

Extractors Inc.

Úloha je jednoduchá – získať pre klienta tajnú informáciu, ktorú má nepriateľ. V hlave. Ako ju získame? Jednoducho. Vo sne.

Popis

Hráči sa prevetelia do úlohy agentov, ktorých úlohou je získať informáciu z mysle cieľa počas toho, ako sníva. Jeden z hráčov bude zastávať rolu tohto Cieľa a jeho úlohou je agentom v tom zabrániť.

Info

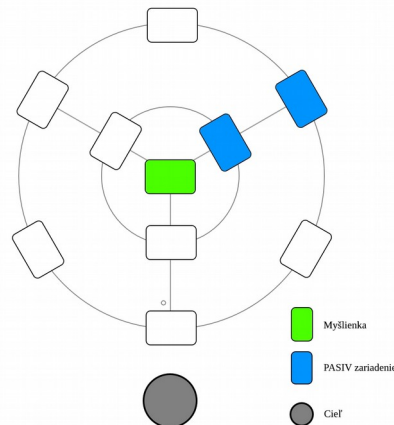
Počet hráčov 2 – 6 Hracia doba 10 – 20 min Komponenty 18 kariet

Príprava zápletky

Všetci hráči si dohodnú myšlienku, ktorú musia agenti získať a jeden kľúčový prvok, ktorý je pre získanie myšlienky nevyhnutný. Môžu sa snažiť získať heslo, ktoré vie iba jediná osoba. Ukradnúť dokumenty z trezora. Donútiť človeka predat' firmu. Zápletka by sa mala odohrávať v uzavretom alebo ináč ohraničenom priestore.

Príprava kariet

Z balíka kariet sa vyberie totem a jedno PASIV zariadenie. Ostatné karty sa zamiešajú a Cieľ ich rozloží rubom navrch do uvedeného obrazca tak, aby jeden cíp smeroval k nemu. Vybrané karty sa zamiešajú s ostatnými. Nakoniec si každý Agent potiahne jednu kartu a ostatné karty si Cieľ ponechá. Prví začínajú Agenti.



Snové úrovne

Väčší kruh predstavuje prvú snovú úroveň. Pre postup do druhej snovej úrovne musia Agenti upraviť sen (karty v kruhu) tak, aby po sebe nasledovali karty v tomto poradí:

prostredie – osoba – predmet – kufrik

Menší kruh predstavuje druhú snovú úroveň. Pre postup do tretej úrovne musia Agenti upraviť sen tak, aby po sebe nasledovali karty v poradí:

karta určená Cieľom – kufrik

Tretiu snovú úroveň reprezentuje iba jedna karta. **Agenti zvíťazia**, ak sa im podarí do tretej úrovne uložiť kartu s totemom a kartu s piktogramom, ktorý s myšlienkou kľúčovo súvisí.

Stres

Okrem kruhov kariet existuje oblasť, kde sa za istých okolností vykladajú karty vedľa seba. Táto oblasť predstavuje Cieľov stres. Ak sa v Strese nachádzajú 3 karty, Cieľ sa prebudí a **Agenti prehrávajú**.

Karty

Prostredie

Hráč môže popísať alebo upraviť jednu skutočnosť v prostredí. Nesmie zmeniť prostredie ako také, ani nesmie priamo upraviť predmety ani osoby, ktoré sa zatiaľ vo sne spomínali.

Osoby sa môžu zaseknúť vo výťahu, ale nemôžu len tak zmiznúť. Môžu začať pršať kľúče, ale potrebný kľúč sa nemôže len tak zlomiť. V budove sa spustí alarm.

Osoba / Predmet

Hráč môže vo sne pridať, upraviť alebo celkom odstrániť jednu osobu či predmet.

Strážnik odíde na pochôdzku. Na stolíku sa zjaví čipová karta. Dvere neboli zamknuté.

PASIV zariadenie

Zariadenie, pomocou ktorého je možné vstupovať do hlbšej úrovne sna. Aby ho bolo možné použiť, musia Agenti vytvoriť podmienky vo sne podľa aktuálnej snovej úrovne. Potom možno z karty Pasiv zariadenia postúpiť do nasledujúcej alebo predchádzajúcej snovej úrovne.

Totem

Túto kartu musia agenti uložiť do tretej snovej úrovne.

Ťah

Agent na ťahu môže vykonať jednu z nasledovných akcií:

- presunie sa na nasledujúcu snovú kartu. Ak je zahalená, odhalí ju
- nahradí aktuálnu odhalenú snovú kartu alebo známu záťaž kartou z ruky
- odhodí kartu z ruky do Stresu a vezme si známu záťaž do ruky

Po každom ťahu Agentu môže Cieľ vykonať jednu z týchto akcií:

- položí kartu z ruky na aktuálnu snovú kartu rubom nahor ako neznámu záťaž
- nahradí jednu kartu Stresu kartou z ruky
- vezme si zaťaženú snovú kartu do ruky a záťaž sa stane snovou kartou

Okrem výhradných akcií môže aj Agent, aj Cieľ vykonať nasledovné:

- ak nemá kartu, vezme si jednu zo Stresu
- odhalí neznámu záťaž

Odhaľovanie sna/zát'aže

Ak Agent odhaľuje snovú kartu, podľa piktogramu zahlási, čo sa vo sne deje. Ak Cieľ kladie záťaž na snovú kartu, zahlási nejasnú vec

Keď Agent alebo Cieľ odhaľuje záťaž, môžu nastať dve situácie:

1. Ak je záťaž rôzna od snovej karty, postupuje ako pri odhalení snovej karty. Navyiac, piktogram karty záťaže platí namiesto piktogramu na snovej karte.
2. Ak je záťaž totožná so snovou kartou, situáciu vo sne popíše Cieľ. Kartou zaťaženú rovnakou kartou otočí o 90° a záťaž priloží do Stresu.

Kopanec

Karty, ktoré Cieľ počas hry otočil, sa pri žiadnej akcii neotáčajú nazad. Pokiaľ sa Cieľu podarí otočiť aspoň polovicu kariet v aktuálnej snovej úrovni, daný sen sa zosype a Agenti sa prebudia. Pri opätovnom vstupe do vyššej úrovne sa všetky karty otočia pôvodným smerom. Ak sa Agenti prebudia v prvej úrovni, prebudí sa aj Cieľ a **Agenti tak prehrávajú.**

Námety na zápletky

Klient si najal agentov, aby zistili, čo má v pláne jeho najväčší konkurent. Ten si všetky údaje zapisuje do notesa, ktorý má v trezore vo svojej vile. V prvom rade agenti musia získať heslo od trezora, ktoré pozná iba majiteľ firmy.

Cieľom hry bude získať z cieľa toto heslo a poslednou kartou bude osoba.

Keď už agenti vedia heslo, klient ich požiada, aby zistili, čo sa vlastne nachádza v danom trezore.

Cieľom hry bude otvoriť trezor a zistiť, čo sa nachádza v notese; poslednou kartou bude predmet.

Agenti z notesu zistia, že konkurent plánuje vytvoriť kartel s inou spoločnosťou. To sa klientovi nepáči, tak požiada agentov, aby konkurentovi vsugerovali, aby kartel neuzatváral.

Cieľom hry bude dostať sa hlboko do konkurentovej hlavy a vložiť mu myšlienku nespájať firmu.