

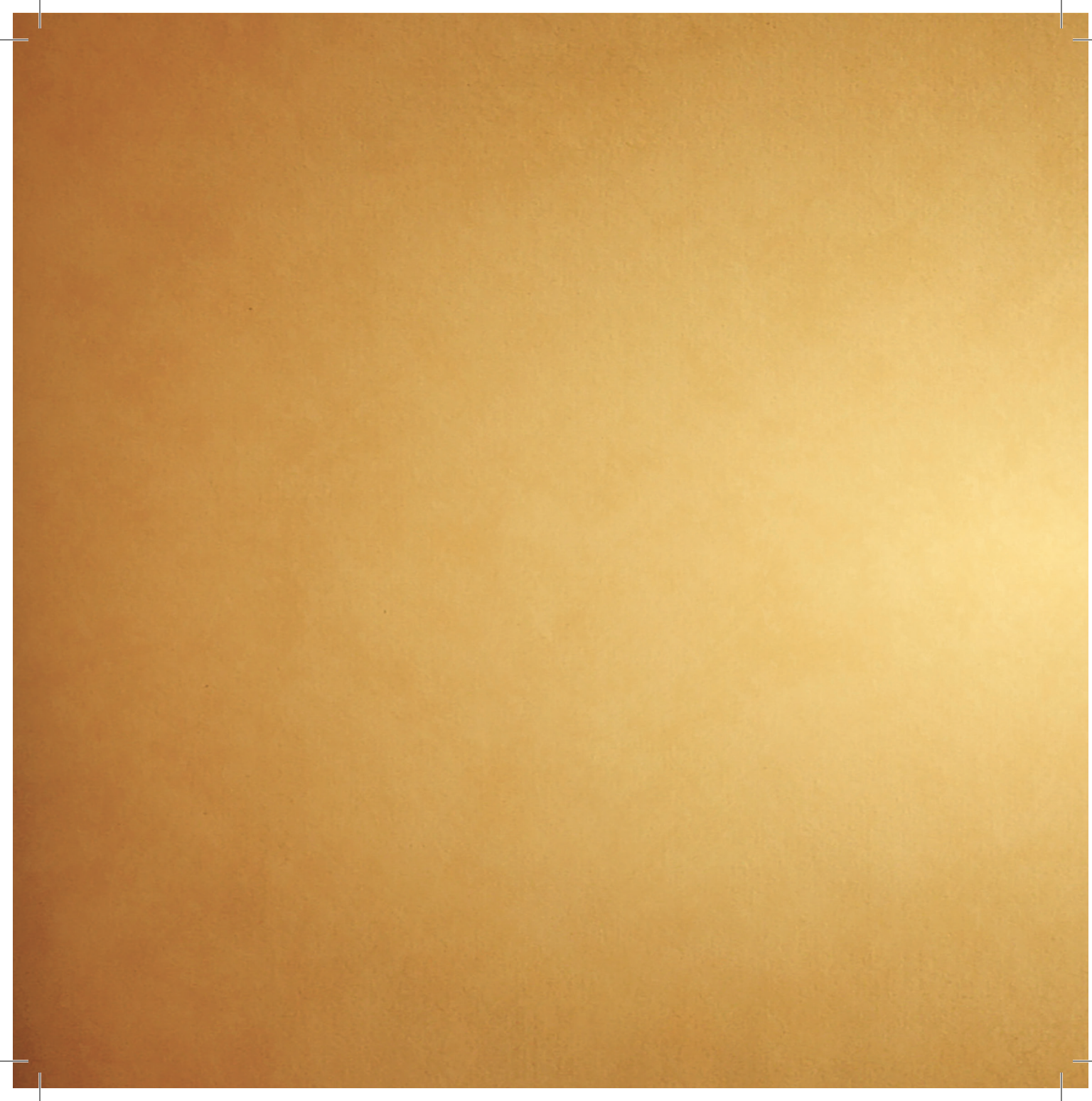
DON ESKRIDGE'S

SPIES & LIES

A Stratego STORY



SPELREGELS · RÈGLES DU JEU
SPIELANLEITUNG · RULES OF THE GAME





SPIES & LIES: EEN STRATEGO-VERHAAL

Doorbreek de patstelling in de laatste dagen van de oorlog. De overwinning ligt in de handen van slechts enkele mannen – en spionnes... Ga de confrontatie met de vijand aan! Selecteer in het geheim de strijders met de juiste eigenschappen om de aanval uit te voeren.

