megfelelő formájú színváltóra, hogy az a benne lévő korongot a formához illő alapszínre állítsa a kezdéshez. A kör alakú bábuk mindig a fehér oldalukra fordulnak a kör alakú, fehér színváltón.

A szögletes alakú bábuk mindig a piros oldalukra fordulnak a szögletes, piros színváltón.

Ha minden bábu felvette a formájának megfelelő kiindulási szint, akkor helyezd őket a kijelölt helyükre. (3. kép)

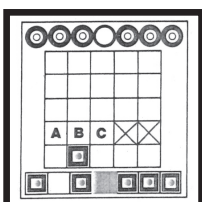
#### Játékszabály

Mindig a fehér bábu kezd, egy kör alakú bábút bárhova a fehér kezdő sorba (a fehérnek kijelölt részhez legközelebb eső sor) helyezve. Ezután egy szögletes piros bábu lép bárhova a pirosak kezdő sorába (a pirosnak kijelölt részhez legközelebb eső sorba). (4. kép)



4. kép

A kijelölt helyen álló bábuk a tábla kezdő sorában bárhol kezdenek a játékot, de lehetőség van arra is, hogy egy már a kezdő sorban álló bábút átugorva, azzal érintkező mezőre lépjen. (5. kép)



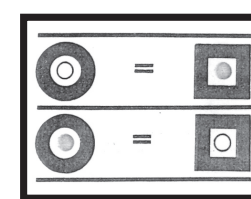
5. kép

Az első lépés után a játékosok eldönthetik, hogy egy újabb bábút helyeznek fel a táblára, vagy egy már a táblán lévő bábút mozgatnak, attól függetlenül, hogy az milyen színű vagy formájú. Az egyetlen kivétel – **a játékosok az utoljára mozdított bábuval nem léphetnek.**

#### A rejtett erő

A tábla aljában mágnesek vannak elrejtve.

Ezek a mágnesek átfordíthatják a bábukat az ellenkező színre, így egy lépés alkalmával a bábu maradhat az adott játékos színe, vagy éppen átfordulhat az ellenfél bábuinak a színére.



6. kép

#### A játék lényege:

Használd a memóriád! Ha egy adott mezőn a kör alakú bábu fehér színű, akkor ugyanazon a mezőn a szögletes bábu mindig piros színű lesz, és ez fordítva is igaz. (6. kép) Próbáld ki, néhány mezőn hogyan működik a rejtett erő a táblán. A mágnes mindig ugyanúgy fog működni, ezért érdemes megjegyezni, hogy az adott mező milyen hatással van a bábukra.

A játék elején a játékosok még nem ismerik a mezők bábukra gyakorolt hatását. A játék folyamán a játékosok megtanulják, hogy az egyes mezőkön mi történik a bábukkal. A nyerő stratégiához a játékosoknak emlékezniük kell egy-egy mező mágneses hatására.

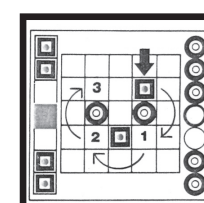
#### Lehetséges lépések

A táblán lévő bármelyik bábuval lehet lépni – függetlenül attól, hogy milyen színű vagy formájú. Egy kivétel van: a játékosok nem léphetnek az ellenfél által utoljára mozgatott bábuval.

A bábuk bármilyen irányba csak egyet léphetnek: vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

Egy bábu bármelyik irányba átugorhatja a másikat, vagy egymás után többet is ugorhat (hasonlóan mint a dáma játékban). (7. kép)

A játékosoknak azonban még a többszörös ugrás előtt pontosan meg kell határozniuk, hogy a bábuval hova érkeznek a lépés legvégén. A többszörös ugrás során minden esetben a közbülső mezőkre is rá kell helyezni a bábút, hogy mindkét játékos láthassa, hogyan változna meg a bábu színe.



7. kép

A lépés mindig végleges! Ha egy játékos már lépett, utána már nem veheti vissza a bábút. A többszörös ugrás során pedig pontosan azt kell lépni, amit előzőleg a játékos meghatározott.

Ne feledd, a cél az, hogy az általad választott színből 4 kerüljön egy sorba – a bábuk formája nem számít. Mivel a bábuk bármilyen színűek lehetnek, ezért bármelyik forma nyerő lehet.

#### Jó tanács:

Amikor tanulod a játékot, próbáld minél több kettő vagy három azonos színűből álló sort kialakítani mindenféle irányba. Ahogy a játékosok megismerik a játékot, természetesen saját stratégiát is kidolgozhatnak.