

Robert Abbott's

CONFUSION

ESPIONAGE AND DECEPTION IN THE COLD WAR



Stronghold Games is proud to bring you "Confusion: Espionage and Deception in the Cold War".

Designed by the genius of Robert Abbott, this game has never been printed in North America and only once in Germany in very limited release.

Stronghold Games is very excited to bring this brilliant design back to print after many years of being unavailable worldwide.

We would like to thank Robert Abbott for giving us the opportunity to publish his great game. We would also like to thank the community of gamers at Board Game Geek (www.boardgamegeek.com) who have asked to have this game reprinted.

We hope you enjoy playing this game as much as we enjoyed publishing it!

For more information about our games, please visit our webpage at:
www.Stronghold-Games.com

Credits

Game Design: Robert Abbott

Game Development: Kevin Nesbitt and Stephen M. Buonocore

Art and Layout: David Ausloos (www.ausloosdesign.be)

Production Manager: Kevin Nesbitt

Production Consultant: Stephen M. Buonocore

Stronghold Games' logo was designed by Antti Karjalainen

Special thanks to Chad Mekash for rewriting the rulebook.

Rules translations by:

German: Catrin Berghoff and Tina Sörgel

French: Julien Griffon

Spanish: Guillermo H. Nuñez

 **WARNING: CHOKING HAZARD**



© 2010 Stronghold Games LLC, a Delaware USA Limited Liability Company. All rights reserved.
USA / UK / Ireland / Australia WARNING: CHOKING HAZARD – SMALL PARTS. Not for children under 3 years. FR AVERTISSEMENT : RISQUE DE SUFFOCATION – PETITES PIÈCES. Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. DE WARNHINWEIS: ERSTICKUNGSGEFAHR – ENTHÄLT KLEINE TEILE. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. ES ADVERTENCIA: RIESGO DE ASFIXIA – CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS. No apto para niños menores de 3 años.





The Cold War.

A dangerous time for the world. A dangerous time to be a spy... but that is exactly what being a spy is all about. As the shadowy clouds of intrigue and subterfuge settle across the globe you have been called upon by your country to obtain the Top Secret information that will ensure your country's safety and supremacy. But not all is as it seems; your spies are difficult to control on a global scale, and even worse, there's a Double Agent in your midst who threatens the entire mission!

Can you achieve your goals at the expense of your opponent, or will the entire operation collapse in a sea of Confusion?

Contents

- 26 Spy Pieces (the "Spies")
- 26 Movement Pieces
- 1 Top Secret Briefcase (the "Briefcase")
- 1 Game Board
- 2 Spy Notebooks (the "Notebooks")
- 2 Dry Erase Markers
- 1 Punchboard with 6 Special Action Tokens
- 1 Rulebook



Playing the Game

Each player has 13 Spy pieces that they move around the board to capture enemy Spies and to gain control of the Top Secret Briefcase. The twist is that each player does not see the movement capabilities of their own Spies – but they can see how their opponent's Spies can be moved. Each player deduces the capabilities of their Spies as they are moved and records them in their Spy Notebooks.

Winning the Game

The object of the game is to gain control of the Top Secret Briefcase with one of your Spies and move it to the opposite side of the board (that is, on the opponent's first row).

Setting Up

Choose which player will be White (the United States) and which will be Red (the U.S.S.R.). Each player randomly prepares his opponent's Spies as follows:

1. Place your opponent's Movement Pieces (which show how a piece moves) face down and shuffle them. Face down means that all movement pieces will show the same symbol on the top side (the "move 2 in any direction" symbol), which is the symbol used when certain pieces are promoted.
2. Select a Spy Piece and insert a random Movement Piece into the cutout area. Be sure the appropriate (non-promoted) side faces out. You may wish to draw the Movement Pieces from the box lid in order to ensure random selection.
3. Place each of your opponent's pieces into its respective starting position on your opponent's side of the board by referring to the "Setup Diagram" on this page. The Movement Piece for each of your opponent's Spies should face you. Do not allow your opponent to see the Movement Pieces.
4. Meanwhile, your opponent sets up your Spies using the same setup steps.
5. Place the Top Secret Briefcase in the center of the 11 x 11 board on the marked square. Give each player the Notebook belonging to their country/color and a dry erase marker. Choose or randomly determine which player will go first.



Game Play

On your turn, announce and make a move with one of your Spies.

Your opponent responds with "Yes" to indicate that the move is legal or with "No" to indicate that you must return your Spy to the square it occupied before attempting the move. The Spy's Movement Piece determines whether your opponent will declare that the move is legal or not.

If the move was legal and your Spy ended in the same square as an opponent's Spy, the opponent's Spy is captured and removed from the game without revealing its Movement Piece. Simply place that Spy back into the box, movement-side down.

Both players should record what they have learned by the move, legal or not, in their Notebooks. You record what you can deduce about the Spy that you just moved (or tried to move), and your opponent records what they can deduce that you know about your Spy.

Moving Your Spies

The lines on a Spy's Movement Piece show the directions and maximum distance that it can be moved (always in straight lines). No two of your Spies move in quite the same manner. A Spy need not be moved to its maximum distance. A Spy may never change direction during a single move.

The Movement Pieces on your opponent's Spies show the movement lines from your point of view. The direction of up on a Movement Piece always means towards the opponent, and down always means towards you.

A Spy cannot jump over any other Spy or the Top Secret Briefcase.

You cannot move your Spy onto a square that contains one of your own Spies. You can, however, move a Spy onto a square that contains an enemy Spy. In that case, the enemy Spy is captured and removed from the game.

Some Spies have a lock symbol displayed on them. These Spies are not always able to return to their previous square next turn depending on what movement you select for them. This symbol is for reference only.

Promoting Spies

The four Promotable Movement Pieces on each side can be identified by the Crown icon (as well as their inability to move backwards). Only these four Spies can be promoted.

If any of these Spies reach a space on the opponent's board edge, your opponent must announce the promotion and replace the Spy's Movement Piece by flipping the Movement Piece to its other side (the "Promoted Side"). The former Movement Piece is not revealed to the opponent, and care must be taken to ensure that it is not accidentally revealed.

The Top Secret Briefcase

If you move a Spy into the square occupied by the Top Secret Briefcase (capturing an enemy Spy in the same square, if applicable), place your Spy on top of the Briefcase. Your Spy now has control of the Briefcase.

If you decide to move your Spy that controls the Briefcase, you have three options:

- You can move your Spy and leave the Briefcase behind. You would now no longer have control of the Briefcase.
- You can move your Spy and carry the Briefcase with it. If you carry the Briefcase onto a square containing an enemy Spy, you would capture that enemy Spy and still maintain control of the Briefcase.
- You can move the Briefcase instead of moving your Spy. The Briefcase can only move in a direction and for a distance that your controlling Spy could move. Such a move could be denied just like a normal move. The Briefcase may not be moved to jump over any Spy. It can, however, end its move on a square that contains another Spy, either one of your Spies or an enemy Spy.

If the Briefcase ends on a square containing one of your Spies, then that Spy is placed on top of the Briefcase and gains control of it. If it ends on a square that contains an enemy Spy, the enemy Spy is placed on top of the Briefcase and takes control of it (although passing to an enemy Spy is hardly ever a good idea). The Briefcase can also end on a vacant square. In this case, neither player has control of the Briefcase.

Double Agent

Each player has a Movement Piece that shows a question mark (?) on its non-promoted side. This is the Double Agent, which is a Spy secretly working for your opponent. This Spy is set up and works just like any other Spy as described in the preceding rules. There are some differences, however.

Your opponent may freely choose whether a move of the Double Agent is legal or not, answering "Yes" or "No" after each move as your opponent desires. The opponent may even declare "Yes" to a move one turn and then "No" to the same move on a later turn. Of course, this is not very wise, because it would reveal that this Spy is the Double Agent.

