

Poziom:  
średniozaawansowany



Stawka: więcej niż życie

GRA PLANSZOWA

# ON NIC NIE POWIE

Scenariusz dla 1 osoby, w której czas gry wyznacza wytrzymałość przetrzymywanego przez Gestapo agenta.



*Brunner – Od kiedy im służysz?*

*Kloss – Od początku. Od pierwszego dnia. Jestem oficerem polskiego wywiadu.*

Kloss, który właśnie powrócił z krótkiego urlopu musi tym razem zmierzyć się z nie lada wyzwaniem. Jeden z polskich podwójnych agentów został aresztowany. Niemcy lada moment rozpoczną przesłuchanie. Jest tylko kwestią czasu kiedy wymuszają zeznania, które stanowić będą dla całej polskiej siatki śmiertelne niebezpieczeństwo.

Do tego wszystkiego centrala oczekuje kolejnych raportów. Kloss musi podjąć decyzję czy decyduje się realizować misję, czy jednak wpierw spróbuje uratować Georga. Decyzja nie jest prosta.

# ON NIC NIE POWIE

## Odstępstwa od podstawowych zasad:

- w rozgrywce nie biorą udziału karty REAKCJI
- w rozgrywce nie biorą udziału karty AKTYWACJI, a Gracz będzie dysponował na ETAP taką łączną liczbą PA, aby mieć możliwość wykorzystania maksymalnej liczbą PA każdego ze swoich AGENTÓW.
- niemieccy AGENCI poruszają się będą według ściśle określonych zasad, także zużywając PA.
- w rozgrywce nie biorą udziału polskie żetony ZAGROŻENIA.

## Wybór AGENTÓW:

niemieccy AGENCI:



polscy AGENCI:



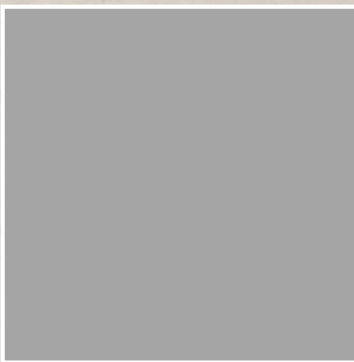
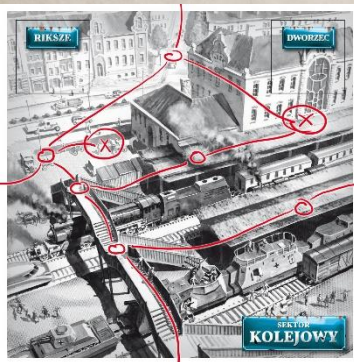
Dla każdego z AGENTÓW należy przygotować kartę DOKUMENTU, a polscy AGENCI: Christianson i Hans Diederlich mogą pozyskiwać MISJE.

## Przygotowanie planszy

Rozgrywka toczy się na 7 SEKTORACH. Stałe położenie mają tylko SEKTORY: **KOLEJOWY** i **POLICYJNY**. Pozostałe 5 SEKTORÓW Gracze tasują, losowo dobierają i układają według załączonego poniżej schematu łącząc SEKTOR KOLEJOWY z POLICYJNYM.

### UWAGA:

3 kafle mają podwójne zastosowanie. Gracz może wybrać (przed losowaniem) z których stron skorzysta – nie może jedynie wybrać SEKTORA WOJSKOWEGO.



Limit kart  
LOKACJI  
3

Czas rozgrywki  
do  
rozstrzygnięcia

Tworząc polską  
Talię kart  
LOKACJI

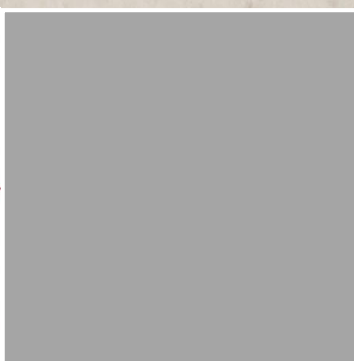
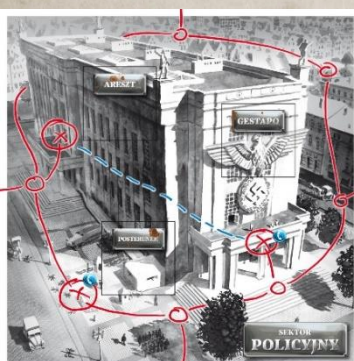
należy przed  
tasowaniem  
odłożyć  
kartę **ARESZT**  
na bok.

