

الجمعة

THE BLACK  
SUN

كتيب التعليمات

INSTRUCTIONS BOOKLET





## نبذة عن اللعبة

لعبة الجسمس هي مهمة توصيل شخصية ذات أهمية قصوى (VIP) إلى موقع أو معلم معروف. و على عميل التوصيل القيام بالمهمة بغاية السرية.

## محتوى بوكس اللعبة

١. بطاقة التعريف عدد (8): بطاقة مكشوفة أمام كل لاعب تمثل شخصية اللاعب.
٢. مجسمات المواقع عدد (4): مجسم مكون من قطعتين (أو أكثر) ورق مقوى تركب لتمثل الموقع و توضع على الطاولة أمام اللاعبين.
٣. بطاقات مهمة التوصيل عدد (56): بطاقة تحتوي على إحدى الشخصيات و منها يتعرف اللاعب على مهمة التوصيل.
٤. بطاقات موقع التوصيل عدد (32): بطاقة تحتوي على إحدى المواقع التي تثبت على الطاولة و ترشد اللاعب الى مكان التوصيل.
٥. رمز اللعب عدد (1): رمز ليرشد اللاعبين من هو صاحب الدور الحالي.
٦. رمز المقاطعة عدد (28): أداة تستخدم لمقاطعة مهام العميل الآخر.

## ترتيب الطاولة

١. يحصل كل لاعب على بطاقة تعريف العميل. تخلص من العملاء الغير المستخدمين.
٢. تخلص من بطاقات المهام المطابقة للعملاء الغير مستخدمين.
٣. قم بخلط بطاقات المهام و بطاقات المواقع كل على حده و ضعهم في وسط الطاولة غير مكشوفين.
٤. انصب مجسمات المواقع على الطاولة أو الارض بأبعد ما يكون من الآخر.
٥. وزع ٣ قطع مقاطع لكل لاعب.
٦. حدد من يلعب أولاً و يحصل على رمز اللعب.



## Game Overview

The Black SUV is a mission of delivering VIP celebrities to a known location or landmark. The delivery agent must do the job secretly without being spotted.

## Game Package Content

1. Identification Card (Total of 8 cards): A card exposed in front of each player that represents the player.
2. Site models (Total of 4 models): A model consisting of two pieces (or more) of cardboard installed to represent the site and placed on the table in front of the players.
3. Delivery mission card (Total of 56 cards): A card that contains a photo of one of the characters, and from that, the player recognizes the delivery mission.
4. Delivery Location Card (Total of 32 cards): A card that contains one of the locations that is fixed to the table and guides the player to the delivery location.
5. Turn Tracker (Total of 1 Piece): A tracker to tell players who is playing the current turn.
6. Intercept Tokens (Total of 28 tokens): A tool used to interrupt other agent's missions.

## Table Assembly

1. Each player gets an Agent Identification card.
2. Dispose of Mission cards that match unused agents.
3. Shuffle the Mission cards alone and Location cards alone and place them in the center of the table, face down.
4. Install the site models on the table or the ground as far as possible from the other.
5. Distribute 3 Intercept tokens to each player.
6. Choose who plays first, and hand them the Turn tracker.

## First Round

1. The player who has the Turn tracker draws a delivery mission card and a location card from the center of the table. (If you drew your own character card, you can wait till the next round to replace it)
2. Pass the Turn tracker to the next players so they also draw a delivery mission card and a location card until everyone draws both cards.
3. While passing the tracker and drawing cards, you can start sending signals to the agent on the delivery mission card you drew.
4. The agent who receives the signal must send a signal back to the location model in their location card.

## Next Rounds

- When you get the Turn tracker, you can complete a mission ([Refer to delivery mission fulfillment section for details](#)).
- If you are unable to complete a mission and do not receive information from any agent, you can declare "Out of service" and pass the tracker
- You can replace the cards in your hand if you cannot complete a mission or cannot get a partner in the mission. A mission card and a location card must be kept in hand.
- Pass the Turn tracker when you finish your turn.