Before moving a Spy on your turn, you may attempt to "Eliminate the Double Agent" by declaring that you wish to remove one of your own Spies from the game. This action is free, and is made in addition to the regular portion of your turn. This action may be taken only once per turn, but may be taken in consecutive turns. You simply select one of your own Spies to be removed (that is, the Spy you believe is your Double Agent), and it is removed from the game without revealing its Movement Piece. This action may be very important if your Double Agent has the Briefcase but your opponent refuses to allow it to move.

Alternatively, before moving a Spy on your turn, you may choose to "Eliminate the Opponent's Double Agent" by removing your opponent's Double Agent piece from the board and revealing it to your opponent to verify its identity. This action is free, and is made in addition to the regular portion of your turn. In this case, you must eliminate only your opponent's real Double Agent. You may not eliminate a different piece. This action may also be very important if your opponent's Double Agent has delivered the Briefcase to your side. You could simply eliminate the agent, and then move onto the Briefcase with your own Spy.

You may not "Eliminate the Double Agent" and "Eliminate the Opponent's Double Agent" on the same turn.

The Double Agent is eligible to win the game for you if your opponent is so foolish as to allow that Spy to carry the Briefcase to the opponent's first row.

Notebooks:

The Notebooks are used to keep track of what is known about the Spies.

One side of the Notebook is labeled "My Spies" to track what you know about them.

The other side of the Notebook is labeled "Opponent's Spies", which you can use to keep track of your opponent's spies, because you also want to know what he knows.

The best way to keep track of information about a Spy is to cross out what the Spy cannot be.

You're then left with what the Spy can be. As further possibilities are ruled out, you start to deduce the exact movement type of your Spy for that game.

Optional Rule and Variants

This section covers an optional rule and some variants that players may wish to try. They have been designed so that you can play with some or all of them and in any combination that you wish.

Optional Rule: Special Action Tokens

Included with the game are six Special Action tokens: three for each player.

These tokens add some actions to the game for both players that may be used in whole or in part to help handicap play between players of different skill levels.

On a turn, you may play one (and only one) of these tokens, but not if you chose to use an "Eliminate the Double Agent" or "Eliminate the Opponent's Double Agent" action from above.

You must play the Special Action token before moving any Spies.

Once played, return the token to the box, out of the game.

The tokens are used as follows:



Reveal 1:

This action allows you to have the identity of any one Spy revealed to you.

Your opponent picks up the Spy that you designate, and shows the Movement Piece side to you. The Spy is then returned to the board in its original position.

You may choose to have one of your eliminated Spies revealed. The opponent must make sure to return the Spy back to the box in this case.

After revealing one of the Spies, you make your normal move attempt, although you may not select the just-revealed Spy to move this turn.



Move 2:

This action allows you to attempt two Spy moves this turn instead of the normal one Spy move. There are some limitations however. You may only move Spies that are on your half of the board, meaning the first five rows on your side. Neither of the Spies may currently be holding the Briefcase. You may not attempt to move the same Spy twice, regardless of whether the move was legal or not. You may not move a third Spy as part of your "regular move".





Swap 2:

This action allows you to swap two of your Spies without revealing their Movement Pieces. There are some limitations however. You may only swap two of your Spies that are on your half of the board, meaning the first five rows on your side.

Neither of the Spies may currently be holding the Briefcase.

After swapping two Spies, you may make a regular movement attempt, although you may not select one of the two just-swapped Spies to move this turn.

If you have no other Spies left in the game, you may select one of the just-swapped Spies to move.

Variant 1: "Honor Amongst Spies"

In this variant, the Double Agent Movement Piece is not used. Ignore the center-most setup position in the Setup Diagram (that is, Spy "X" is removed from play at setup), and instead use only the other 12 Spies in their usual starting positions.

Variant 2: "Tight Setup"

In this variant, you do not use the darkened columns on the board that are marked with the nuclear radiation symbol. They are treated as "out of play" for all purposes.

This variant creates a tougher environment for Spies to move around in.

Variant 3: "Safe Extraction"

In this variant, your Spy must control the Briefcase and additionally survive for one full turn in the opponent's first row in order to win the game. If your Spy reaches your opponent's first row but is eliminated on your opponent's next turn, the game continues.

This variant is good for players who are new to the game, or players who want a longer game.

Variant 4: "Variable Setup"

In this variant, players are invited to set up their pieces in any pattern that they wish, observing the following placement rules:

- You may only setup in the first and second rows as in the standard game.
- No more than seven Spies may be placed in any one row.
- At least four columns must have Spies in both rows (meaning that at least four Spies in your "home" row will be blocked from moving directly ahead on the first turn by four Spies sitting in front of them).
- Players are still not permitted to see their own Movement Pieces and extra care must be taken to avoid doing so when using this setup method.

Variant 5: "Promotion, Sir?"

In this variant, all Spies (not just those with a crown icon) are promotable with the exception of the Double Agents. The opponent asks "Do you wish to promote this Spy?" for each Spy arriving on the opponent's edge of the board. You may freely decide whether or not to promote the Spy.

Once declined, the Spy remains in place unpromoted and unrevealed. If an unpromoted Spy is moved off of an edge square and back to an edge square later in the game, the promotion question is asked again.

Double Agents may not be promoted in this variant. If the opponent asks and you accept the promotion, the opponent reveals the Double Agent and it is removed from the game. In addition, the Briefcase, regardless of location, is transferred to the opponent's alphabetically first Spy regardless of his location. Most of the time this will be Spy A, but if Spy A is already eliminated, it transfers to Spy C and so on. The opponent may decline this Briefcase transfer if he wishes, and in this case, the Briefcase stays in its current location.

In this variant, it pays to know who your Spies are before promoting them. Attempting to promote a Double Agent is a sure way to have the Briefcase stolen.

Players may also combine this variant with variant #1. This would result in a game with no Double-Agent, and therefore no need to ask for promotion. However, all spies would be promotable.



La Guerre Froide.

Une époque dangereuse pour le monde. Une époque dangereuse pour les espions... mais tout espion n'aspire-t-il pas au danger ? Alors qu'un sombre nuage d'intrigue et de subterfuge enveloppe le monde de ses volutes, votre pays vous appelle pour acquérir les informations Confidentielles qui assureront la sécurité et la suprématie de votre pays. Mais cela n'est pas si simple ; vos espions, éparpillés dans le monde entier, sont difficiles à contrôler et il y a pire : un agent double au sein de votre service compromet toute la mission !

Pourrez-vous atteindre vos objectifs au détriment de votre adversaire, ou l'opération entière échouera-t-elle dans un abîme de Confusion ?

Composants

- 26 pions « Espion » (les « Espions »)
- 26 pions « Déplacement »
- 1 « Mallette Confidentielle » (la « Mallette »)
- 1 plateau de jeu
- 2 Carnets des Espions (les « Carnets »)
- 2 feutres effaçables à sec
- 1 planche de 6 « Jetons d'action spéciale »
- 1 livret de règles



Présentation du jeu

Chaque joueur dispose de 13 pions Espion qu'il peut déplacer sur le plateau pour capturer les Espions ennemis et pour prendre le contrôle de la Mallette Confidentielle. Les joueurs ne voient pas les capacités de déplacement de leurs propres Espions, mais ils voient celles des Espions adverses. À partir des tentatives de déplacement de ses Espions, chaque joueur déduit leurs capacités et les enregistre dans son Carnet des Espions.

