

LA AGÉNLIA

MISIÓN: EMBAJADA



games
for
gamers

TOP SECRET

INTRODUCCIÓN



La Agencia para la que trabajas ha recibido noticias de filtraciones de información a un país extranjero. Tu equipo ha recibido el encargo de acudir a una de las embajadas más comprometidas. Deberás enviar a tus **Agentes** para recabar información, a tus **Infiltrados** para protegerlos y a tus **Reclutadores** para intentar captar agentes rivales.

En "**La Agencia: Misión Embajada**" trabajarás con tu equipo haciendo contactos en las dos posibles localizaciones: los Jardines y el Salón.

Tus acciones te harán ganar o perder información, y tendrás que administrar bien tus cartas y tu intuición.

COMPONENTES

48 cartas de Personajes:

- 30 **Agentes** 
- 12 **Reclutadores** 
- 6 **Infiltrados** 



 Cantidad de agentes

 Valor de Información

 Efecto

46 fichas de Información:

8 de 10 puntos, 14 de 5 puntos, 12 de 3 puntos y 12 de 1 punto.



1 loseta de Embajada:

Con una cara Salón y otra Jardín.



1 loseta de Recompensa



4 fichas de ronda



7 cartas de Embajadas de otros países



1 libro de reglas

PREPARACIÓN

1- Dejad las fichas de información en el centro de la mesa, (esto representa un Banco de datos).

2- Dejad la loseta de recompensa a un lado del Banco de datos.

3- Cada jugador:

- Recibe 5 puntos de información del Banco de datos y los deja en la mesa delante de él. Las fichas de información de cada jugador son visibles para el resto.

- Toma 8 miembros de La Agencia: un Agente de cada valor (del 1 al 5), 2 Reclutadores y 1 Infiltrado. Los mezcla y los deja sobre la mesa boca abajo formando un mazo de agencia.

- Toma la primera carta del mazo y la pone sobre la mesa, **boca arriba**.

- Toma la siguiente carta del mazo y la pone sobre la mesa, **boca abajo**, sin mirarla.

- Toma la siguiente carta del mazo **en la mano**, sin que vean su valor los otros jugadores.

- Toma la siguiente carta del mazo **en la mano**, sin mirarla, con la cara frontal mirando hacia los otros jugadores.



4- Elegid un jugador al azar para que sea el Embajador (Jugador Inicial). Toma la loseta de Embajada y tantas fichas de ronda como rondas vaya a durar la partida (ver tabla a continuación).

Jugadores	Rondas	Manos
3	4	12
4	3	12
5	2	10
6	2	12

Advertencia: Durante la partida está prohibido dar ningún tipo de información a otro jugador sobre sus cartas.

SECUENCIA DE JUEGO

La partida durará el número de rondas que indica la tabla anterior, según el número de jugadores.

En cada ronda se jugarán tantas manos como jugadores tenga la partida.

Ejemplo: En una partida a 6 jugadores, el Embajador tomará la loseta de Embajada y 2 fichas de ronda. En total se jugarán 12 manos.

En cada mano se seguirá esta secuencia:

- (A) El Embajador elige **salón** o **jardín**.
- (B) Jugar las cartas de agencia.
- (C) Resolver las cartas jugadas.
 - 1º Infiltrados
 - 2º Reclutadores
 - 3º Agentes
- (D) Reemplazar carta.
- (E) Nuevo Embajador (Jugador Inicial).

(A) El Embajador coloca la loseta de Embajada en la mesa por el lado de Salón o de Jardín boca arriba, según el lugar de la Embajada donde quiera que se juegue la ronda.

Salón: Caben, como máximo, tantos Agentes como jugadores. Esta es la capacidad que tiene el Salón.

Jardín: Hay que reunir, como mínimo, tantos Agentes como jugadores. Esta es la asistencia mínima del Jardín.

En Ambos casos, el lugar elegido no tiene en cuenta la presencia de Infiltrados ni de Reclutadores.

(B) Comenzando por el jugador a la izquierda del Embajador y continuando en sentido horario, cada jugador, hasta llegar al Embajador, elige una de sus cartas disponibles y la juega delante de él boca arriba.

Cartas disponibles: Cada jugador dispone de 4 cartas para jugar durante su turno, en cuatro diferentes posiciones (2 en la mesa, una boca arriba que **ven todos** y otra boca abajo que **no ve nadie**, y 2 en la mano, una que **sólo ve él** y otra que **ven todos menos él**.)