## Delivery Mission Fulfillment

Players can only fulfill the missions on their turn. The completion of the mission is to deliver the target to the location they own. Example: You have the delivery mission card for Model Joaz and Model Joaz has the Burj Khalifa delivery location card. You wink at Model Joaz, then Model Joaz signals to the Burj Khalifa. The process takes place in complete secrecy and without any interruption. In the player's turn, they says: I will deliver Model Joaz to Burj Khalifa, and both of them reveal the delivery mission card (Model Joaz) and the delivery location card (Burj Khalifa). If the operation is correct, the players exchange cards and place them face up in front of them. Each card is worth a pointt



## الجولة الأولى

1. اللاعب الذي يملك رمز اللعب يسحب بطاقة مهمة و بطاقة موقع من وسط الطاولة.
2. مرر رمز اللعب للاعب المجاور و يقوم هو الآخر بسحب بطاقة مهمة و بطاقة موقع. إلى ان يقوم الجميع بالسحب.
3. خلال التمرير و السحب يمكنك البدء بإرسال إشارات مخفية إلى العميل على بطاقة المهمة التي تملكها.
4. العميل الذي يتلقى الإشارة عليه إرسال إشارة إلى مجسم الموقع في بطاقة الموقع.

## الجولات المقبلة

- عند حصولك على رمز اللعب يمكنك إكمال مهمة [\(اللتفاصيل انظر إلى تعليمات انجاز مهمة التوصيل\)](#).
- إن لم تتمكن من اكمال مهمة و لم تتلقى معلومات من أي عميل قم بالتصريح "خارج نطاق الخدمة" و مرر رمز اللعب للاعب المجاور.
- يمكنك استبدال البطاقات التي في يدك ان لم تستطع انجاز أي مهمة او يمكنك أيضاً الحصول على شريك في المهمة. و يجب ابقاء بطاقة "مهمة" و بطاقة "موقع" فإلدي في جميع الأحوال.
- مرر رمز اللعب للاعب المجاور بعد الانتهاء من دورك.

## إنجاز مهمة التوصيل

ينجز اللاعب المهمة في دوره فقط. يكون اكمال المهمة بتوصيل الهدف الى الموقع الذي يمتلكه الهدف.  
مثال: انت تمتلك بطاقة مهمة التوصيل لمودل جوز و هي تمتلك بطاقة موقع التوصيل برج خليفة. تقوم انت بالغمز لمودل جوز، ثم تشير مودل جوز إلى مجسم برج خليفة. تتم العملية بسرية تامة و من غير اي مقاطعة، في دور اللاعب يقول: بوصل مودل جوز إلى برج خليفة. ويكشف اللاعب بطاقة مهمة التوصيل (مودل جوز) و بطاقة موقع التوصيل (برج خليفة). اذا كانت عملية صحيحة، يستبدل اللاعب البطاقات ووضعا امامهم مكشوفة. كل بطاقة تساوي نقطة.

## مقاطعة مهمة التوصيل

- في بداية اللعب سيحصل كل لاعب على ثلاث قطع المقاطعة و يتخلص اللاعب من قطعة اثناء المقاطعة.
- اذا رصدت لاعبين يرسلون اشارات لبعضهم البعض، يمكنك مقاطعة المهمة لتحصل على نقاط اضافية.
- طالما كنت تملك قطعة المقاطعة، يمكنك مقاطعة المهمة في اي وقت حتى في دور غيرك.
- في بعض الأحيان، يمكنك مقاطعة مهمة كاملة والحصول على نقطتين أثناء استخدام رمز مقاطعة واحد.

## مقاطعة سريعة

في اي وقت يمكنك مقاطعة اللاعبين و انزال قطعة المقاطعة.