Po tasowaniu  
talii Gracz  
dobiera  
ostatnie 5 kart,  
dodaje do nich  
kartę **ARESZT**  
i tasuje.

Na koniec  
dokłada na  
spód talii  
tych 6 kart,  
wśród których  
jest karta  
**ARESZT**.

## Przygotowanie niemieckich żetonów ZAGROŻENIA

Przed rozpoczęciem rozgrywki z grupy 18 żetonów należy odrzucić 4 żetony typu WSPARCIE i 3 żetony typu OCHRONA AGENTÓW. Pozostałe żetony (zakryte) Gracz ustawia tak aby nie wiedział co skrywają.



# ON NIC NIE POWIE

## Rozmieszczenie AGENTÓW

Przed rozpoczęciem rozgrywki Gracz tworzy według zasad z instrukcji dwie talie kart LOKACJI (niemiecką i polską).



Hans Kloss wraz z niemieckim AGENTEM Glaubelem rozpoczyna rozgrywkę w LOKACJI: DWORZEC.

Niemiecki AGENT Puschke rozpoczyna rozgrywkę w LOKACJI: POSTERUNEK (Gracz dobiera także jeden niemiecki zeton ZAGROŻENIA.



Polski AGENT: Georg jest niemieckim więźniem i pozostaje aresztowany w LOKACJI: ARESZT. W tej rozgrywce nie będzie aktywnie uczestniczył.

Pozostałych AGENTÓW Gracz rozmieszcza za pomocą losowo dobranych kart LOKACJI. Wskazana na karcie LOKACJA to miejsce startu danego AGENTA.

**UWAGA: po losowaniu karty wracają do odpowiedniej talii.**

## Specjalne zasady poruszania się niemieckich AGENTÓW

Za każdym razem, gdy aktywację zakończy polski AGENT, Gracz musi natychmiast aktywować niemieckiego AGENTA w tym samym kolorze pieczętki.

Lemner i Brunner, gdy będą aktywowani kierują się do najbliższego polskiego AGENTA z którym mogą inicjować ROZMOWĘ.

Niemiecy AGENCI podczas swojej aktywacji wykorzystują pełną pulę swoich PA i mogą inicjować ROZMOWY (a Brunner także ARESZTOWAĆ) dopóki mają jeszcze PA (nie przerywają AKTYWACJI po wykonaniu AKCJI)!

## Wyjątkowe właściwości niemieckich AGENTÓW:



### Johannes Lemner

Ponieważ polski AGENT GEORG przebywa w ARESZCIE dlatego wyjątkowo Lemner zawsze jest aktywowany jako pierwszy i od razu wykorzystuje pełną pulę własnych PA. Gdy inicjuje ROZMOWĘ

z polskim AGENTEM zużywa 1 PA z jego puli PA.

## Hermann Brunner



Za każdym razem gdy KLOSS wykorzysta pełną pulę PA, Gracz musi dobrać i odsłonić wierzchnią kartę z niemieckiej talii kart LOKACJI. Na początku kolejnego ETAPU Gracz musi ustawić Brunnera we wskazanej LOKACJI. Dodatkowo, gdy Brunner inicjuje ROZMOWĘ, rozmawia dwa razy z napotkanym AGENTEM (dwa razy rzuca kostkami), w tym może raz próbować ARESZTOWAĆ, jeśli posiada już na polskiego AGENTA 6 DOWODÓW (także Hansa Klossa).

## Puschke

Gdy jest aktywowany nie zużywa PA, ale przemieszcza się do najbliższej LOKACJI, bez niemieckiego zetonu ZAGROŻENIA. Gracz dobiera losowo jeden z niemieckich zetonów ZAGROŻENIA i ustawia w tej LOKACJI.

Jeśli w SEKTORZE, w którym aktywację rozpoczyna Puschke, przebywa jakiś polski AGENT, na którego Niemcy zebrali już co najmniej 6 DOWODÓW, Puschke wykonuje normalny ruch w kierunku tego polskiego AGENTA i jeśli to możliwe próbuje go ARESZTOWAĆ!



## Glaubel



Gdy aktywowany jest Glaubel zamiast wydawać swoje PA natychmiast przenosi się do najbliższej LOKACJI, w której nie ma złotego znacznika i wykonuje akcję PRZESZUKANIA. Nie zatrzymuje przedmiotów, ale wykorzystuje je natychmiast na DOWODY.