(C) Se resuelven las cartas jugadas en el siguiente orden:

- 1º INFILTRADOS**
- 2º RECLUTADORES**
- 3º AGENTES**

Si más de un jugador ha jugado el mismo tipo de carta, éstas se resuelven en sentido horario empezando por el jugador situado a la izquierda del Embajador. Puede darse el caso en el que un jugador no pueda resolver su carta porque ha sido descartada previamente por el efecto de otra. (Ejemplo en pág.04).

Descartar: Cada vez que un jugador tiene que descartar una carta, la pone boca abajo, debajo de su mazo.

Según la carta jugada por cada jugador, se obtienen los resultados mostrados en la tabla de referencia en la página siguiente:

1º INFILTRADOS	SI HAY ALGÚN RECLUTADOR EN JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> El jugador del Infiltrado, toma del Banco de datos, la misma cantidad de Información que haya encima de la loseta de Recompensa (Atención: No coger las fichas de Información de la loseta de Recompensa) El jugador del Infiltrado elige un Jugador que haya jugado una carta de Reclutador. Los dos Jugadores intercambian su carta jugada y la descartan.
	SI NO HAY NINGÚN RECLUTADOR EN JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> El Infiltrado se descarta.
	SI HAY ALGÚN AGENTE EN JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> El Jugador del Reclutador elige un Jugador que haya jugado una carta de Agente. Los dos Jugadores intercambian su carta jugada y la descartan. Se toma un punto de Información del Banco de datos y se coloca encima de la loseta de Recompensa.
	SI NO HAY NINGÚN AGENTE EN JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> El Reclutador se descarta.
2º RECLUTADORES	SI LA LOSETA DE EMBAJADA MUESTRA EL SALÓN	SI LA LOSETA DE EMBAJADA MUESTRA EL JARDÍN
	CABEN EN EL SALÓN (La cantidad de Agentes de la carta jugada más la cantidad de los que ya han entrado hasta ahora no superan la capacidad del Salón)	LLENAN EL JARDÍN (La cantidad de Agentes de la carta jugada más la cantidad de Agentes jugados hasta el momento es igual o mayor a la asistencia mínima)
3º AGENTES	NO CABEN EN EL SALÓN (La cantidad de Agentes de la carta jugada más la cantidad de los que ya han entrado hasta ahora superá la capacidad del Salón)	NO LLENAN EL JARDÍN (La cantidad de Agentes de la carta jugada más la cantidad de Agentes jugados hasta el momento es inferior a la asistencia mínima del Jardín)
Una vez resueltas todas las cartas de Agentes, éstas se descartan.		<ul style="list-style-type: none"> El Jugador toma del Banco de datos tanta información como indica el valor de Información de la carta de Agentes que ha jugado.
<ul style="list-style-type: none"> El Jugador paga al Banco de datos tanta Información como indica el valor de Información de la carta que ha jugado.* 		<ul style="list-style-type: none"> El Jugador paga al Banco de datos tanta Información como indica el valor de Información de la carta de Agentes que ha jugado.*
<ul style="list-style-type: none"> Colocará la carta boca abajo para no contar en el recuento de los siguientes Jugadores. 		

* Si un Jugador no tiene suficiente Información para pagar, pagará tanta como pueda.

(D) Una vez resueltas todas las cartas, cada Jugador roba la carta superior de su mazo y la pone en la misma posición en que estaba su carta jugada anteriormente.

(E) La loseta de Embajada se pasa al siguiente Jugador en sentido horario. Si el siguiente Embajador es el que tiene las fichas de ronda delante de él, en ese momento devuelve a la caja una de estas fichas. En el momento en que se descarte la última ficha de ronda (o sea que ya se han realizado todas las rondas de la partida), la partida acaba inmediatamente y se procede a resolver el final. En caso contrario, a continuación se inicia la siguiente mano.

Ejemplo: Partida a 5 Jugadores, **Ana** es el Embajador. **Ana** toma 2 fichas de ronda, la loseta de Embajada que coloca delante de ella y elige mostrar el lado del Salón con capacidad de 5 Agentes (5 Jugadores). Comenzando por el Jugador de su izquierda, cada uno juega una de sus cartas. **Beatriz** juega la que tiene en la mesa boca arriba: Agentes-2. **Carlos** juega la de la mano que ve él: Reclutador. **David** juega la de la mano que no ve: Agentes-4. **Ester**, la que tiene en la mesa bocabajo: Agentes-5. Finalmente, **Ana** juega la carta de la mano que no ve: Agente-1.