Iedere speler kan de missies van de tegenstander saboteren – met een doordachte opstelling, slim redeneerwerk en verwarrende misleiding. Met iedere strijder die je ontmaskert en iedere oprukkende beweging die jij terugdringt, trek je de valstrik strakker aan, dring je verder door in het vijandelijke kamp en breng je de Dubbelspionne dichterbij de vlag van de vijand!

DOEL VAN HET SPEL

Spies & Lies wordt gespeeld in 3 rondes. Iedere ronde bestaat uit 3 fasen (Opstellen, Inlichtingen en Missie). In deze fasen wordt bepaald welke speler met de Dubbelspionne kan oprukken in het vijandelijke gebied. De eerste speler die met de Dubbelspionne de vlag van de tegenstander veroverd, is de winnaar (of de speler die er het dichtst bij is na de derde ronde).

INHOUD

- 1 spelbord
- 10 rode en 10 blauwe Troepenkaarten
- 2 sets van 4 Missiekaarten
- 6 Inlichtingenkaarten
- 1 startkaart
- 8 informatiekaarten
- 2 sets van 4 Inlichtingenfiches
- 3 Stratego-torens (1 rode infiltratietoren, 1 blauwe infiltratietoren, 1 zwarte Dubbelspionne-indicator)
- 1 dagteller
- 4 Misleidingsfiches
- Spelregels



VOORBEREIDING

- Kies een kleur: rood of blauw.
- Elke speler krijgt zijn rode of blauwe Troepenkaarten, 4 Missiekaarten, 1 informatiekaart, 4 Inlichtingenfiches en 1 Misleidingsfiche.
- Leg het spelbord in het midden van de tafel. Zorg dat de vlag van jouw kleur het dichtst bij je ligt.
- Zet allebei je Infiltratietoren op het spelbord bij de '0' van de Infiltratiepuntesteller.
- Zet de Dubbelspionne op de open ruimte in het midden van het spelbord, zoals op de afbeelding.
- Zet de dagteller op dag 1 op het spelbord.
- Leg de startkaart en de overige Misleidingsfiches aan de zijkant.
- Leg allebei je 4 Missiekaarten in de juiste volgorde voor je op tafel, zoals je ziet op de afbeelding.
- Schud de stapel Inlichtingenkaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op tafel. Neem de bovenste kaart van de stapel en leg deze met de afbeelding naar boven naast de stapel Inlichtingenkaarten. Dit is de stapel met 'Oude Inlichtingenkaarten'.
- Schud allebei je stapel van 10 Troepenkaarten, leg je stapel met de afbeeldingen naar beneden op tafel en vraag de tegenstander om er één willekeurige kaart uit te trekken. Leg deze kaart met de afbeelding naar boven naast de stapel Inlichtingenkaarten. Deze twee strijders zijn 'uitgeschakeld' en mogen niet worden ingezet in de eerste ronde.
- Houd de andere 9 Troepenkaarten in je hand en zorg dat je tegenstander ze niet kan zien.

ZORG DAT ALLES ZO KLAAR LIGT ALS HET SPEL BEGINT:

- 1 10 blauwe Troepenkaarten
- 2 4 Inlichtingenfiches
- 3 Misleidingsfiche
- 4 Uitgeschakelde strijder
- 5 5 Inlichtingenkaarten (afbeelding naar beneden)
- 6 Oude Inlichtingenkaarten (afbeelding naar boven)
- 7 Startkaart
- 8 Reserve-misleidingsfiches
- 9 Informatiekaart
- 10 10 rode Troepenkaarten
- 11 Missiekaarten
- 12 Dagteller
- 13 Infiltratietorens (rode en blauwe toren)
- 14 Dubbelspionne (zwarte toren)
- 15 Spelbord



SPEL

Het spel wordt gespeeld in 3 rondes. Iedere ronde stelt 1 dag voor. Iedere dag bestaat uit 3 fasen:

1. **Opstellen:** elke speler legt onder elke van zijn 4 Missiekaarten een Troepenkaart, met de afbeelding naar beneden, zoals te zien is op de afbeelding.