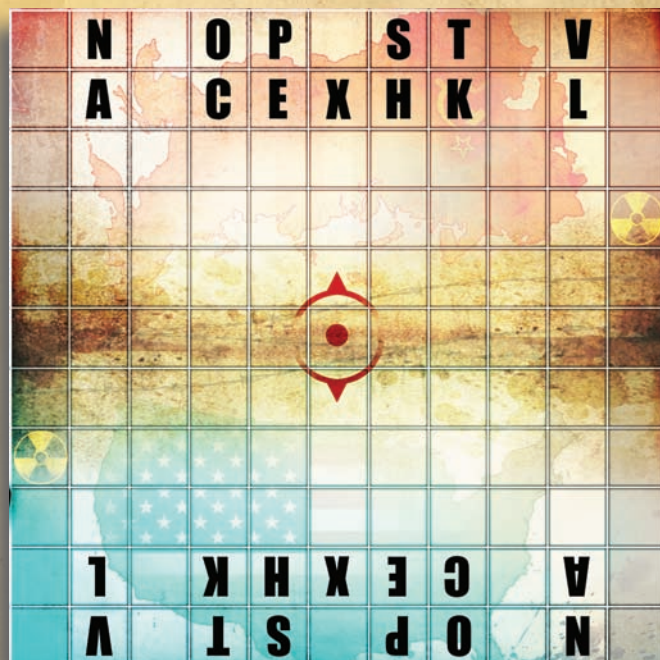
But du jeu

Le but du jeu est de prendre le contrôle de la Mallette Confidentielle et de l'emporter du côté opposé du plateau (sur la première ligne de l'adversaire), l'un de vos Espions l'ayant alors à la main.

Préparation

Choisir qui jouera le côté Blanc (les États-Unis) et le côté Rouge (l'URSS). Chaque joueur prépare aléatoirement les Espions de son adversaire de la manière suivante :

1. Poser les pions Déplacement (qui indiquent la manière de se déplacer des pions Espions) face cachée et les mélanger. Face cachée signifie que la face supérieure de tous les pions montrera le même symbole (le symbole « déplacement de 2 dans n'importe quelle direction »), qui est le symbole utilisé lorsque certains pions sont promus.
2. Choisir un pion Espion et insérer un pion Déplacement au hasard dans sa cavité. S'assurer que la bonne face (celle qui ne correspond pas à un Espion promu) est visible. Pour garantir un tirage vraiment aléatoire, vous pouvez tirer les pions Déplacement dans le couvercle de la boîte.
3. Poser chaque pion de votre adversaire sur le plateau, à sa position de départ du côté de votre adversaire, conformément au « Schéma de préparation » de la page ##. Le pion Déplacement de chacun des Espions de votre adversaire doit être face à vous. Votre adversaire ne doit voir aucun de ses propres pions Déplacement.
4. Les deux joueurs effectuent cette préparation en même temps.
5. Poser la Mallette Confidentielle au milieu du plateau de 11 x 11 cases, sur la case marquée à cet effet. Donner à chaque joueur le Carnet correspondant à son pays/sa couleur et un feutre effaçable à sec. Désigner le premier joueur volontairement ou aléatoirement.



Déroulement d'une partie

À votre tour, annoncez et effectuez un déplacement avec l'un de vos Espions.

Votre adversaire répond par « Oui », pour indiquer que le déplacement est valide, ou par « Non », pour vous signaler que votre Espion doit retourner à la case qu'il occupait avant la tentative de déplacement. Le type de déplacement de l'Espion détermine si votre adversaire déclare le déplacement valide ou non.

Si le déplacement est valide et que votre pion arrive sur la même case que l'un des pions de votre adversaire, ce dernier est capturé et retiré du jeu, sans que son type de déplacement ne soit révélé. Remettez juste cet Espion dans la boîte, avec la face indiquant le déplacement cachée.

Les deux joueurs doivent enregistrer ce que le déplacement leur a appris, qu'il soit valide ou non, dans leur Carnet. Vous devez enregistrer ce que vous déduisez au sujet de l'Espion que vous venez de déplacer (ou d'essayer de déplacer), et votre adversaire, ce qu'il déduit de ce que vous savez de vos Espions.

Déplacement de vos Espions

Les flèches et les chiffres sur le pion Déplacement d'un Espion indiquent respectivement les directions et la distance maximale qu'il peut parcourir (toujours en ligne droite). Deux de vos Espions ne se déplacent jamais de la même manière. Il est possible de déplacer un Espion moins loin que sa portée maximale. Un Espion ne peut jamais changer de direction au cours d'un déplacement.

Les pions Déplacement des Espions de votre adversaire indiquent les déplacements de votre point de vue. Une flèche vers le haut indique toujours un déplacement vers l'adversaire ; une flèche vers le bas, un déplacement vers vous.

Un Espion ne peut jamais sauter au-dessus d'un autre Espion ou de la Mallette Confidentielle.

Il est interdit de déplacer l'un de ses propres Espions sur un autre de ses propres Espions. Il est cependant possible de déplacer un Espion sur une case contenant un Espion adverse. Dans ce cas, l'Espion adverse est capturé et retiré du jeu.

Un verrou apparaît sur le pion Déplacement de certains Espions. Ces Espions ne peuvent pas toujours retourner à la case où ils se trouvaient au tour précédent, selon le déplacement que vous leur faites effectuer. Ce symbole n'est qu'un repère. Dépasser la Mallette pour vous rendre compte que vous ne pouvez pas reculer pour la ramasser serait une grosse erreur.

Promotion des Espions

Les quatre pions Déplacement promouvables (ainsi que leur incapacité à reculer) sont signalés par la couronne. Seuls ces 4 Espions peuvent être promus.

Si vous amenez l'un de ces Espions sur une case de la première ligne de votre adversaire, celui-ci doit annoncer la promotion et retourner le pion de Déplacement de l'Espion du côté « promu ». Le mode de déplacement précédent ne vous est pas révélé et il faut bien prendre soin de ne pas le révéler par accident.

La Mallette Confidentielle

Si vous déplacez un Espion de manière valide sur la case occupée par la Mallette Confidentielle (en capturant tout Espion adverse s'y trouvant éventuellement), posez votre Espion sur la Mallette. Votre Espion contrôle désormais celle-ci.

Si vous décidez de déplacer l'Espion qui a le contrôle de la Mallette, trois choix s'offrent à vous :

- Vous pouvez déplacer votre Espion en laissant la Mallette où elle se trouve. Vous n'aurez alors plus contrôle de la Mallette ;
- Vous pouvez déplacer votre Espion en emportant la Mallette. Si vous emportez la Mallette sur une case où se trouve un Espion adverse, vous capturez cet Espion et conservez le contrôle de la Mallette ;
- Vous pouvez déplacer la Mallette sans déplacer l'Espion. La Mallette ne peut être déplacée que suivant les capacités de l'Espion qui la contrôle. Elle ne peut sauter au-dessus d'aucun autre Espion. Elle peut cependant terminer son déplacement sur une case contenant un autre Espion, qu'il soit à vous ou à votre adversaire. Si elle arrive sur une case contenant l'un de vos Espions, celui-ci est posé sur la Mallette et en prend le contrôle.

Si elle arrive sur une case contenant un Espion ennemi, celui-ci est posé sur la Mallette et en prend le contrôle (toutefois, passer à un ennemi est rarement une bonne idée). La Mallette peut également s'arrêter sur une case vide. Dans ce cas, aucun joueur n'a le contrôle de la Mallette.

L'Agent double

Chaque joueur a un pion Déplacement sur lequel figure un point d'interrogation (?). Il s'agit de l'Agent double, un Espion travaillant secrètement pour l'adversaire. Cet Espion suit les mêmes règles que les autres, à quelques exceptions près.

L'adversaire peut librement choisir si le déplacement de l'Agent double est valide ou non, en répondant « Oui » ou « Non » après chaque déplacement comme il le souhaite. L'adversaire peut même déclarer « Oui » à un déplacement et, plus tard, « Non » au même déplacement. Évidemment, cela ne serait pas très judicieux, puisqu'il révélerait alors qu'il s'agit de l'Agent double.

Avant de déplacer un Espion, à votre tour, vous pouvez tenter d'« Éliminer l'Agent double » en déclarant que vous souhaitez retirer l'un de vos Espions du jeu. Cette action s'ajoute à votre tour normal. Elle ne peut être effectuée qu'une fois par tour, mais est possible plusieurs tours de suite. Il vous suffit alors de désigner un Espion parmi les vôtres (celui que vous pensez être l'Agent double) et il est retiré sans que son pion Déplacement ne soit révélé. Cette action peut être très importante si votre Agent double possède la Mallette mais que votre adversaire refuse tout ses déplacements.