Primero se resuelven los Infiltrados, pero nadie ha jugado ninguno. Se sigue resolviendo los Reclutadores. Se ha jugado 1, el de **Carlos**, y decide que reclute a los Agentes de **Ester**. **Ester** y **Carlos** intercambian sus cartas, las descartan poniéndolas debajo de sus mazos y se coloca un punto de información sobre la loseta de Recompensa.

Finalmente se resuelven los Agentes en sentido horario a partir del Jugador situado a la izquierda del Embajador.

Los 2 Agentes de **Beatriz** caben en el Salón que tiene una capacidad de 5. **Beatriz** coge 1 punto de Información del Banco de datos.

El Agentes-4 de **David** no cabe en el Salón (con el Agentes-2 anterior de **Beatriz** supera la capacidad del Salón). **David** paga 2 puntos de Información al Banco de datos y coloca su carta de Agentes bocabajo. Los Agentes de **Ester** ya fueron reclutados y no están en juego. Finalmente le toca a **Ana**. Su carta de Agente-1 aún cabe en el Salón, con los Agentes-2 de **Beatriz** suman 3), coge 1 punto de Información del banco de datos.

Todas las cartas de Agentes que se han jugado se descartan volviendo al fondo del mazo de su propietario.

Cada jugador roba la carta superior de su mazo y rellena el espacio de la carta que ha jugado esta mano. **Ana** pasa la loseta de Embajada a **Beatriz** y se inicia otra mano.



FINAL DE LA PARTIDA

Una vez jugadas todas las rondas, cada Jugador contará el valor de Información que tiene: el valor de las fichas de Información y el valor de Información de cada una de las cartas que tiene en su mazo de Agencia.

El Jugador con el mayor valor de Información será el ganador. En caso de empate ganará el Jugador con mayor valor de Información en su mazo de Agencia. Si se mantiene el empate, compartirán la victoria.

¡UY! ¡QUÉ DESPISTE!

Durante la partida hay que vigilar no cometer errores con la posición de las cartas (no vistas por nadie, vistas por todos, sólo vistas por ti y sólo vistas por los otros Jugadores). Pero a veces alguien se despista y coloca una carta en una posición que no corresponde. Cuando esto ocurra, el Jugador **paga 1 punto de Información** al Banco de datos y se aplican las dos siguientes reglas:

- Si el error ha provocado que los otros Jugadores sean conocedores de una carta que no deberían conocer: se resuelve el error poniendo la carta en la posición correcta. Desgraciadamente, pues, los otros Jugadores van a saber cuál es esa carta.

- Si el error ha provocado que el propio Jugador sea conocedor de una carta que no debería conocer: la carta se devuelve al mazo, el mazo se mezcla y roba la carta superior del mazo poniéndola en la posición correcta. Desgraciadamente, acabas de perder el conocimiento del orden de las cartas de tu mazo.

MÁS EMBAJADAS

Cuando ya se han jugado varias partidas a **La Agencia** podréis utilizar una de estas cartas para aplicar su efecto durante toda la partida y así añadir más variedad y dificultad al juego.

CRÉDITOS

LA AGENCIA

MISIÓN: EMBAJADA

Un juego creado por:

Toni Serradesanferm.

Ilustrado por:

Natàlia Romero.

Maquetado por:

Marc Simó.

OTROS JUEGOS DE GAMES 4 GAMERS



INTRODUCCIÓ



L'Agència per a la qual treballeres ha rebut notícies de filtracions d'Informació a un país estranger. El teu equip ha rebut l'encàrrec d'acudir a una de les ambaixades més compromeses. Hauràs d'enviar als teus **Agents** per a esbrinar Informació i protegir-los amb els teus **Infiltrats** i als teus **Reclutadors** per intentar captar Agents rivals.

A **"La Agencia: Misión Embajada"** treballaràs amb el teu equip fent contactes a les dues possibles localitzacions de l'Ambaixada: els Jardins i el Saló. Les teves accions podran fer-te guanyar o perdre Informació, i hauràs d'administrar bé les teves cartes i la teva intuïció.

COMPONENTS

48 cartes de Personatges:

- 30 **Agents** amb valors de l'1 al 5.
- 12 **Reclutadors** de valor 1 .
- 6 **Infiltrats** .