De rang (1-10) van je strijders moet altijd van links naar rechts oplopen. De Sergeant (4) mag echter overal liggen (om de tegenstander in verwarring te brengen en het moeilijker te maken om te ontdekken waar welke kaart ligt).

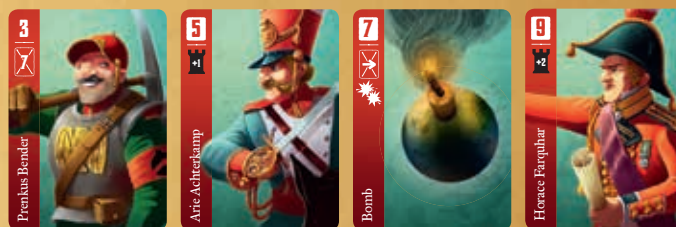
Je mag tijdens de hele ronde in je kaarten kijken. Kijk op pagina 11 voor meer informatie over de rangen en over de eigenschappen van iedere strijder.



Missiekaarten 1 t/m 4 met vier Troepenkaarten met de afbeelding naar beneden

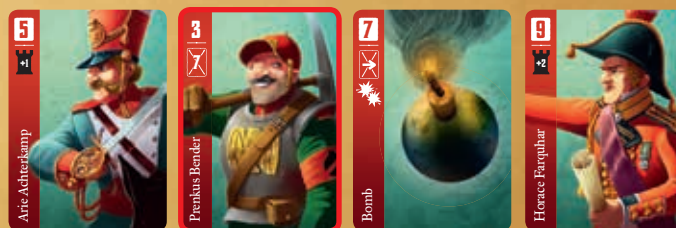
Correct:

alle kaarten liggen op volgorde van rang



Niet correct:

de Mineur (3) ligt niet op de juiste plek



Correct:

de Sergeant (4) mag overal liggen



Niet correct:

de Bom (7) ligt niet op de juiste plek



2. **Inlichtingen:** draai de bovenste Inlichtingenkaart om zodat hij met de afbeelding naar boven op de stapel Inlichtingenkaarten ligt. Dit is de informatie die je nu krijgt vanuit de Inlichtingendienst. Iedere speler legt nu een Inlichtingenfiche op de Missiekaarten van strijders waarvan de rang vermeld is op de Inlichtingenkaart, met uitzondering van de sergeant.



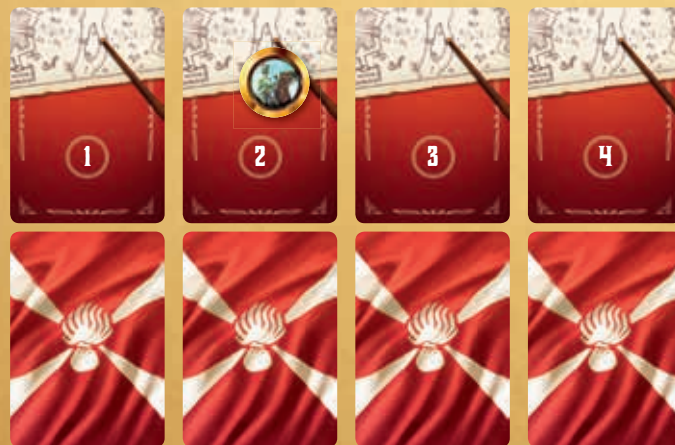
3. **Missie:** laat de Startkaart tollen om te zien wie er mag beginnen (bij ronde 2 en 3 wisselt de beurt). Als je mag beginnen, probeer je uit te vinden welke strijder op de Missie 1-positie van je tegenstander staat. Denk daarbij aan de rangorde van de Inlichtingenkaart, het aantal en de positie van de Inlichtingenfiches op de Missiekaarten en de identiteit van de Uitgeschakelde strijder. Probeer zo te ontdekken welke strategie je tegenstander voert.