Par ailleurs, avant de déplacer un Espion, à votre tour, vous pouvez choisir d'« Éliminer l'Agent double de l'adversaire » en retirant celui-ci du plateau et en montrant son pion Déplacement à votre adversaire pour qu'il puisse vérifier son identité. Cette action est gratuite et s'ajoute à votre tour normal. Dans ce cas, vous ne pouvez éliminer que l'Agent double de votre adversaire. Il est interdit d'éliminer un autre pion. Cette action peut aussi être très importante si l'Agent double de votre adversaire a amené la Mallette de votre côté. Vous pourriez alors tout simplement éliminer l'agent, puis déplacer l'un de vos Espions sur la Mallette.

Il est interdit d'« Éliminer l'Agent double » et d'« Éliminer l'Agent double de l'adversaire » au même tour.

Vous pouvez gagner avec votre Agent double si votre adversaire commet l'erreur de lui laisser atteindre sa première ligne avec la Mallette à la main.

Carnets

Les Carnets sont utilisés pour consigner ce que vous savez des Espions.

Un côté du Carnet est intitulé « My Spies » (Mes Espions) et vous permet de suivre ce que vous savez de vos Espions.

L'autre côté du Carnet est intitulé « Opponent's Spies » (Espions de l'adversaire) et vous sert à suivre ce que votre adversaire connaît de ses Espions, car vous voulez aussi savoir ce qu'il sait.

Le meilleur moyen de conserver les informations connues à propos d'un Espion est de barrer ce qu'il ne peut pas être. Il ne reste plus ensuite que ce que l'Espion peut être. Au fur et à mesure que les possibilités se réduisent, vous commencez à déduire le type de déplacement exact de chaque Espion pour cette partie.

Règle optionnelle et variantes

Cette partie présente une règle optionnelle et des variantes que les joueurs peuvent souhaiter essayer. Elles peuvent être utilisées toutes ensemble ou selon n'importe quelle combinaison.

Règle optionnelle: Jetons d'action spéciale:

Le jeu contient 6 Jetons d'action spéciale, soit 3 pour chaque joueur. Ceux-ci offrent aux deux joueurs des actions supplémentaires, ou peuvent être utilisés pour appliquer un handicap dans une partie entre joueurs de niveaux différents.

À votre tour, vous pouvez jouer un (et un seul) de ces jetons, sauf si vous décidez d'« Éliminer l'Agent double » ou d'« Éliminer l'Agent double de l'adversaire ».

Vous devez jouer le Jeton d'action spéciale avant de déplacer un Espion. Une fois le jeton joué, retirez-le du jeu en le remettant dans la boîte.

Les jetons s'utilisent de la manière suivante :



Révéler 1:

Cette action vous permet de connaître l'identité de l'un de vos Espions. Votre adversaire prend l'Espion que vous désignez et vous montre son pion Déplacement. L'Espion est alors reposé sur le plateau à la position où il se trouvait. Vous pouvez choisir l'un de vos Espions éliminés. Dans ce cas, l'adversaire doit s'assurer de bien remettre l'Espion dans la boîte. Après avoir obtenu cette information, vous effectuez votre tentative de déplacement normale, mais sans pouvoir utiliser l'Espion qui vient de vous être révélé.



Déplacer 2:

Cette action vous permet de faire deux tentatives de déplacement à ce tour, au lieu de la tentative unique habituelle. Il existe cependant des restrictions. Vous ne pouvez déplacer que des Espions se trouvant sur votre moitié du plateau, c'est-à-dire les 5 lignes les plus proches de vous. Aucun des deux Espions ne peut être en possession de la Mallette. Il est interdit de tenter de déplacer le même Espion deux fois, que la première tentative ait été validée ou non. Cette action remplace votre tour et vous ne pouvez pas déplacer un troisième Espion en guise de « déplacement normal ».





Échanger 2:

- Cette action vous permet d'échanger la position de deux de vos Espions sans en révéler le pion Déplacement. Il existe cependant des restrictions. Vous ne pouvez échanger la position que d'Espions se trouvant sur votre moitié du plateau, c'est-à-dire les 5 lignes les plus proches de vous. Aucun des deux Espions ne peut être en possession de la Mallette. Après avoir échangé les positions des deux Espions, vous pouvez effectuer une tentative de déplacement normal, mais sans utiliser les deux Espions dont les positions viennent d'être échangées (à moins qu'il ne vous reste aucun autre Espion en jeu).

Variante 1 : "Code d'honneur des Espions"

Dans cette variante, le pion Déplacement de l'Agent double n'est pas utilisé. Ignorer la case de départ centrale du Schéma de préparation (l'Espion « X » est retiré du jeu pendant la préparation), et placer les 12 autres Espions sur leur case de départ.

Variante 2 : "Que le monde est petit"

Dans cette variante, les colonnes sombres du plateau, sur lesquelles apparaît le symbole nucléaire, ne sont pas utilisées. Elles sont considérées « hors jeu » pour toute action. Cette variante engendre un environnement plus hostile pour les Espions.

Variante 3 : "Contact en retard"

Dans cette variante, votre Espion doit survivre un tour complet sur la ligne de votre adversaire pour vous assurer la victoire. Si votre Espion atteint la ligne de votre adversaire, mais se fait éliminer au tour suivant de ce dernier, la partie se poursuit. Cette variante est adaptée aux joueurs découvrant ce jeu et à ceux qui souhaitent une partie plus longue.

Variante 4 : "Préparation variable"

Dans cette variante, pendant la phase de préparation, les joueurs peuvent placer les pions sur le plateau selon les règles suivantes :

- Seules les première et deuxième lignes peuvent être utilisées, comme dans le jeu de base ;
- Une ligne ne peut pas contenir plus de 7 Espions ;
- Sur 4 colonnes, au moins, des Espions doivent se trouver sur les deux lignes (ce qui signifie qu'au moins 4 Espions de la ligne la plus proche de vous ne pourront pas se déplacer tout droit au premier tour, à cause des Espions se trouvant devant eux) ;
- Les joueurs ne peuvent toujours pas voir leurs propres pions Déplacement et il faut faire bien attention que cela ne se produise pas par erreur lorsque cette variante est utilisée.

Variante 5: "Une promotion, Camarade"

Dans cette variante, tous les Espions (et non uniquement ceux marqués d'une couronne) peuvent être promus, à l'exception des Agents doubles. L'adversaire demande « Souhaites-tu promouvoir cette unité ? » pour chaque Espion atteignant son bord du plateau. Vous pouvez décider de promouvoir l'Espion ou non. Si l'offre est déclinée, l'Espion doit se déplacer sur une autre case de la première ligne de l'adversaire et la proposition est alors réitérée. Si un Espion quitte la case du bord et y revient, la proposition est une nouvelle fois valable.

Les Agents doubles ne peuvent pas être promus dans cette variante. Si vous acceptez la proposition de l'adversaire, il révèle l'Agent double et le retire du jeu. De plus, la Mallette, où qu'elle se trouve, est transférée au premier Espion de l'adversaire, par ordre alphabétique, où qu'il se trouve ! La plupart du temps, il s'agira de l'Espion A, mais s'il est déjà éliminé, c'est l'Espion C qui récupère la Mallette, et ainsi de suite. L'adversaire peut refuser ce transfert de Mallette s'il le souhaite.

Dans cette variante, il est préférable de connaître l'identité de vos Espions avant de les promouvoir. La promotion d'un Agent double à un poste plus élevé est le meilleur moyen de se faire voler la Mallette.



Es herrscht kalter Krieg.

Eine gefährliche Zeit für die Welt, und eine gefährliche Zeit, ein Spion zu sein...aber das hat ja das Leben eines Spions so an sich. Während sich weltweit Gewitterwolken voller List und Intrige zusammenbrauen, sind Sie von Ihrem Land dazu berufen worden, streng geheime Informationen zu erschleichen, um dessen Sicherheit und Vorherrschaft sicher zu stellen. Vieles ist nicht so wie es scheint; Ihre weltweit agierenden Spione sind schwer zu kontrollieren, und was noch viel schlimmer ist, Sie vermuten einen Doppelagenten in Ihrer Mitte, der die gesamte Mission in Gefahr bringt!