Cantitat d'Agents



Valor d'Informació



Efecte

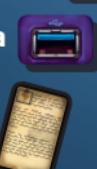
46 fitxes d'Informació:

8 de 10 punts, 14 de 5 punts, 12 de 3 punts i 12 d'1 punt.



1 lloseta d'Ambaixada:

El Saló a una cara i el Jardí a l'altra.



1 lloseta de Recompensa



4 fitxes de ronda



7 cartes d'Ambaixada

d'altres països

1 llibre de regles

PREPARACIÓ

- 1- Deieu les fitxes d'Informació en mig de la taula, formant el que es denominarà Banc de dades.
- 2- Deieu la lloseta de recompensa a un costat del Banc de dades.
- 3- Cada Jugador:
 - Pren 5 punts d'Informació del Banc i els deixa a la taula davant d'ell. Les fitxes d'Informació són visibles per a la resta de Jugadors.

- Pren 8 membres de l'agència: un Agent de cada valor, 2 Reclutadors i 1 Infiltrat. Els barreja i els deixa sobre la taula cap per avall, formant la seva baralla d'agència.
- Pren la primera carta de la pila i la posa sobre la taula, cara amunt.
- Pren la següent carta de la pila i la posa sobre la taula, cara avall, sense mirar-la.
- Pren la següent carta de la pila a la mà, sense que vegin el seu valor els altres Jugadors.
- Pren la següent carta de la pila a la mà, sense mirar-la, amb la cara frontal mirant cap als altres Jugadors.



- 4- S'escull un Jugador aleatoriament per a que sigui l'Ambaixador (Jugador Inicial). Pren la lloseta d'Ambaixada i tantes fitxes de ronda com rondes hagi de durar la partida (veure taula a continuació).

Jugadors	Rondes	Mans
3	4	12
4	3	12
5	2	10
6	2	12

Nota: Durant la partida està prohibit donar cap tipus d'informació a un altre jugador sobre les seves cartes.

SEQÜÈNCIA DE JOC

La partida durarà el nombre de rondes indicat a la taula anterior, segons el nombre de Jugadors.

A cada ronda es jugaran tantes mans com Jugadors tingui la partida.

Exemple: En una partida a 6 Jugadors, el Jugador Inicial pren la lloseta d'Ambaixada i 2 fitxes de ronda, en total es jugaran 12 mans.

A cada mà se seguirà aquesta seqüència:

- (A) L'Ambaixador tria **Saló o Jardí**.
- (B) Jugar les cartes d'àgencia.
- (C) Resoldre les cartes jugades.
 - 1r Infiltrats
 - 2n Reclutadors
 - 3r Agents
- (D) Reemplaçar carta.
- (E) Nou Ambaixador (Jugador Inicial).

(A) El Jugador Inicial coloca la lloseta d'Ambaixada a la taula pel costat de Saló o de Jardí cara amunt, segons el lloc de l'ambaixada allà on es jugui la ronda.

Saló: Caben, com a màxim, tants Agents com Jugadors. Aquesta és la capacitat que té el Saló.

Jardí: Cal reunir, com a mínim, tants Agents com Jugadors. Aquesta és l'assistència mínima del Jardí.

En ambdós casos, el lloc triat no té en compte la presència d'Infiltrats ni de Reclutadors.

(B) Començant pel Jugador situat a l'esquerra de l'Ambaixador i continuant en sentit horari al voltant de la taula, cada Jugador, fins a arribar a l'Ambaixador, tria una de les seves cartes disponibles i la juga devant d'ell cara amunt.

Cartes disponibles: Cada Jugador té 4 cartes disponibles per jugar durant el seu torn, en quatre diferents posicions (2 a la taula, una cara amunt que **veuen tots** i una altra cara avall que **no veu ningú**, i 2 a la mà, una que **només veu ell** i una altra que **veuen tots menys ell**).

(C) Els Jugadors resolen les cartes jugades en el següent ordre:

- 1r INFILTRATS**
- 2n RECLUTADORS**
- 3r AGENTS**

Si més d'un Jugador ha jugat el mateix tipus de carta, aquestes es resolen en sentit horari començant pel Jugador situat a l'esquerra de l'Ambaixador. Es pot donar el cas que un Jugador no pugui resoldre la seva carta perquè ha estat descartada prèviament per l'efecte d'una altra carta. (Veure l'exemple a la pàgina 09).