*De Sergeant (4) is een uitzondering:
hij is de enige die verkeerde informatie mag geven.*

"Ik denk dat jouw Spionne (1) op Missie 1 gaat"

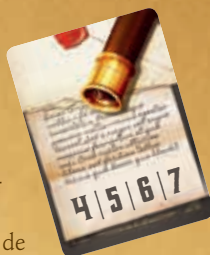
Zeg hardop welke rang je denkt dat er op de kaart staat (rang of naam) en draai de Troepenkaart om. Zie 'Scoren' op de volgende pagina. Je tegenstander is nu aan de beurt en probeert te ontdekken welke strijder op jouw Missie 1-positie staat. Daarna ben jij weer aan de beurt en probeer je uit te vinden wie de Missie 2-strijder van je tegenstander is en zo verder tot alle strijders zijn ontmaskerd. (NB: zie Speciale regel 1 op pagina 10.)



SCOREN

Telkens als een speler naar de identiteit van een Troepenkaart raadt, is de score als volgt:

- als je de strijder van je tegenstander **correct hebt geraden**, zet je je Infiltratietoren 2 stappen verder op de Infiltratiepuntenteller. De strijder die je hebt ontmaskerd **trekt zich terug**: de kaart blijft met de afbeelding naar boven liggen en wordt 'dwars gelegd': je draait de kaart 90 graden om te laten zien dat de speciale eigenschappen van deze strijder niet meer gebruikt kunnen worden.
- Als je de strijder van je tegenstander **niet correct hebt geraden**, blijft je Infiltratietoren op dezelfde plek staan. Je tegenstander mag echter direct de speciale eigenschappen van zijn strijder **activeren** en krijgt Infiltratiepunten als dat aan de orde is. Zijn Troepenkaart blijft met de afbeelding naar boven in de normale richting liggen (niet dwars gelegd). Op pagina 11 vind je meer informatie over de speciale eigenschappen van alle strijders en over de Infiltratiepunten.



De rode Spionne (1) is correct geraden en trekt zich terug



"Ik denk dat jouw Verkenner (2) op Missie 1 gaat." De blauwe speler heeft de rode strijder op Missie 1 niet goed geraden, dus de rode speler mag zijn rode Infiltratietoren 1 stap vooruit zetten. Hij krijgt (in het geval van de Spionne) ook een Misleidingsfiche.



DUBBELSPIONNE

Zodra je Infiltratietoren op 10 staat op de Infiltratiepuntenteller, ben je met succes binnengedrongen in het vijandelijke leger. Je hebt dan invloed op de Dubbelspionne gekregen. Zet je Infiltratietoren weer op 0. Eventuele resterende Infiltratiepunten die je hebt gescoord met een strijder of door een vijandelijke strijder te ontmaskeren, gaan verloren. Er is één uitzondering: de Kolonel mag deze punten meenemen (zie zijn speciale eigenschappen op pagina 11).

Zet de zwarte Dubbelspionne **vanuit zijn huidige positie** zoveel stappen naar voren als aangegeven op de dagteller (een stap op dag 1, twee stappen op dag 2 enz.). Beweeg altijd in de richting van de vesting van de vijand.

Als je in een beurt met de Dubbelspionne de poort van de vijand bereikt, moet je daar stoppen, ook al heb je nog stappen over voor de Dubbelspionne. Als je in een volgende beurt nog steeds voor de poort staat en de Dubbelspionne mag verplaatsen, kun je nu de beslissende stap zetten en de vlag van de vijand veroveren. Daarmee win je het spel!

Let op: Er geldt geen maximum voor het aantal succesvolle infiltraties per ronde (je mag dus meerdere keren de '10' bereiken). De Luitenant (5) en de Generaal (9) hebben de speciale eigenschap dat ze de Dubbelspionne direct naar voren mogen verplaatsen, zie pagina 11.

De rode Infiltratietoren staat op 10 in ronde 2. De Dubbelspionne gaat nu 2 stappen vooruit in de richting van de vesting van de blauwe speler.

