VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

# 機密代號

## CODENAMES DUET

裡應外合

MORE FUN BOARDGAMES

TWO PLUS 灣加遊戲

一刻館 精彩桌游・相聚一刻

CGE Czech Games Edition

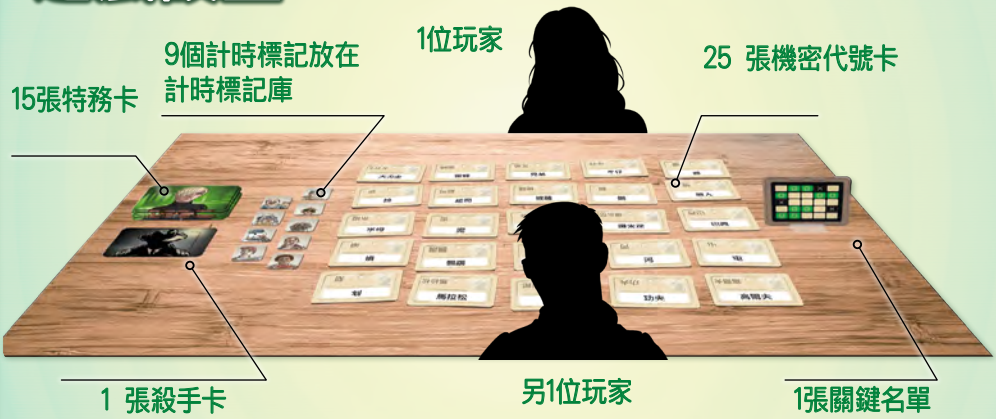
# 遊戲概要

*兩位間諜在一個擁擠的城市中，秘密地進行一項潛伏任務，他們各自掌握了九位對方需要接觸到的特務，並且必須以加密的代號來傳遞訊息。這個行動要謹慎地避開躲在暗處的殺手們，並趕在時限內完成。*

**《機密代號：裡應外合》**是一款合作型猜詞遊戲，可供兩人以上遊玩。每一份關鍵名單將提供你九位探員的代號以及三位殺手的位置。每次你提供線索給夥伴時，只能說出「一個字詞」，並盡可能連結到多位特務的代號，讓你的夥伴能夠接觸到這些特務，雙方互相提供線索直到找出所有特務，假如沒有超出回合限制，你們就贏了！

**這份規則是以兩人遊戲為前提而敘述的，但是要加入更多玩家十分容易，請參考第11頁的補充說明。**

# 遊戲設置




**1.你和你的夥伴要坐在桌子的兩側。**

2.將所有的機密代號卡洗牌，排成一個 5 x 5 的矩陣，如上圖。

3.將綠色的特務卡和殺手卡放在矩陣旁邊備用。

4.將 9 個計時標記(路人)也放在矩陣旁邊作為「計時標記庫」，如上圖。

5.**將 2 個藍色的計時標記留在遊戲盒中。**在一般的遊戲中，只用到 9 個計時標記。但是，這個遊戲很有挑戰性，你們可以加入第十或第十一個計時標記，讓遊戲簡單一些。

6.隨機抽一張關鍵名單，橫放在牌架上(哪一邊朝上都可以)，如上圖。

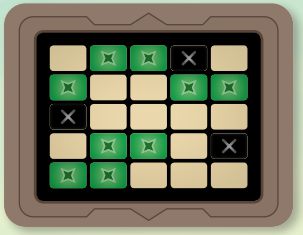
**注意：**在抽取關鍵名單時要留意，一位玩家只能看到關鍵名單的其中一面！我們建議將關鍵名單整疊立起來，從中間抽出一張；或是一位玩家抽取時，另一位玩家暫時閉上眼睛。