Descartar: Cada vegada que un Jugador ha de descartar una carta, la posa cap per avall, sota de la seva pila.

Segons la carta que ha jugat cada Jugador, s'obtenen els següents resultats mostrats a la taula de referència:

1r INFILTRATS

SI HI HA ALGUN RECLUTADOR EN JOC

- El Jugador de l'Infiltrat, pren del Banc de dades, la mateixa quantitat d'Informació que hi hagi sobre de la lloseta de Recompensa (**Atenció:** No agafar les fitxes d'Informació que hi ha a la lloseta de Recompensa; prendre-les del Banc de dades)
- El Jugador de l'Infiltrat tria un Jugador que hagi jugat una carta de Reclutador. Els dos Jugadors intercanvien la seva carta jugada i la descarten.

SI NO HI HA CAP RECLUTADOR EN JOC

- L'Infiltrat es descarta.

2n RECLUTADORS

SI HI HA ALGUN AGENT EN JOC

- El Jugador del Reclutador tria un Jugador que hagi jugat una carta d'Agent. Els dos Jugadors intercanvien la seva carta jugada i la descarten.
- S'afegeix un punt d'Informació del Banc de dades a la lloseta de Recompensa.

SI NO HI HA CAP AGENT EN JOC

- El Reclutador es descarta.

3r AGENTS

SI LA LLOSETA D'AMBAIXADA MOSTRA EL SALÓ

SI LA LLOSETA D'AMBAIXADA MOSTRA EL JARDÍ

CABEN AL SALÓ

(La quantitat d'Agents de la carta jugada més la quantitat d'Agents que ja han entrat fins aquest moment en el Saló **no superen** la capacitat del Saló)

- El Jugador pren del Banc de dades tanta Informació com indica el valor d'Informació de la carta d'Agents que ha jugat.

OMPLEN EL JARDÍ

(La quantitat d'Agents de la carta jugada més la quantitat d'Agents jugats fins aquest moment es **igual o major** a l'assistència mínima)

- El Jugador pren del Banc de dades tants punts d'Informació com indica el valor d'Informació de la carta d'Agents que ha jugat.

NO CABEN AL SALÓ

(La quantitat d'Agents de la carta jugada més la quantitat d'Agents que ja han entrat fins aquest moment en el Saló **superen** la capacitat del Saló)

- El Jugador paga al Banc de dades tanta Informació com indica el valor d'Informació de la carta d'Agents que ha jugat.*

Col·loca la carta boca avall per no comptar-la en el recompte dels següents Jugadors.

NO OMPLÉN EL JARDÍ

(La quantitat d'Agents de la carta jugada més la quantitat d'Agents jugats fins aquest moment es **inferior** a l'assistència mínima del Jardí)

- El Jugador paga al Banc de dades tanta Informació com indica el valor d'Informació de la carta d'Agents que ha jugat.*

Un cop resoltes totes les cartes d'Agents, aquestes es descarten.

* Si un Jugador no té prou Informació per pagar, pagarà tanta com pugui.

(D) Un cop resoltes totes les cartes, cada Jugador roba la carta superior de la seva pila i reemplaça, en la mateixa posició què estava, la seva carta jugada anteriorment.

(E) La lloseta d'Ambaixada es passa al següent Jugador en sentit horari. Si el següent Ambaixador és qui té les fitxes de ronda davant d'ell, en aquest moment torna a la capsa una d'aquestes fitxes. En el moment en que es descarti l'última fitxa de ronda (o sigui que ja s'han realitzat totes les rondes de la partida), la partida acaba immediatament i es procedeix a resoldre el final. En cas contrari, a continuació s'inicia la següent mà.

Exemple: Partida a 5 Jugadors, l'**Anna** es l'Ambaixadora. Pren 2 fitxes de ronda, la lloseta d'Ambaixada, la posa davant d'ella i tria mostrar el costat del Saló amb capacitat de 5 Agents (5 Jugadors). Començant pel Jugador de la seva esquerra, cada Jugador juga una de les seves cartes. La **Beatriu** juga la que té a la taula boca amunt: Agents-2. El **Carles** juga la de la mà que veu ell: Reclutador. El **David** juga la de la seva mà que no veu: Agents-4. L'**Esther**, la que té a la taula cap per avall: Agents-5. Finalment, l'**Anna** juga la carta de la mà que no veu: Agent-1.