Können Sie Ihr Ziel erreichen, oder wird Ihre Operation in Confusion enden?

Spielinhalt

- 26 Spielsteine (die „Spione“)
- 26 Zugsteine
- 1 Streng Geheimer Aktenkoffer (der „Aktenkoffer“)
- 1 Spielplan
- 2 Notizbücher
- 2 abwischbare Filzstifte
- 6 Sonderaktions-Spielsteine
- 1 Spielanleitung



Spielübersicht

Jeder der zwei Spieler bewegt 13 Spione über das Spielbrett, um feindliche Spione gefangen zu nehmen und um in den Besitz des Aktenkoffers zu kommen. Allerdings wissen die Spieler nicht, wie Sie Ihre eigenen Spione bewegen dürfen; Sie können nur die Zugmöglichkeiten Ihres jeweiligen Gegners sehen! Die Spieler nutzen darum Ihre Notizbücher dazu, die Zugmöglichkeiten Ihrer Spione während des Spielablaufs zu erschließen.

Ziel des Spieles

Der Spieler, dessen Spion zuerst den Aktenkoffer zur gegenüberliegenden Seite des Spielbretts bringt (das heißt, in die erste Reihe des Gegners) gewinnt.

Spielvorbereitung

Entscheiden Sie, welcher Spieler die roten Spielsteine (UdSSR) und welcher die blauen Spielsteine (USA) bekommt. Jeder Spieler bereitet die Spielsteine des jeweiligen gegnerischen Spielers auf folgender Weise vor:

1. Legen Sie die Zugsteine verdeckt auf den Tisch und mischen Sie sie. „Verdeckt“ bedeutet, dass bei allen Zugsteinen das „2 Schritte in eine beliebige Richtung“ Symbol nach oben zeigen muss (dieses Symbol ist nur nach einer eventuellen Beförderung eines Spions relevant – dazu nachher mehr).
2. Setzen Sie wahllos einen Zugstein in jeden Spion ein. Gehen Sie sicher, dass die richtige (nicht beförderte) Seite nach außen zeigt. Benutzen Sie gegebenenfalls den Deckel der Spielschachtel um die Zugsteine zu ziehen und eine zufällige Auswahl zu garantieren.
3. Setzen Sie jeden Spion auf den vorgesehenen Startplatz auf der Spielbrettseite Ihres Gegners (siehe „Aufbaudiagramm“ auf Seite ##.). Die Zugfähigkeiten eines jeden Spions sollte nur für Sie sichtbar sein. Lassen Sie Ihren Gegner nicht sehen, welcher Spion welche Zugfähigkeiten besitzt!
4. Währenddessen sollte Ihr Gegner Ihre Spielsteine auf die gleiche Weise vorbereiten.
5. Setzen Sie den Aktenkoffer auf das markierte Feld in die Mitte des Spielplans. Geben Sie jedem Spieler einen Filzstift und das Notizbuch in seiner Spielerfarbe. Entscheiden Sie welcher Spieler beginnt.



Spielverlauf

Wenn Sie an der Reihe sind, kündigen Sie einen Zug an. Ihr Gegner antwortet dann entweder mit „ja“ oder „nein.“

Ein „Ja“ bedeutet, dass Ihr Zug zulässig ist, und dass Sie Ihren Zug ausführen dürfen. Sollte Ihr Spion durch diesen Zug auf einem Feld mit einem gegnerischen Spion landen, wird dieser gefangen genommen und aus dem Spiel entfernt, ohne dessen Zugfähigkeiten zu offenbaren. Legen Sie den Spielstein so in die Spielschachtel, dass der Zugstein nicht sichtbar ist.

Ein „Nein“ bedeutet, dass Ihr Zug unzulässig ist, und dass Ihr Spion bleiben muss, wo er ist.

Beide Spieler sollten dann Notizen machen, unabhängig davon, ob der Zug zulässig oder unzulässig war. Der Spieler, der am Zug war, versucht durch diese Notizen die Zugfähigkeiten seiner eigenen Spione abzuleiten. Der gegnerische Spieler kann sich so notieren, was der andere Spieler über seine eigenen Spielsteine bereits weiß.

Bewegen der Spione

Die Pfeile auf den Zugsteinen zeigen an, in welche Richtung(en) und wie weit jeder Spion maximal ziehen darf. Spione dürfen also auch weniger als ihre maximale Zugweite ziehen.

Jedes Spielerset enthält genau einen Zugstein jeder Art - das heißt, alle Spione auf einer Seite sind verschieden. Spione können sich nur in einer geraden Linie bewegen und dürfen ihre Zugrichtung nicht innerhalb eines Zuges ändern.

Die Zugfähigkeiten der gegnerischen Spielsteine sind aus Ihrer Perspektive gezeigt. Pfeile, die nach oben zeigen, bedeuten einen möglichen Zug in Richtung des Gegners; Pfeile, die nach unten zeigen, bedeuten einen möglichen Zug in Ihre Richtung.

Spione können nicht über andere (gegnerische oder eigene) Spione oder den Aktenkoffer hinweg ziehen. Sie können mit Ihrem Spion auch nicht auf Felder ziehen, auf denen bereits einer Ihrer Spione steht. Sie können mit Ihrem Spion allerdings jederzeit auf Felder ziehen, auf denen ein gegnerischer Spion steht. In diesem Fall wird der gegnerische Spion gefangen genommen und aus dem Spiel entfernt.

Manche Spione sind mit einem „Schloss“-Symbol versehen. Diese Spione können unter Umständen nicht auf ihr vorheriges Feld zurückkehren. Dieses Symbol ist als Warnung angebracht: es wäre nämlich zum Beispiel ein großer Fehler, mit einem Spion am Aktenkoffer vorbeizuziehen, nur um dann herauszufinden, dass sich dieser Spion nicht rückwärts bewegen darf!

Spione befördern

Die 4 Spione, die befördert werden können, können Sie an deren „Kronen“-Symbol erkennen. Diese Spione können außerdem auch nicht rückwärts ziehen. Nur diese 4 Spione können befördert werden.

Jedes mal, wenn einer dieser 4 Spione die gegnerische Seite erreicht, muss der Gegner ankündigen, dass der Spion befördert wird. Der Zugstein wird dann aus dem Spion-Spielstein heraus genommen, umgedreht, und mit der „beförderten“ Seite nach außen wieder eingesetzt. Dabei darf nicht offenbart werden, welche Zugmöglichkeiten dieser Spion vor der Beförderung hatte.

Der streng geheime Aktenkoffer

Wenn ein Spion ein Feld mit dem Aktenkoffer erreicht, wird er auf den Aktenkoffer-Spielstein gesetzt. Dieser Spion ist nun im Besitz des Aktenkoffers. Es ist auch möglich im selben Zug einen gegnerischen Spion gefangen zu nehmen: so wechselt der Aktenkoffer den Besitzer.

Es gibt 3 Möglichkeiten, den Spion im Besitz des Aktenkoffers zu bewegen:

- Der Spion kann ohne den Aktenkoffer ziehen, und ist dann nicht mehr im Besitz des Aktenkoffers.
- Der Spion kann mit dem Aktenkoffer ziehen. Sollte der Spion so auf einen gegnerischen Spion treffen, wird der gegnerische Spion wie normal gefangen genommen, und der Aktenkoffer bleibt im Besitz des bewegten Spions.
- Der Aktenkoffer kann ohne den Spion ziehen. Der Aktenkoffer kann nur genauso ziehen, wie der Spion, in dessen Besitz er gerade ist, ziehen kann. Der Aktenkoffer kann nicht über andere Spione hinweg ziehen, darf aber auf einem Feld landen, das einen gegnerischen oder eigenen Spion enthält.