# 關鍵名單

每局遊戲都會使用一張關鍵名單，在名單的任何一面可以看到 9 個綠色的位置標示，這些是你要讓夥伴猜中的特務代號。

另外還可以看到 3 個黑色的位置標示，一旦你的夥伴接觸到這三名殺手的任何一位，你們就一起輸掉遊戲！

其他的淺褐色位置標示則沒有作用(他們只是路人)，如果你的夥伴接觸到這些代號，則算是一次錯誤的接觸。



給予夥伴能接觸到綠色代號的相關線索。

絕對要避免給予夥伴會接觸到殺手的線索。

嘗試避免給予夥伴接觸到路人的線索。

你的夥伴同樣會看到另外一面的 9 個綠色和 3 個黑色標示，大部份的位置標示會和你看到的位置不同。你的夥伴會嘗試給予你關於綠色代號的線索。

# 遊戲目標

**當你和你的夥伴在 9 回合之內合力找出 1 5 個綠色特務代號，你們就一起獲勝！**

注意：你和你的夥伴會各自給予對方 9 個綠色代號的線索，但其中 3 個是重複的，所以總共是 1 5 個。規則後文會有更詳細的說明。

# 如果你玩過《機密代號》基本版

如果你已經玩過《機密代號》的基本版遊戲（如左圖），那麼你已經了解遊戲的核心概念了，但是大部分的細節是不同的，請仔細閱讀之後的規則說明。

《機密代號：裡應外合》的關鍵名單是雙面的，你和你的夥伴要輪流讓對方猜測代號。要記得，你在關鍵名單這一面所看到的綠色位置標示，在另一面很可能是其他顏色。

# 遊戲進行

首先，你和你的夥伴各自觀察一下關鍵名單，思考如何用一個線索連結兩或三個綠色代號。

## 給予一個線索

**一個線索指的是「一個詞」加上「一個數字」**。數字指的是桌上有幾個代號和這個線索中的詞語有關。

例如：*天氣：2* 就是個可以連結雨和彩虹的好線索。

出現在桌面上的代號卡上的字，就不能作為線索中的詞語來使用。以上面的例子來說，*下雨：2* 或是 *霓虹：2* 都是無效的線索，他們都使用了代號卡上出現的文字。

給予線索時，你可以只連結一個代號，但有時候必須要連結兩個以上，你才可能贏得遊戲。如果能夠一次成功連結三個以上的代號，是非常強大的！

## 第一個線索

**你們可以自由決定由誰給予第一個線索**，通常是先想到一個好線索的那個人。

**說出「一個詞語」加上「一個數字」**，然後就不能給予任何額外提示。

## 進行接觸

當一位玩家給予線索之後，**他的夥伴就必須進行接觸**，這個意思是用手指碰觸桌面上的一張代號卡。

- **如果你的夥伴所碰觸的代號卡，對應你所看到的關鍵名單位置，是綠色標示。**這代表你的夥伴成功接觸到一位特務。接著，你將一張綠色的特務卡覆蓋在那張代號卡上，即使那個代號不是你原本想要暗示的對象，你必須表現得就像那是你想要的結果。
- **如果你的夥伴所碰觸的代號卡，對應你所看到的關鍵名單位置，是黑色標示。**這代表你的夥伴走進暗巷中，不幸地遇上一位殺手。
- **如果你的夥伴碰觸的代號卡，對應你所看到的關鍵名單位置，是淺褐色標示。**將一個計時標記以路人的那面朝上，放在這張代號卡上(不要覆蓋文字)，箭頭朝向你的夥伴，用來提醒這是你的夥伴接觸過的路人。這個代號從你的夥伴那邊看起來，還有可能是特務或殺手。

接觸到特務時，你的夥伴有機會可以再進行一次接觸；**接觸到路人時**，立即結束這回合；而接觸到殺手時，立即輸掉遊戲！

## 一個線索，多次接觸

**如果你的夥伴正確地接觸到特務，他可以選擇再接觸另一個代號**。根據接觸到的對象不同，按照上述規則處理。只要是正確地接觸到特務，**就可以選擇繼續接觸，沒有次數的限制！**

## 回合結束

**在一個回合中，只能給予一個線索**，並進行至少一次接觸。在沒有接觸到殺手的情況下，會在以下兩種情況之一結束回合：

- **你的夥伴接觸到無辜的路人。**
- 在一次或多次的正確接觸之後，你的夥伴決定停止接觸，**他從計時標記庫拿一個計時標記**，翻到打勾的那一面放在他自己的面前。