Primer es resolen els Infiltrats, però ningú n'ha jugat cap. Després els Reclutadors. S'ha jugat 1, el d'el **Carles** que decideix que el seu Reclutador recluti els Agents d'**Esther**. L'**Esther** i el **Carles** s'intercanvien les cartes, (Reclutador i Agents-5) i les descarten sota de les seves piles. Seguidament s'afegeix 1 punt d'Informació a la lloseta de Recompensa.

Finalment es resolen els Agents en sentit horari a partir del Jugador situat a l'esquerra de l'Ambaixador.

Els 2 Agents de la **Beatriu** caben al Saló que té una capacitat de 5. **Beatriu** agafa 1 punt d'Informació del banc de dades.

L'Agents-4 del **David** no caben al Saló (amb l'Agents-2 anterior de la **Beatriu** supera la capacitat del Saló). El **David** paga 2 punts d'Informació al banc de dades i col·loca la seva carta d'agents cap per avall. Els Agents de l'**Esther** ja no estan en joc al haver estat reclutats. Finalment li toca a l'**Anna**. La seva carta d'Agent-1 encara hi cap al Saló, amb l'Agents-2 de la **Beatriu** sumen 3), agafa 1 punt d'Informació del banc de dades.

Totes les cartes d'Agents que s'han jugat es descarten retornant-se sota de la seva pila de cartes de cada Jugador.

Cada Jugador roba la carta superior de la seva pila i la posa en la mateixa posició on hi havia la carta que ha jugat aquesta mà. l'**Anna** passa la lloseta d'Ambaixada a la **Beatriu** i s'inicia una nova mà.



FINAL DE LA PARTIDA

Un cop jugades totes les rondes, cada Jugador comptarà el valor de la Informació que té: el valor de les fitxes d'Informació i el valor d'Informació de cadascuna de les cartes que té en la seva pila de cartes d'Agència.

El Jugador amb el major valor d'Informació serà el guanyador. En cas d'empat guanyarà el Jugador amb més valor d'Informació a la seva baralla d'Agència. Si es manté l'empat, compartiran la victòria.

MÉS AMBAIXADES

Quan ja s'han jugat varies partides a **La Agencia** podeu emprar una de d'aquestes cartes per aplicar el seu efecte durant tota la partida i així afegir més varietat i dificultat al joc.

EP! QUINA BADADA!

Durant la partida cal vigilar no cometre errors amb la posició de les cartes (no vistes per ningú, vistes per tots, només vistes per tu i només vistes pels altres Jugadors). Però de vegades algú es despista i col·loca una carta en una posició que no correspon. Quan això passi, el Jugador **paga 1 punt d'Informació** al Banc de dades i s'apliquen les dues següents regles:

- Si l'error ha provocat que els altres Jugadors siguin coneixedors d'una carta que no haurien de conèixer: es resol l'error posant la carta en la posició correcta. Malauradament, doncs, els altres Jugadors sabran quina és aquesta carta.

- Si l'error ha provocat que el mateix Jugador sigui coneixedor d'una carta que no hauria de conèixer: la carta es retorna a la pila, la pila es barreja i roba la carta superior de la pila posant-la en la posició correcta. Malauradament, acabes de perdre el coneixement de l'ordre de les cartes de la teva pila.

CRÈDITS

LA AGENCIA

MISIÓN: EMBAJADA

Un joc creat per:

Toni Serradesanferm.

Il·lustrat per:

Natàlia Romero.

Maquetat per:

Marc Simó.

ALTRES JOCS DE GAMES 4 GAMERS



INTRODUCTION



The Agency you're working for received some news about Information leaks to a foreign country. Your team got the order to attend to one of the compromised embassies. You must send your **Agents** to gather Information, your **Infiltrators** to protect them and your **Recruiters** to try and recruit for your cause rival agents.

In "**La Agencia: Misión Embajada**" you'll work with your team making contacts in two possible locations: Garden and Hall.

Your actions will let you win or lose Information, and you'll have to manage correctly your cards and intuition.

COMPONENTES

48 Character Cards:

- 30 **Agents** with values from 1 to 5.
- 12 **Recruiters** with a value of 1.
- 6 **Infiltrators** .



X **Number of Agents**

X **Information Value**

Effect

46 Information tokens:

8 with a value of 10 points, 14 of 5 points, 12 of 3 points and 12 of 1 point.