In diesem Fall kommt letzterer Spion in den Besitz des Aktenkoffers (es ist allerdings selten klug, den Aktenkoffer so an den Gegner abzugeben). Der Aktenkoffer darf auch auf einem unbesetzten Feld landen. In diesem Fall ist kein Spieler im Besitz des Aktenkoffers.

Der Doppelagent

Jeder Spieler hat einen Spion mit einem Fragezeichen: dies ist der Doppelagent, der heimlich für den gegnerischen Spieler arbeitet. Dieser Spion wird genau wie alle anderen Spione eingesetzt, mit den folgenden Ausnahmen:

Der gegnerische Spieler darf sich jederzeit selbst aussuchen ob eine Bewegung des Doppelagenten zulässig ist oder nicht. Er darf sogar einen Zug, den er zuvor erlaubt hat, in der nächsten Runde als unzulässig erklären, und andersherum. Das wäre natürlich nicht sehr klug, denn das würde es sehr leicht machen, den Doppelagenten zu identifizieren.

Bevor Sie mit einem Spion ziehen, können Sie zusätzlich einmal pro Runde die Aktion „Doppelagenten eliminieren“ ausführen. Sie dürfen so einen Ihrer eigenen Spione aus dem Spiel entfernen – allerdings ohne dessen Zugstein anzusehen. Diese Aktion kann sehr wichtig sein, wenn Ihr Doppelagent im Besitz des Aktenkoffers ist, und Ihr Gegner ihn nicht ziehen lässt.

Anstatt den eigenen Doppelagenten zu eliminieren, können Sie auch einmal pro Spiel den „Doppelagenten des Gegners eliminieren“ indem Sie den dementsprechenden Spion des Gegners vom Spielfeld entfernen. In diesem Fall müssen Sie Ihrem gegnerischen Spieler den Zugstein des Spions zeigen, um zu beweisen, dass Sie keinen anderen Spion entfernt haben. Sie dürfen nämlich nur den Spion mit dem Fragezeichen eliminieren, und keinen anderen! Auch diese Aktion ist jederzeit zusätzlich zu Ihrem normalen Zug möglich. Die Aktion „Doppelagenten des Gegners eliminieren“ kann sehr wichtig sein, wenn dieser den Aktenkoffer auf Ihre Seite gebracht hat. In diesem Fall können Sie den Spion einfach eliminieren, und dann den Aktenkoffer in den Besitz einer Ihrer eigenen Spione bringen.

Sie dürfen allerdings den Doppelagenten des Gegners nicht eliminieren, wenn Sie in dieser Runde bereits einen Ihrer eigenen Spione als Doppelagenten eliminiert haben.

Der Doppelagent kann auch das Spiel für Sie gewinnen, sollte Ihr Gegner unvorsichtig genug sein, diesen mit dem Aktenkoffer in seine erste Reihe zu bewegen.

Notizbücher

Die Notizbücher dienen dazu, den Spielern einen Überblick über alle Spione zu verschaffen. Ein Abschnitt des Notizbuches („Meine Spione“) dient dazu, die Zugmöglichkeiten Ihrer eignen Spione zu erschließen. Im anderen Abschnitt („Gegnerische Spione“) können sie festhalten, was Ihr Gegner bereits alles in Erfahrung gebracht hat.

Die effizienteste Methode um die nötigen Daten festzuhalten ist es, für jeden Spion alle eliminierten Zugmöglichkeiten durchzustreichen. So bleiben nur diejenigen Möglichkeiten sichtbar, die noch auf diesen Spion zutreffen könnten. Indem Sie mehr und mehr Möglichkeiten eliminieren, wird es immer einfacher festzulegen, welche Möglichkeiten auf welchen Spion in dieser Partie zutreffen.

Spielvarianten

Hier finden Sie zusätzliche Regeln und Spielvarianten, die Sie bei Interesse ausprobieren können. Diese Varianten und Zusatzregeln sind so erdacht und getestet worden, dass Sie in jeder erdenklichen Kombination spielbar sind.

Zusatzregel: Sonderhandlungen

Im Spiel enthalten sind 6 Sonderhandlungs-Steine – 3 pro Spieler. Diese Steine ermöglichen zusätzliche Aktionen für die Spieler, und können dazu dienen, unterschiedliche Spielfertigkeit (zum Beispiel zwischen Spielern mit weniger oder mehr Erfahrung) auszugleichen, indem ein Spieler einen oder mehrere dieser Spielsteine benutzt. Jeder Spieler darf genau einen dieser Sonderhandlungs-Steine pro Runde einsetzen, es sei denn, der Spieler hat in dieser Runde schon entweder die Aktionen „Doppelagenten eliminieren“ oder „Doppelagenten des Gegners eliminieren“ benutzt. In diesem Fall darf er in dieser Runde keine Sonderhandlung durchführen. Diese Sonderhandlungs-Steine müssen vor dem normalen Zug benutzt werden. Sobald ein Sonderhandlungs-Stein benutzt worden ist, wird dieser aus dem Spiel entfernt.

Die Sonderhandlungen werden in folgender Weise eingesetzt:



Spion offenbaren:

Mit dieser Sonderhandlung können Sie die Zugfähigkeiten einer Ihrer Spione herausfinden. Ihr Gegner muss ihnen den Spion Ihrer Wahl zeigen; danach wird der Spion wieder auf seinen vorherigen Platz zurück gestellt. Der Spion, dessen Zugmöglichkeiten Sie so herausfinden, darf in dieser Runde allerdings nicht ziehen. Sie können sich auch dafür entscheiden, einen Ihrer eliminierten Spione anzusehen; in diesem Fall bleibt der Spion natürlich aus dem Spiel entfernt.



Doppelter Zug:

Mit dieser Sonderhandlung können Sie versuchen, in einer Runde zwei Spione zu bewegen. Sie dürfen so allerdings nur mit denjenigen Spionen ziehen, die sich auf Ihrer Seite des Spielplans befinden – das heißt, in den ersten 5 Reihen. Keiner der beiden Spione darf den Aktenkoffer im Besitz haben, und Sie dürfen nicht versuchen, denselben Spion zweimal zu bewegen – egal ob der erste Zugversuch erfolgreich war oder nicht.



**Austausch:**

Mit dieser Sonderhandlung dürfen Sie zwei Ihrer Spione vertauschen (ohne deren Zugfähigkeiten zu offenbaren). Sie dürfen so allerdings nur diejenigen Spione vertauschen, die sich auf Ihrer Seite des Spielplans befinden – das heißt, in den ersten 5 Reihen. Keiner der beiden Spione darf den Aktenkoffer im Besitz haben. Nachdem Sie den Austausch vollzogen haben, dürfen Sie einen normalen Zugversuch durchführen. Dabei dürfen Sie keinen der beiden vertauschten Spione bewegen, es sei denn, alle Ihre anderen Spione sind bereits eliminiert worden.

Variante 1 : “Ehrenhafte Spione”

In dieser Variante wird ohne die Doppelagenten gespielt. Lassen Sie dementsprechend die mittlere Position im Aufbaudiagramm frei, und spielen Sie ohne Spion X.

Variante 2 : “Platzangst”

In dieser Variante werden die dunklen Reihen mit dem Symbol für radioaktive Strahlung nicht benutzt. Dadurch wird ein engeres Spielfeld erzielt, und die Züge der Spione sind erschwert.

Variante 3 : “Sichere Übergabe”

In dieser Variante muss Ihr Spion nicht nur die erste Reihe Ihres Gegners mit dem Aktenkoffer erreichen, sondern auch eine Runde dort überleben. Sollte Ihr Spion in dieser Runde gefangen genommen werden, wird er aus dem Spiel entfernt und das Spiel geht normal weiter.

Diese Variante ist für neue Spieler geeignet, und für Spieler, die gerne länger spielen wollen.