- مثال لمقاطعة مهمة: اذا رأيت مودل جوز ترسل اشارة لولي مصفوت و علمت انها تملك بطاقة مهمة التوصيل علي مصفوت. يمكنك ان تقاطع و تقول "مقاطعة.. مودل جوز تمتلك بطاقة مهمة التوصيل علي مصفوت" اذا كنت صحيحاً فتحصل على نقطة واحدة و تأخذ بطاقة مهمة التوصيل و ضعها امامك.
  - مثال لمقاطعة موقع: اذا رأيت مودل جوز ترسل اشارة باتجاه موقع برج خليفة و علمت انها تملك بطاقة موقع التوصيل لبرج خليفة يمكنك المقاطعة و تقول "مقاطعة.. مودل جوز تمتلك بطاقة موقع التوصيل لبرج خليفة" اذا كنت صحيحاً فتحصل على نقطة واحدة و تأخذ بطاقة موقع التوصيل و ضعها امامك.
- يجب على اللاعبين المتهمين الكشف عن أوراقهم في المقاطعة ، وإذا كانت الاتهامات صحيحة يحصل المقاطع على النقاط. إذا كانت الاتهامات خاطئة ، يجب على اللاعب المتهم التخلص من البطاقة التي تم الكشف عنها واستبدالها.

## مقاطعة مهمة كاملة

- يمكنك مقاطعة مهمة كاملة اذا رصدت مودل جوز و علي مصفوت يتبادلون الاشارات و عرفت المهمة و الموقع.
- مثال لمقاطعة مهمة كاملة "مقاطعة... مودل جوز تمتلك بطاقة مهمة التوصيل لولي مصفوت و موقع التوصيل هو برج خليفة"
- يجب على اللاعبين المتهمين الكشف عن أوراقهم في المقاطعة ، وإذا كانت الاتهامات صحيحة يحصل المقاطع على النقاط. إذا كانت الاتهامات خاطئة ، يجب على اللاعب المتهم التخلص من البطاقة التي تم الكشف عنها واستبدالها.

## Mission Interception

- At the beginning of the game, each player will get three intercept tokens, and the player will use one token when intercepting a mission.
- If you spot players sending signals to each other, you can intercept the mission to get extra points.
- As long as you own the intercept token, you can intercept the mission at any time even on someone else's turn.
- Sometimes you can intercept a full mission and get two points while using one intercept token.

## Quick Interception

At any time, you can intercept the players and use an intercept token.

- An example of intercepting a mission: If you see Model Joaz sending a signal to Wali Masfoot and you know that she has a delivery mission card for Wali Masfoot, you can say "intercept!.. Model Joaz has a delivery mission card for Wali Masfoot" if you are right, you get one point and take the delivery mission card and place it in front of you.
  - An example of intercepting a location: If you see Model Joaz sending a signal towards Burj Khalifa and you know that she has the delivery location card for Burj Khalifa, you can say "intercept!.. Model Joaz owns the Burj Khalifa delivery location card." If you are right, you get one point and takes the delivery location card and place it in front of you.
- The accused players must reveal their cards in the accusation, and if the accusations were right, the interceptor gets the points. If the accusations were wrong, the accused player must draw and replace the card that was revealed.

## Full Mission Interception

You can intercept an entire mission if you spot 2 Players exchanging signals and you know the mission and location.

- Example of interrupting a complete mission "Intercept!.. Model Joaz owns the delivery mission card of Wali Masfoot and the delivery location is Burj Khalifa."
- The accused players must reveal their cards in the accusation, and if the accusations were right, the interceptor gets the points. If the accusations were wrong, the accused player must draw and replace the card that was revealed.



## Earning Points/ Winning

Get points by:

1. completing delivery missions (Refer to delivery mission Fulfilment section for details)
2. interrupting delivery missions (Refer to Interrupting Delivery Mission Section for details)

- When you reach 5 points, you will be the winner.
- It is possible for two players to win after completing a mission and have equal points.



## كسب نقاط/ الفوز

احصل على النقاط كالتالي:

١. إنجاز مهمات التوصيل (للتفاصيل انظر إلى تعليمات إنجاز مهمة التوصيل)
٢. مقاطعة مهام التوصيل (للتفاصيل انظر إلى تعليمات مقاطعة مهمة التوصيل)

عند الوصول إلى 5 نقاط تكون الفائز  
من الممكن للاعبين اثنين الفوز بعد إنجاز مهمة ان تساوت النقاط