**Uwaga: nadal wykorzystuje swoją CECHĘ SPECJALNĄ z DOKUMENTU.**

Jeśli Glaubel lub Puschke nie mogą już wykonać swoich działań (np. brak LOKACJI do przeszukania, bądź brak zetonów ZAGROŻENIA) podczas aktywacji wykorzystują pulę swoich PA poruszając się w kierunku polskich AGENTÓW z którymi nie ROZMAWIALI.

**UWAGA: jeśli Puschke i Glaubel przenosząc się do LOKACJI napotykają polskiego AGENTA zamiast wykonywać swoje działania specjalne, najpierw inicjują ROZMOWĘ. Jeśli nie osiągną żadnego sukcesu wprowadzają swoje działania specjalne.**

**Uwaga: jeśli w LOKACJI przebywa niemiecki AGENT, żaden polski AGENT nie może przeszukiwać tej LOKACJI.**

# ON NIC NIE POWIE

## Cel rozgrywki:

Jeśli którykolwiek z poniżej przedstawionych celów zostanie osiągnięty, Gracz natychmiast wygrywa rozgrywkę!

### 1) Zdobyć 10 PZ

Gracz otrzymuje PZ:

3 PZ za wykonanie MISJI SPECJALNEJ,

2 PZ za pozyskanie SEKRETU od niemieckiego AGENTA, 1 PZ za wykonanie MISJI PODSTAWOWEJ lub z przedmiotów bądź z kart LOKACJI.

### 2) Uwolnić z ARESZTU GEORGA, a może to uczynić na trzy sposoby:

Poprzez zagranie przez Klossa karty ARESZT (musi posiadać przedmiot wartościowy (W))



Poprzez zagranie przez któregokolwiek z AGENTÓW karty GESTAPO (ale ów AGENT musi posiadać 2 karty Ściśle Tajne).

Poprzez porwanie dla wymiany.

## ON NIC NIE POWIE

Na koniec każdego ETAPU Gracz musi wykonać rzut kostkami na przesłuchanie GEORGA. Gdy w wyniku PRZESŁUCHANIA GEORG zdradzi SEKRET, gra automatycznie kończy się porażką Gracza.

## Sytuacje wyjątkowe:

1) Gdy Brunner wyciąga od polskiego AGENTA , natychmiast go ARESZTUJE. Gdy inni niemieccy AGENCI wyciągają od polskich AGENTÓW , nie aresztują ich. Gracz natychmiast traci 2 PZ (nawet jeśli jeszcze nie zdobył żadnego).

Gracz może raz na ETAP odrzucić dowolną kartę LOKACJI aby zwiększyć o 2 PA limit jednego ze swoich AGENTÓW (nie można w ten sposób zwiększyć ruchliwości Klossa).

Gracz musi aktywować podczas ETAPU wszystkich swoich AGENTÓW, którzy nie przebywają w ARESZCIE.

**UWAGA: aby z sukcesem zakończyło się uwolnienie GEORGA Gracz musi posiadać także co najmniej 1 PZ!**

Zmiana znaczenia kilku polskich kart LOKACJI:

**Mieszkanie oficera** – zmniejsz o 2 DOWODY zgromadzone na Klossa.

**Gestapo** – Jeśli odrzucisz dwie karty Ściśle Tajne uwolnij Georga.

**Sądy** – natychmiast przenieś Brunnera do dowolnej LOKACJI.

**Urząd Zatrudnienia** – zmniejsz o połowę ilość DOWODÓW zgromadzonych na Georga.

## Jak grać?

Nie ma łatwej ścieżki do końcowego sukcesu. Wiele zależy od układu SEKTORÓW, początkowego ustawienia AGENTÓW.

Warto jednak zwrócić uwagę na:

Sprawne wykorzystywanie kart LOKACJI, nie przetrzymywać ich, jeśli nie da się szybko wykorzystać jako wydarzeń, wspierać ruch AGENTÓW.

Starać się szybko dobrać MISJĘ (nawet ze skrytki) i wykonywać nawet MISJE PODSTAWOWE.

Starać się szybko złamać np. Puschke, który jest dość „gadatliwy”.

Unikać Brunnera, a jeśli się da, dobrać misję dla Diederlicha, aby zlikwidować Glaubela!

A reszta, już prosta.

Powodzenia. Zwycięstwo w tej rozgrywce naprawdę nie jest łatwe.