1 Embassy tile:

With the Garden on one face and the Hall on the other.

1 Reward tile



4 Round tokens



7 Embassy cards,

from another countries.

1 Rule Book



GETTING READY

1- Place the Information tokens in the center of the table, (this will represent a Data Bank).

2- Place the Reward Tile next to the Data Bank.

3- Each Player:

- Receives 5 Information points from the bank and places them in front of them on the table. Each Player's Information tokens are visible for all Players.

- Takes 8 members from the Agency: one Agent of each value (from 1 to 5), 2 Recruiters and 1 Infiltrator. You must shuffle them and leave them on the table facing down forming a deck.

- Takes the first card of the deck and places it on the table, facing up.

- Takes the next card of the deck and places it on the table facing down, without looking at it.

- Takes the next card of the deck on their hand, preventing the other Players from seeing it.

- Takes the next card of the deck on their hand, without looking at it with the front facing the other Players.



4- Choose a Player at random as the Ambassador (Initial Player). Take the Embassy tile and as many Round tokens as rounds the game is going to last (see the following table).

Players	Rounds	Hands
3	4	12
4	3	12
5	2	10
6	2	12

Warning: during the game it's forbidden to give any kind of information to other players about their cards.

SEQUENCE OF THE GAME

The game will last the number of rounds indicated in the previous table, according to the number of Players.

On each round, you'll play as many hands as Players in the game.

Example: In a game with 6 Players, the Ambassador takes the Embassy tile and 2 Round tokens. They will play a total of 12 hands.

On each hand, they'll follow this sequence:

- (A) The Ambassador chooses between **Garden** or **Hall**.
- (B) Play the Agency cards.
- (C) Solve the played cards.

 - 1st Infiltrators
 - 2nd Recruiters
 - 3rd Agents

- (D) Replace card.
- (E) New Ambassador (Initial Player).

(A) The Ambassador places the Embassy tile on the table with the side of their choice facing up (Garden or Hall) for the next round.

Hall: Inside the Hall there may be, at maximum, as many Agents as Players. That's the capacity of the Hall.

Garden: Inside the Garden there must be at least as many Agents as Players. That's the minimum presence of the Garden.

In both cases, the chosen place does not affect the presence of Infiltrators and Recruiters.

(B) Beginning with the Player on the left of the Ambassador and going on clockwise, each Player, until reaching again the Ambassador must choose one of their available cards and plays it before them facing up.

Available cards: Each Player has four cards to use during their turn, in four different positions (2 on the table, one facing up **for all to see** and one facing down, **unseen for everyone**; and 2 on their hand, one that **everyone can see except the Player** and one that **only the Player can see**.)

(C) Resolve the played cards following this order:

- 1st INFILTRATORS**
- 2nd RECRUITERS**
- 3rd AGENTS**

If more than one Player plays the same type of card, they must be resolved clockwise starting from the Player on the left of the Ambassador. It may happen that one Player cannot resolve their card because it's been discarded by other card's effect (See the example on page 14).

Discard: Each time a Player discards a card, they must place it facing down at the bottom of their deck.

According to the card played by each Player, they may obtain the following results, according to the reference table on the next page:

1st INFILTRATORS	IF THERE'S A RECRUITER IN THE GAME	<ul style="list-style-type: none"> The player using the Infiltrate takes from the data bank the same amount of information that's on the Reward tile (Attention: do not take the Reward tile's Information tokens) The player using the Infiltrate chooses a player who played a Recruiter card. They exchange their played cards and discard them.
	IF THERE'S NO RECRUITERS IN THE GAME	<ul style="list-style-type: none"> The Infiltrate is discarded.
2nd RECRUITERS	IF THERE'S AN AGENT IN THE GAME	<ul style="list-style-type: none"> The player using the Recuiter chooses a player who played an Agent card. They exchange their played cards and discard them. Place an Information token from the Data Bank on the Reward tile.
	IF THERE'S NO AGENTS IN THE GAME	<ul style="list-style-type: none"> The Recruiter is discarded.
3rd AGENTS	IF THE EMBASSY TILE SHOWS THE HALL	IF THE EMBASSY TILE SHOWS THE GARDEN
	<p>THEY FIT INSIDE THE HALL (The number of Agents of the played card plus the amount of Agents already inside the Hall do not surpass the capacity of the Hall)</p>	<p>THEY FILL THE GARDEN (The number of Agents of the played card plus the amount of Agents played until now is equal or bigger than the minimum presence in the Garden)</p> <p>• The player takes from the Data Bank as many Information tokens as stated on the information value of the Agent card they played.</p>
	<p>THEY DON'T FIT INSIDE THE HALL (The number of Agents of the played card plus the amount of Agents already inside the Hall is higher than the capacity of the Hall)</p>	<p>THEY DON'T FILL THE GARDEN (The number of Agents of the played card plus the amount of Agents played until now is lower than the minimum presence of the Garden)</p> <p>• The player pays to the Data Bank as many Information tokens as stated on the information value of the Agent card they played.* They must place the card facing down so it won't be used in the recount for the next players.</p>
	<p>Once all Agent cards are resolved, they must be discarded.</p>	