**每個回合都會用掉一個計時標記**。計時標記庫中的標記數量，就是這局遊戲剩餘的回合(線索)數量。

在理想的情況下，你的夥伴按照你提供的線索，接觸到所有你提示的代號，並且結束回合。

你的夥伴也可能因為不太了解你的線索，害怕誤觸殺手而提早結束回合，也可能因為之前回合中沒有完全解開的線索，而想嘗試多接觸幾次。

## 下一個回合

**你和你的夥伴輪流提供線索**。假如你提供了這局遊戲的第一個線索，現在該換你的夥伴提供線索了。

**在你進行接觸的時候，由你的夥伴根據他那邊看到的關鍵名單內容，來決定接觸的結果**。在他那邊所看到的綠色位置標示，在你這邊看起來可能是綠色、淺褐色或甚至黑色。所以你儘管專注在線索與桌上代號卡之間的關聯性，暫時不用理會你所看到的關鍵名單內容。

**被特務卡覆蓋掉的代號卡，就不再需要被接觸了**。因此，你也不再須要想辦法提示這個代號，但要注意，不可以告訴你的夥伴你剛剛的線索有提示過這個代號。

**被放置計時標記的代號卡，有可能需要被另一位玩家接觸**。接觸一個附有計時標記的代號卡，會有以下幾種可能的結果：

- 你的夥伴所看到的關鍵名單上，這個位置是黑色標示。你們輸掉這局遊戲！
- 你的夥伴所看到的關鍵名單上，這個位置是淺褐色標示。你的夥伴在這個代號卡上放置第二個計時標記，並且用這兩個計時標記將文字覆蓋住，你們雙方都不再需要接觸這個代號。
- 你的夥伴所看到的關鍵名單上，這個位置是綠色標示。你的夥伴用特務卡覆蓋這張代號卡，原本的計時標記則放在代號卡上，可以提醒你們與這個代號接觸過兩次。

## 運用之前回合的線索

在遊戲進行中，你可能會因為猜測錯誤，而沒有從你的夥伴提供的線索中，接觸到所有他想提示的代號。又或者是你無法肯定夥伴的線索想提示什麼，而你比較有信心可以讓夥伴掌握你的線索，因此你提前結束回合，將接觸的機會先讓給夥伴。

不論是何種原因，都要將之前夥伴提供過的線索謹記在心。當你在進行接觸時，不須受限於這回合收到的線索，**你可以根據之前回合的線索來進行接觸**。

當你在思考如何給予夥伴線索時，也別忘了，你的夥伴或許能找出剛剛他遺漏掉的代號，所以不一定要重複對同一個代號提供線索。

## 一方完成

**如果你所看見的九個綠色特務代號，都已經被特務卡覆蓋。告訴你的夥伴你的任務已經完成**。在接下來的回合中，只由你夥伴來提供線索，而你只進行接觸。

# 遊戲範例

你覺得你想到了一個好線索，所以你告訴夥伴由你開始，第一個線索是*海盜：3*。

你的夥伴碰觸了錨，海盜經常接觸到錨，這很可以，你在錨上覆蓋了一張特務卡。然後他信心滿滿地碰觸了鄉，可能是因為他覺得海盜都會有鄉愁。

錯誤的接觸結束了這個回合，你拿取一個計時標記放置在鄉這張代號卡上，路人的那一面朝上，箭頭則朝向你的夥伴。

接著由你的夥伴給予線索，*配料：2*。你很快地碰觸了起司，你的夥伴在起司上覆蓋了一張特務卡。然後你想了一下，蜂蜜也是常見的配料，所以你接著碰觸了蜜蜂，從你的角度可以看到蜜蜂也是綠色標示，但是你不能告訴夥伴這件事。你的夥伴在蜜蜂上也覆蓋了特務卡，你不禁佩服著自己的機智，並決定先結束這回合，拿取一個計時標記，翻到打勾的那一面放在自己面前。

（其實你的夥伴想暗示的是起司和披薩，但是他在你碰觸蜜蜂時，不可以表現出很意外的樣子。）

輪到你給第二個線索，你說了*扭傷：2*。

你的夥伴想了一下，先碰觸了診，你在診上覆蓋了一張特務卡。他遲疑了一陣子，然後碰觸了划，顯然，他決定先找出和*海盜*相關的線索。

然後他的手指懸在水母上，糟..糟了！你發現剛剛給予海盜這個線索時，沒有考慮到水母也和海盜有些關聯，但你不能表現出緊張的樣子，只是默默地屏住了呼吸。然後你的夥伴將手指點下，壓在鸚鵡上，你神色自若地將特務卡覆蓋在鸚鵡上，鬆懈的那口氣也不敢吐出來。