Variante 4 : “Flexibler Aufbau”

In dieser Variante dürfen die Spieler Ihre Spione selbst aufstellen, so lange Sie die folgenden Regeln beachten:

- Sie dürfen Ihre Spione nur in den ersten zwei Reihen aufstellen (wie auch im normalen Spiel).
- Keine Reihe darf mehr als 7 Spione enthalten.
- Mindestens 4 Spalten müssen Spione in beiden Reihen enthalten. Das bedeutet, dass mindestens 4 Ihrer Spione in der ersten Reihe von Spionen in der zweiten Reihe blockiert werden, und nicht sofort geradeaus ziehen können.
- Trotz des eigenen Aufbaus dürfen die Spieler die Zugfähigkeiten Ihrer eigenen Spielsteine nicht sehen. Beide Spieler müssen deswegen besonders vorsichtig sein, wenn Sie Ihre Spielsteine aufstellen.

Variante 5: “Beförderung gefällig?”

In dieser Variante könne alle Spione mit Ausnahme der Doppelagenten befördert werden (nicht nur die 4 Spione mit dem „Kronen“-Symbol). Jedes mal, wenn einer Ihrer Spione die gegnerische Seite erreicht, muss Ihr Gegner fragen: „Möchten Sie diesen Spion befördern?“

Sollten Sie die Beförderung annehmen, und der Spion ist kein Doppelagent, wird der Zugstein wie bei einer normalen Beförderung umgedreht.

Wenn Sie allerdings die Beförderung eines Doppelagenten annehmen, wird der Doppelagent enttarnt und aus dem Spiel entfernt. Zusätzlich wird der Aktenkoffer an den Spion des Gegners abgegeben, dessen Buchstabe alphabetisch zuerst kommt. Das ist meist „Spion A“, kann aber auch einer der anderen Spione sein – es kommt darauf an wie viele Spione bereits eliminiert wurden. Dabei ist es egal, ob sich der Aktenkoffer im Besitz des momentanen Spielers oder des Gegners befindet, und welcher der Spione im Besitz des Aktenkoffers ist. Ihr Gegner darf diesen Aktenkoffertransfer allerdings auch verweigern. Sie sollten also sehr vorsichtig sein, welche Beförderungen Sie annehmen!

Sollten Sie die Beförderung eines Spions ablehnen, müssen diesen Spion mindestens einmal ziehen, bevor Sie die nächste Chance auf eine Beförderung bekommen.



La Guerra Fría.

Una época peligrosa para el mundo. Un momento peligroso para ser espía... pero de eso se trata el ser un Espía. Mientras que las oscuras nubes de la intriga y el subterfugio se posan alrededor del globo has sido llamado por tu país para obtener la información Ultra Secreta que asegurará la seguridad y supremacía de tu nación. Pero no todo es lo que parece; tus espías son difíciles de controlar a escala global, e incluso peor, hay un Agente Doble en el corazón mismo de tu operación que amenaza el éxito de la misión!

Podrás cumplir tus objetivos a expensas de tu oponente, o acaso la operación entera estará destinada a colapsar en un mar de Confusion?

Contenido

- 26 "Piezas de Espía" (los "Espías")
- 26 "Piezas de Movimiento"
- 1 "Maletín Ultra Secreto" (el "Maletín")
- 1 Tablero
- 2 Anotadores (los "Anotadores")
- 2 Marcadores
- 1 Troquel con 6 "Contadores de Acciones Especiales"
- 1 Manual



El Juego

Cada jugador tiene 13 piezas de Espía a su disposición que moverá por el tablero para capturar espías enemigos y ganar control del Maletín Ultra Secreto. El giro del juego es que cada jugador desconoce las capacidades de movimiento de sus propios Espías - pero pueden ver como se pueden mover los Espías del oponente. Cada jugador deduce las capacidades de sus propios Espías mientras éstos son movidos y las registra en su Anotador de Espía.

Objetivo y Victoria

El objetivo del juego es ganar el control del Maletín Ultra Secreto, moverlo al lado opuesto del tablero (es decir, hacia la primer fila del oponente), y hacer que uno de tus Espías sea quien lleve el Maletín.

Tu registrarás lo que puedes deducir acerca del Espía que has movido (o intentado mover), y tu oponente registrará lo que deduzca que sabes acerca de ese Espía.

Moviendo Tus Espías

Las líneas en la Pieza de Movimiento de los Espías muestra las direcciones y la distancia máxima que estos pueden ser movidos (siempre en línea recta). No hay 2 espías de un mismo bando que muevan de la misma manera. Un Espía no requiere moverse a su distancia máxima. Un Espía nunca cambia de dirección en un solo movimiento.

Los diagramas en los Espías de tu oponente muestran las líneas de movimiento desde tu punto de vista. Arriba en un diagrama significa hacia el oponente, y abajo significa hacia ti.

Un Espía no puede saltar sobre otro Espía o Maletín Ultra Secreto.

No puedes mover a tu Espía a una casilla que contenga otro de tus Espías. Sin embargo, puedes mover a un Espía a una casilla donde se encuentre un Espía enemigo. En ese caso, el Espía enemigo es capturado y removido del juego.

Algunos Espías tienen el símbolo de un candado en ellos. Estos Espías no siempre pueden retornar a la casilla anterior en el siguiente turno, dependiendo del movimiento que has elegido para ellos. Este símbolo es para referencia solamente. Sería un gran error, por ejemplo, accidentalmente moverse mas allá del Maletín solo para encontrar que no puedes retornar a recuperarlo!

Promoviendo Espías

Las cuatro Piezas de Movimiento Promovibles pueden ser identificadas por el símbolo de Corona (así como por su inhabilidad de moverse hacia atrás). Solo estos 4 Espías pueden ser promovidos.

Si alguno de estos Espías alcanza un espacio del borde opuesto del tablero, tu oponente deberá anunciar la promoción y reemplazo de la Pieza de Movimiento del Espía girando dicha Pieza al otro lado (El "Lado Promovido"). El diagrama anterior de la Pieza no es revelado al oponente, y se deberá tener cuidado de asegurarse que no sea accidentalmente visto.

El Maletín Ultra Secreto

Si un Espía es movido legalmente a una casilla ocupada por el Maletín Ultra Secreto (capturando un Espía enemigo en la misma casilla, si es aplicable), colocar tu Espía sobre el Maletín. Tu Espía es ahora quien lo controla.

Si decides mover al Espía en control del Maletín, tienes tres opciones:

1. Puedes mover al Espía y dejar el Maletín detrás, perdiendo así el control del Maletín.
2. Puedes mover a tu Espía y llevar el Maletín con el mismo. Si llegas a una casilla que contenga un Espía enemigo, lo capturarás y retendrás el control del Maletín.
3. Puedes mover el Maletín en vez de mover a tu Espía. El Maletín solo podrá moverse en una dirección y a la misma distancia que movería el Espía controlándolo. El Maletín no podrá ser usado para saltar sobre un Espía. Sin embargo, podrá finalizar su movimiento en una casilla que contenga a otro Espía, aliado o enemigo. Si termina en una casilla conteniendo uno de tus Espías, entonces dicho Espía será posicionado sobre el Maletín y ganará control del mismo.

Si termina en una casilla conteniendo un Espía enemigo, dicho Espía sera posicionado sobre el Maletín y será quien gane control del mismo (obviamente pasarle el Maletín a un Espía enemigo es rara vez una buena idea). El Maletín podrá terminar en un espacio vacío. En este caso, ningun jugador lo controlará.

El Doble Agente

Cada jugador tiene una Pieza de Movimiento que muestra un signo de pregunta (?). Este es el Doble Agente, y representa un Espía secretamente trabajando para tu oponente. Este Espía es ubicado y funciona como cualquier otro Espía descripto en las reglas anteriormente. Hay, sin embargo, algunas diferencias.

El jugador oponente podrá libremente elegir si el movimiento del Doble Agente fue legal o no, contestando "Sí" o "No" despues de cada movimiento, como así lo desee. El oponente podrá incluso declarar "Sí" a un movimiento determinado turno y luego "No" al mismo movimiento en un turno posterior. Por supuesto, esto no es muy sabio de hacer, ya que revelaría a este Espía como el Doble Agente.