* If a player does not have the required amount of Information tokens to pay to the Data Bank, they must pay as much as they can.

(D) Once all cards are resolved, each Player must draw the upper card from their deck and places it in the same position as the card they just played.

(E) The Embassy tile moves to the next Player clockwise. If the next Ambassador is the one who has the Round tokens in front of them, in that moment they must return one token to the box. The very moment when the last Round token is discarded (meaning all rounds have been played), the game ends and Players may proceed to resolve the final score.

Example: 5 Players game: **Anna** is the Ambassador. She takes the Embassy tile and places it in front of her, choosing the Hall side, with a capacity of 5 Agents (5 Players). Beginning by the Player at her left, each Player plays one of their cards. **Beatrice** plays the card facing up on the table: 2 Agents. **Charles** plays the card on his hand that he can see: Recuiter. **David** plays the card on his hand that he cannot see: 4 Agents. **Esther** plays the card facing down on the table: 5 Agents. Finally, **Anna** plays the card on her hand that she cannot see: 1 Agent.

First, they may resolve the Infiltrators, but no one played one. They continue by resolving the Recruiters. They played 1, **Charles** did, so he decides to recruit **Esther**'s Agents. **Esther** and **Charles** exchange their cards (Recruiter and Agents) and discard them under their decks.

Finally, they resolve the Agents clockwise from the Player on the left of the Ambassador.

Beatrice's 2 Agents fit inside the Hall, that has a capacity of 5 people. **Beatrice** takes 1 Information token from the Data Bank.

David's 4 Agents don't fit inside the Hall (**Beatrice**'s 2 Agents went over the capacity of the Hall). **David** pays 2 Information points to the Data Bank and places his Agents card facing down. **Esther**'s Agents were previously recruited so they are not in the game. Finally, it's **Anna**'s turn. Her 1 Agent card can still fit inside the Hall (with **Beatrice**'s Agents, the total number of Agents in the Hall is 3), she takes 1 Information point from the Data Bank.

All played Agent cards are discarded and return to the bottom of their respective owner's deck.

Each Player draws the top card of their deck and refills the empty space left by the played card. **Anna** handles the Embassy tile to **Beatrice** and a new hand begins.



END OF THE GAME

Once all rounds have been played, each Player must count the value of the Information they have: the value of the Information tokens and the Information value of each and every card they have in their agency deck.

The Player with the highest Information value will be the winner. In the case of a tie, the winner will be the Player with the highest Information value on their Agency deck. If there's still a tie, they'll share the victory.

MORE EMBASSIES

When you've already played some games, you may use one of these cards to apply their effect during the game and give some variety and extra difficulty to the game.

WOOPS! THAT WAS A MISTAKE!

During the game you must be very careful and try to make no mistakes with the position of the cards (not seen by anyone, seen by all Players, seen only by the Player, seen by everyone but the Player...). But sometimes, someone may be confused and places a card in a position it doesn't belong to. When this happens, the Player **must pay 1 Information token** to the Data Bank and the following rules are applied:

- If the mistake allowed other Players to see a card they weren't supposed to see, the mistake must be solved by placing the card in the correct position. Too bad all the other Players now know what card it is.
- If the mistake allowed the Player to see a card they wasn't supposed to see, the card goes back to the deck, the deck is shuffled and the Player must draw a new card, placing it in its correct position. Too bad you just lost the knowledge of the order of your deck's cards.

CREDITS

LÁ AGÉNCIA

MISIÓN: EMBAJADA

A game created by:

Toni Serradesanferm.

Illustrated by:

Natàlia Romero.

Graphic design by:

Marc Simó.

MORE FROM GAMES 4 GAMERS