最後你的夥伴又決定碰觸馬拉松，你又將一張特務卡覆蓋在馬拉松上，然後你的夥伴就拿取一個時間標記，結束了這回合。

這局遊戲還剩下六回合，如下圖：

# 遊戲結束

## 任務完成

當你和你的夥伴都成功接觸到所有特務，**將１５張特務卡都覆蓋在代號卡上。**

你們就一起贏得遊戲！當然，遊戲結束還有其他可能性……

## 不慎失手

如果有任何一方在進行接觸時，碰觸到了對方在關鍵名單上所看到的殺手，你們就失手了，一起輸掉遊戲！

## 最後一搏

假如你和你的夥伴用掉了最後一個計時標記，但是還沒完成任務，那就是最後一搏的時刻了。

**此時雙方都不能再給予新的線索！**這是最後的機會，你們只能憑藉之前的線索，嘗試找到所有應該接觸的特務。

在這個階段也別管回合順序了，你們可以同時動手！但不能進行討論。

**此時還是只能一次接觸一個代號，並且按照原本的接觸規則處理。**有任何一個人接觸了代號時，另一方就根據他所看到的關鍵名單內容，決定如何處置。

**但是，在最後一搏的階段，接觸到路人也算輸掉遊戲！**如果你們能夠在每一次接觸中都找到剩下的正確代號，你們才算贏得遊戲。

# 守口如瓶

你們只能根據對方所提供的「線索」來找出正確的代號。當你在和夥伴交流時，請盡量避免給予會影響猜測的暗示，比如在對方接觸代號時，發出「哎呀」之類的反應。在夥伴停止接觸，結束回合時，也不要影響他的決定。另外，也不要用肢體動作或其他方式來暗示夥伴，關於你在關鍵名單上所看到的內容。唯一的例外，就是當你所看到的九個綠色位置標示，都已覆蓋了特務卡，這時你才能告訴夥伴你的任務已完成

**你已經通過第一次任務前的訓練了，與你的夥伴一起展開行動吧！在你的第一次任務結束後，可以再查看之後的內容，了解成為一名間諜專家所需要的更多資訊。**

# 任務回報－檢視你的成績

## 不慎失手

是的，這種狀況難免會遇到，這也是為什麼殺手可以拿到酬勞。

你可以把桌面上的代號卡全部翻面，重新抽取一張關鍵名單，立即再嘗試另一場任務。當然也可以重新設置一組代號卡。

記著，每次給予夥伴線索時，一定要再三檢查三個殺手的位置，避免線索的文字與這三個代號有任何可能的關聯。一名謹慎的間諜專家總是...通常...有時候能夠避免接觸到殺手。嗯.....祝你好運！

## 耗盡時間

你們用完了所有時間標記，並且在最後一搏時，接觸到了路人，而沒有找到所有的正確代號。你可以重新抽取關鍵名單和設置新的代號卡，再做一次嘗試。

為了完成任務，通常你得讓線索連結到兩個以上的代號。別擔心線索會太難懂，你們都明白，線索和代號之間常常很難有直接的關聯，盡管發揮你們的聯想力－只要注意讓線索避開殺手就好。

如果你們總是會用完時間標記而無法完成任務。那你們可以加入第十或第十一個時間標記來進行遊戲。

## 加入時間標記

增加一或兩個額外的時間標記不會改變遊戲規則，並且會讓遊戲簡單一些。

如果你們可以在這樣的狀況贏得遊戲，你們可以多練習幾次，然後再重新挑戰標準的遊戲規則（使用 9 個計時標記）。

或許你們會需要一點運氣才能在標準規則中完成任務，但經過多次嘗試後的成功，會讓人更有成就感。

## 完成任務

太棒了！做得好，或許你們可以開始挑戰全球任務了。

在下一個章節中，我們將會解釋如何使用任務地圖。在全球各大城市進行任務時，每個城市會有不同的挑戰限制，因此你們也必須發展出不同的通關技巧。

當然，你們也可以只玩標準規則的遊戲，畢竟有那麼多的關鍵名單和代號卡，就算不挑戰全球任務，每一局遊戲仍然可以帶給你們不同的體驗！

## 自我評量

在某幾局遊戲中，你們可能會面對很艱難的局面，在最後一搏的時刻驚險獲勝，而在某幾局中，你們在第六或第七回合時就輕鬆完成任務。你們可以試著用以下的方法計分，來評估你們的技巧熟練程度：