Antes de mover a un Espía en tu turno, podrás intentar "Eliminar al Doble Agente" declarando que deseas remover uno de tus Espías del juego. Esta acción es libre, y es realizada adicionalmente a la porción regular del juego. Dicha acción podrá ser tomada una vez por turno, pero podrá repetirse en turnos consecutivos. Simplemente selecciona uno de tus Espías (es decir, el Espía que consideras es el Doble Agente), y remuévelo sin revelar su Pieza de Movimiento. Esta acción podría ser muy importante si tu Doble Agente tiene el Maletín pero tu oponente se niega a moverlo.

Alternativamente, antes de mover un Espía en tu turno, puedes elegir "Eliminar al Doble Agente enemigo" removiendlo la pieza de Doble Agente del oponente del tablero revelando a tu oponente dicha pieza para verificar su autenticidad. Esta acción es gratuita, y es hecha adicionalmente a la porción regular de tu turno. En este caso, deberás eliminar solamente al Doble Agente verdadero de tu oponente. No podrás elegir una pieza diferente. Esta acción tambien podría ser muy importante si el Doble Agente de tu oponente ha llevado el Maletín a tu lado del tablero. Podrías simplemente eliminar al agente, y luego mover a uno de tus Espías sobre el Maletín.

No podrás "Eliminar al Doble Agente Propio" y "Eliminar al Doble Agente del Oponente" en el mismo turno.

El Doble Agente es elegible para ganar el juego si tu oponente es lo suficientemente descuidado como para permitir que ese Espía lleve el Maletín a su primer fila.

Anotadores

Los Anotadores son utilizados para mantener cuenta de lo que se conoce de los Espías.

Un lado del Anotador se titula "Mis Espías" para llevar cuenta de lo que sabes de ellos.

El otro lado del Anotador se titula "Espías Oponentes", que sera utilizado para llevar cuenta de los Espías del jugador oponente, ya que tambien deseas saber lo que tu oponente sabe.

La mejor manera de llevar cuenta de la informacion sobre un Espía es tachando lo que dicho Espía no podrá ser. Entonces quedará lo que el Espía puede ser. Cuantas más posibilidades sean descartadas, comenzarás a deducir el tipo de movimiento exacto de tu Espía para el juego.

Reglas Opcionales y Variantes

Esta sección cubre una regla opcional y algunas variantes que tal vez a los jugadores les interese intentar. Han sido diseñadas para que puedan ser jugadas de a una o en cualquier combinación deseada.

Regla Opcional: Tokens de Acciones Especiales

Incluidos en el juego se hallan 6 tokens de Acciones Especiales, 3 por cada jugador. Estos tokens agregan algunas acciones al juego para ambos jugadores. Pueden ser usados en su totalidad o en parte para ayudar a balancear el juego entre jugadores de distintos niveles.

En un turno, puedes jugar one (y sólo uno) de estos tokens, pero no si has elegido una acción de "Eliminar un Doble Agente" o "Eliminar el Doble Agente de un Oponente".

Debes jugar el token de Acción Especial antes de mover cualquier Espía.
Una vez jugado, regresa el token a la caja, fuera del juego.

Los tokens son los siguientes:



Revela 1:

Esta acción te permite que te sea revelada la identidad de un Espía. Tu oponente tomara el Espía que designes, y te mostrará el lado de la Pieza de Movimiento. El Espía luego será retornado al tablero en su posición original. Podrías, si quisieras, que te fuera revelada la identidad incluso de uno de tus Espías eliminados. El oponente deberá asegurarse de retornar al Espía nuevamente a la caja. Luego de revelar uno de los Espías, puedes realizar el intento de movimiento normalmente, sólo que no podrás elegir mover, este turno, al espía revelado.



Mueve 2:

Esta acción te permite intentar mover dos Espías este turno en vez de sólo uno. Hay algunas limitaciones sin embargo. Puedes mover solamente Espías que se encuentren en tu mitad del tablero, es decir, en las primeras 5 filas de tu lado. Ninguno de los Espías deberá tener el Maletín. No podrás intentar mover al mismo Espía dos veces, no importa si el movimiento es legal o no. No podrás mover un tercer Espía como parte de tu "movimiento regular".





Intercambia 2:

Esta acción te permite intercambiar dos de tus Espías sin revelar las Piezas de Movimiento. Sin embargo, hay algunas limitaciones. Sólo podrás intercambiar dos de tus Espías que se encuentren en tu mitad del tablero, es decir, las primeras 5 filas de tu lado. Ninguno de los Espías deberá tener el Maletín. Luego de intercambiar a los Espías, podrás tomar un intento de movimiento regular, aunque no podrás seleccionar ninguna de las piezas intercambiadas de esta manera, este turno. La única excepción es si ya no posees ningún otro Espía en el juego.

Variante 1 : “Honor Entre los Espías”

En esta variante, la Pieza de Movimiento Doble Agente no es usada. Ignora la posición central del Inicio en el Diagrama de Inicio (es decir, el Espía “X” es removido del juego al inicio), y en su lugar usa sólo los otros 12 Espías en sus posiciones de inicio usuales.

Variante 2 : “Inicio Apretado”

En esta variante, no se utilizan las columnas oscuras del tablero que están marcadas con el símbolo de radiación nuclear. Estas serán tratadas como “sin límites” para todos los propósitos. Esta variante crea un ambiente más difícil para que los Espías se muevan hacia el interior.

Variante 3 : “Extracción Segura”

En esta variante, tu Espía deberá adicionalmente sobrevivir por un turno completo en la primer línea del oponente para lograr ganar el juego. Si tu Espía alcanza la primer fila de tu oponente pero es eliminado en el siguiente turno del oponente, el juego continúa. Esta variante es buena para aquellos jugadores que son nuevos en el juego, o jugadores que desean un juego más largo.

Variante 4 : “Inicio Variable”

En esta variante, los jugadores son invitados a colocar sus piezas iniciales en cualquier patrón que deseen, observando las siguientes reglas de posicionamiento:

1. Sólo podrás colocar piezas en la primera y segunda filas como en el juego standard.
2. No se podrán colocar más de 7 Espías en una fila.
3. Por lo menos 4 columnas deberán tener Espías en ambas filas (es decir, que por lo menos 4 Espías en tu fila “hogar” serán bloqueadas de moverse directamente hacia adelante en el primer turno debido a los 4 Espías que estarán delante.)
4. A los jugadores no se les permitirá ver sus Piezas de Movimiento y hay que tomar extremo cuidado de evitar revelar alguna cuando se utiliza este método.

Variante 5: “Promoción, Señor?”

En esta variante, todos los Espías (no solo aquellos con el símbolo de corona) son promovidos con excepción de los Doble Agentes. El oponente podrá preguntar “Deseas promover esta unidad?” por cada espía que llegue al borde del tablero en el área del oponente. Libremente podrás decidir si promover o no una unidad. Una vez declinado, un Espía deberá mover a una casilla en el lado del oponente y entonces la pregunta de promoción se volverá a hacer. Si un Espía es movido fuera de la casilla del borde y luego dentro nuevamente la pregunta se hará igualmente.

Los Doble Agentes no podrán ser promovidos con esta variante. Si el oponente pregunta y tu aceptas la promoción, el oponente revelará al Doble Agente que será removido del juego. Además, el Maletín, más allá de la ubicación, será transferido al primer Espía (alfabéticamente definido) sin importar su ubicación! La mayor parte del tiempo este será el Espía A, pero si el Espía A se encuentra eliminado, pasará al Espía C y así sucesivamente. El oponente podrá declinar la transferencia del maletín si así lo deseara.

En esta variante, vale la pena conocer quiénes son tus espías antes de promoverlos. Promover erróneamente a un Doble Agente a una posición es una buena manera de que el Maletín sea robado.



© 2010, Stronghold Games.

Stronghold Games and the Stronghold Games logo are trademarks of Stronghold Games LLC.

SURVIVE

ESCAPE FROM ATLANTIS!



Designed by Robert Abbott and Alex Randolph

25th Anniversary Edition of the Classic Game!