- 在計時標記庫中的每一個標記，讓你們獲得 3 分。注意，遊戲勝利的那一個回合也會用掉一個計時標記。
- 在雙方面前的每一個打勾的計時標記，讓你們獲得 1 分。
- 如果你們是在最後一搏的狀態下獲勝，扣掉 1 分。

如果你們獲得 5 至 8 分，算是相當不錯 ；

如果你們獲得 9 或10分，那真的很厲害 ；

如果你們獲得超過10分，你們一定要挑戰一下全球任務。

# 全球任務

如果你們無法穩定地在標準規則中獲勝，建議你們多練習幾次後，再來嘗試這個遊戲模式。

為了進行全球任務遊戲模式，你們需要拿出一張任務地圖。在團隊成員的欄位填上你們的名字，並且在布拉格這個城市做一個記號，這表示你們已經完成了一個 9–9 的任務。

接下來你們要選擇一個與布拉格相連的城市(也就是柏林、開羅或者莫斯科)，前往該城市進行任務。

## 任務需求

每一個城市的旁邊都有兩個數字，是在這個城市進行任務時，必須滿足的條件。

**左邊的數字是計時標記庫中的標記數量。**

在設置準備時，依據該城市左邊的數字，放置相同數量的標記在計時標記庫中。換句話說，在莫斯科的任務只使用 8 個計時

**開羅 9–5**　*總共需要用到 9 枚標記*

*該任務最多允許猜錯 5 次*

標記；在柏林使用11個，而開羅是 9 個。

**右邊的數字是可容許的錯誤接觸數量。**

在計時標記庫中，只有這些數量的計時標記是以路人那一面朝上，將剩下的標記翻面以打勾的那面朝上。如下圖，在開羅的任務(9–5) 設置時，使用 9 個計時標記，並將其中四個翻為打勾的那一面：

以莫斯科 8–8，曼谷 7–7和新加坡 6–6，來說，會使用更少的標記，但每一個都是以路人那一面朝上。在大部分的任務中，可容許的錯誤接觸數量都很少。

## 計時標記的用法

**當進行接觸的玩家決定結束回合**，他必須從計時標記庫中，拿取**打勾面朝上**的標記放在自己面前。如果計時標記庫中只有路人面朝上的標記，則改為拿取這樣的標記並且翻到打勾那面朝上放在自己面前。

**當進行接觸的玩家因為接觸到路人而結束回合**，他的夥伴必須從計時標記庫中，拿取**路人面朝上**的標記，放在錯誤接觸的代號卡上。如果計時標記庫中只有打勾面朝上的標記，則改為拿取**兩個這樣的標記**並且翻到路人那面朝上，放在錯誤接觸的代號卡上，如右圖。

但要注意，如果在計時標記庫中只剩下一個打勾面的標記，而有人在此時接觸到路人，你們會因此**輸掉遊戲！**

除此之外，如果你們是剛好耗盡計時標記庫中的標記，那麼遊戲如同正常情況，會進行最後一搏的階段。

當然，如果有人接觸到殺手，那計時標記也就無關緊要 – 你們輸了！

## 連續任務

如果你們成功地在柏林、開羅或者莫斯科完成任務，則在地圖上做一個記號，你們沿著連線前往下一個城市進行任務。

不同的城市有不同的任務需求，有些城市必須小心翼翼避免錯誤接觸；　有些城市則必須追趕時限並大膽猜測。試著挑戰每一條路線並嘗試走到最末端的城市吧！

我們提供了許多張任務地圖，讓你們記錄每一次任務的挑戰過程與成績。

如果你們用完了任務地圖，可以自行影印。

# 關於有效與無效的線索

我們認為有些線索的提供方式，會破壞這遊戲的核心樂趣，應該要算是無效線索。以下會舉一些例子說明。

**你的線索應該是從字義去暗示代號。**

**你的線索不應該提供部首或位置等暗示。**

例如你用角落：2去暗示兩張位在角落的代號卡，這樣是無效的。用三點水：3去暗示洗、沙鈴、溫這三個代號也不恰當。

**線索中的數字不能拿來當作字義的延伸。**

例如用人數：100來暗示黑道、遊行、馬拉松等代號。

**部首或數字可以是有效線索，只要是從字義提供暗示就可以。**

例如用火：3去暗示烤、煮、露營這三個代號是有效的。或是用6：3暗示螞蟻、蚊子、吉他這三個代號也是很巧妙的。

**桌面上的代號卡上出現的文字，都不能拿來當作線索。**

如果桌面上有賽馬這個代號，那麼賽跑、比賽、騎馬、馬屁等詞都不是有效線索。

**用諧音或強調重音來提供線索是無效的。**

例如用部：2來暗示哥倫布和布偶，藉此規避與「布」的重複用字並不是好點子。

**你不能嘗試用奇怪的語調或旋律來讓線索含有字義以外的暗示。**

線索可以用寫的，或是與夥伴確認用字。

你們可以用寫的，或是講清楚你的線索是膠帶還是交代。

**你們必須使用中文來給予線索。**

而不是用翻譯其他語言的方式來給線索。例如用Think：2來嘗試暗示想和牛頓；或是用泡嘎逼：2來暗示沖和咖啡。因為遊戲的核心樂趣是字義上的聯想，而不是考驗翻譯能力。

當然，已經成為日常用語的外來語不在此限，只要你是從字義給予暗示，那麼沙拉或漢堡甚至SOP、CEO都可以是有效線索。

**自創名詞也是無效線索。**

不要用軟軟神拳：2來暗示水母和功夫。線索必須是已經存在、常用的詞語。

## 保持彈性

如果你用實話實說、辛亥革命、空降危機、如果雲知道等等，這類以成語、專有名詞、電影或歌曲名稱來做為線索，基本上違反了線索是「一個詞語」的規定(仔細看，「辛亥」和「革命」是兩個詞語)。

但這些用詞如果從字義上來看，也能說是「一個詞語」，而且或許能夠很漂亮地連結到好幾個代號，有個很棒的靈感卻不能使用，可能會讓你覺得很扼腕。

別忘了這是個合作遊戲，你和夥伴可以在進行遊戲之前，事先協議好給予線索的原則，來讓你們一起享有更好的遊戲體驗。

## 無效線索的懲罰

如果你認為夥伴給予的是無效線索，你就從計時標記庫移除一個時間標記，並按正常流程，繼續進行接觸。

# 進階線索：0

線索中的數字可以是「0」，通常會用在你覺得代號之間太難以聯想，而改為暗示你的夥伴如何避免殺手。例如用*熊貓：0*，這條線索來避免夥伴接觸到懶。

如果你給予的是「*線索：3*。」你的夥伴還是要進行至少一次接觸。

# 更多玩家

《機密代號：裡應外合》的規則雖然主要是設計讓兩人進行遊戲，但有更多玩家加入時也非常有趣。

進行遊戲的玩家們分為兩隊，隊伍人數不拘。兩隊分別坐在桌子的兩側，每一個人都應該只能看到關鍵名單的其中一面。

遊戲進行的概念如同兩人進行遊戲，當其中一隊要給予線索時，團隊成員之間可以討論怎麼給線索，但切記要避免讓另一隊的成員聽到討論的內容(可能因此洩漏正確的特務代號)。你們可以講悄悄話、寫字或走到房間角落討論。

甚至你們可以嘗試不進行討論，每次輪流由一位隊員獨自思考並給予線索。

進行接觸的另一隊也可以討論應該接觸哪一個代號，但同樣要避免洩漏另一面的關鍵名單內容。在討論過後，要有一名隊員用手指對代號卡進行正式的接觸，不能只以討論後的公開結論來代替接觸。

# 變體規則

你們可以不按照回合順序輪流給予規則。而是只要有人想到一個線索，他就可以立即說出來，並讓夥伴進行猜測。但我們建議同一位玩家不能連續給三次線索，因為先把關鍵名單的其中一面猜完，再猜另一面的話，會影響到遊戲的核心樂趣。

**遊戲設計**：Vlaada Chvátil & Scot Eaton
遊戲插畫：Tomáš Kučerovský
介面設計：František Horálek, Filip Murmak
詞語設計與規則編寫：Jason Holt
簡中翻譯：莫萘（翻譯）、企鵝（校對）、阿姜姜（美術）繁中翻譯：小龔　繁體編輯：星野

遊戲測試：Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Léňa, Katka, Vláďa, Alne, Meysha, Matúš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva, and more awesome people from Czechgaming, Podmitrov, Malenovice, and other Czech gaming clubs and events, Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson, and lots of great gamers from Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek, and other events worldwide.

特別感謝：Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens, and Michal Štach for relentless presenting and playtesting the game at gaming events. Our kids and spouses Alenka, Hanička, Pavlík, and Marcela Chvátilovi, Kristina Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt, and Vicky Strickland for being at hand whenever a new version or idea needed to be tested.The entire CGE team (and especially Dita Lazárková and Vít Vodička) for keeping an eye on everything, preparing amazing prototypes, and still finding time to play a game of Duet here and there :)

Czech Games Edition

© Czech Games Edition
www.CzechGames.com
June 2017

# 謹記在心

**每一個回合都由「給予一個線索」及「進行至少一次接觸」所構成**。但是只要有正確地接觸到特務，玩家就可以選擇再次進行接觸，沒有次數限制。

當玩家進行接觸時，**是由另一面的關鍵名單內容，來決定接觸結果**。

**被其中一位玩家接觸過的路人，還是可以被另一位玩家接觸(結果可能會不同)**，如果雙方玩家的接觸結果都是路人，則將這張代號上的文字覆蓋掉。

**每一個回合都會讓你用掉計時標記庫中的一個標記**。這個標記會用來標示路人，或是用來表示回合結束。

**猜接觸到淺褐色代號，會結束回合；**

**接觸到黑色代號，會結束遊戲。**

**如果計時標記庫中的標記都用完**，而遊戲還沒結束，那麼你們必須進行**最後一搏**。

雙方玩家都可以進行接觸，同樣一次接觸一個代號，但不能再給予任何線索。此時接觸到路人也算輸掉遊戲。

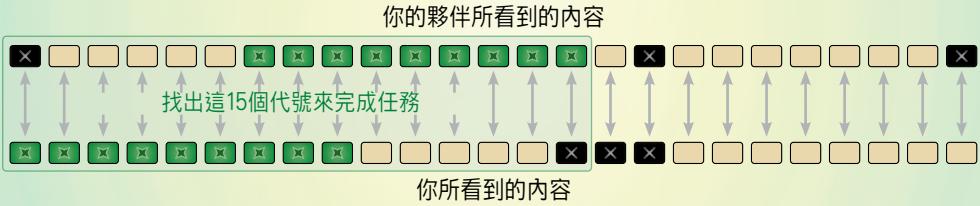
**進行全球任務時，接觸到路人可能會用掉兩個時間標記**。如果你們在這時只剩下一個時間標記，則會輸掉遊戲。

**絕對不能透露你所看到的關鍵名單內容**，

唯一的例外，就是當你所看到的九個綠色位置標示，都已覆蓋了特務卡。

# 關鍵名單的機密

每一張關鍵名單的雙面內容，都是按照以下的原則設計的。請好好善用這個資訊。




**你所看到九個綠色的位置標示**，其中三個在另外一面看起來也會是綠色標記。所以你和夥伴要共同找出的綠色代號會是15個，而不是18個。你們可以調整特務卡的方向朝向接觸到他的玩家，來提醒這個代號是由誰找到的。

**你所看到三個黑色的位置標示**，在另外一面看起來會分別是**黑色**，綠色，淺褐色。換句話說，這三個黑色標示的其中一個是你必須要接觸到的綠色代號。進一步想，如果你已經找出這一個代號，那千萬不要再去接觸你所看到的另外兩個黑色標示。

# 《機密代號：裡應外合》與其他版本

《機密代號：裡應外合》的詞語卡可以和基本版混搭使用，合計800個詞語可自由用來進行基本版或是《機密代號：裡應外合》的遊戲。你也可以使用《機密代號：有圖有真相》裡面的圖片卡，來進行《機密代號：裡應外合》的遊戲規則。

不必擔心兩個版本的詞語卡混和後無法區別，《機密代號：裡應外合》的詞語卡上有兩個灰點可供辨識。