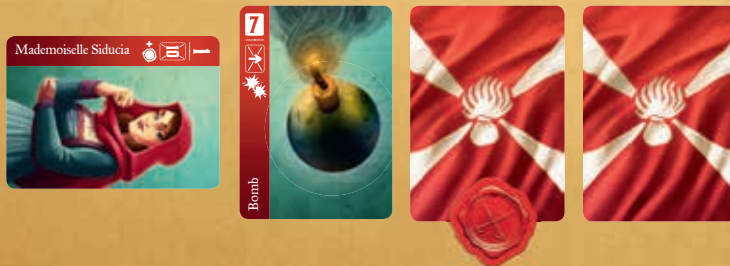


MISLEIDINGSFICHES

Tijdens de Missie van je tegenstander mag jij besluiten om één Misleidingsfiche in te zetten. Leg het Misleidingsfiche op de strijder die jouw tegenstander wil gaan ontmaskeren, voordat hij zegt wat hij denkt.

- Als je tegenstander de identiteit correct raadt, heeft je Misleidingsfiche geen effect.
- Maar heeft hij het mis, dan **actiever** je eerst je strijder zoals eerder beschreven en krijg je de betreffende Infiltratiepunten (als je bij 10 komt, ga je terug naar 0). **Daarna krijg je 4 extra Infiltratiepunten** omdat je een Misleidingsfiche hebt ingezet.

"Ik zet een Misleidingsfiche in voor mijn strijder op Missie 3"



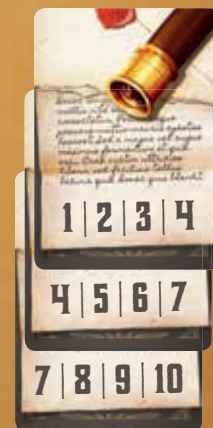
De blauwe speler heeft de rode strijder op Missie 3 niet goed geraden, dus de rode speler mag zijn rode Infiltratietoren 4 stappen vooruit zetten omdat hij de Sergeant (4) heeft geactiveerd. Bovendien krijgt hij 4 extra Infiltratiepunten voor zijn Misleidingsfiche. Infiltratiepunten boven de 10 komen te vervallen. Een gebruikt Misleidingsfiche gaat na de beurt uit het spel (ongeacht of de strijder wel of niet correct is geraden). Een speler kan een extra Misleidingsfiche winnen als zijn Spionne is geactiveerd. Je mag echter nooit meer dan 2 Misleidingsfiches in bezit hebben.



EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde eindigt wanneer alle strijders op de Missies zijn ontmaskerd.

- Iedere speler neemt de 4 Troepenkaarten die hij tijdens de laatste ronde heeft ingezet, schudt ze met de afbeeldingen naar beneden en vraagt aan de tegenstander om er een willekeurige kaart uit te trekken. (Als je tijdens deze ronde je Bom hebt geactiveerd en de kaart van de vijand correct hebt geraden, pak je niet één maar twee kaarten van je tegenstander die de volgende ronde op de stapel 'uitgeschakelde strijders' blijven liggen.) De strijder(s) is/zijn 'uitgeschakeld' en worden met de afbeelding naar boven naast de Inlichtingenkaarten gelegd. Deze kaart doet niet mee in de volgende ronde. Neem de 'uitgeschakelde strijder' (of strijders) van de vorige ronde terug en leg deze kaart bij je overige Troepenkaarten voor de volgende ronde.
- Verplaats de huidige Inlichtingenkaart naar de stapel 'Oude Inlichtingenkaarten', zodat alle oude Inlichtingenkaarten zichtbaar blijven.
- Haal eventuele Inlichtingenfiches van de Missiekaarten.
- Zet de dagteller op de volgende ronde: een nieuwe dag is aangebroken.
- De Infiltratietorens en de Dubbelspionne blijven op hun huidige positie staan.
- De speler die in de vorige ronde niet is begonnen, mag nu beginnen.



WIE WINT HET SPEL?

Het spel eindigt op een van de twee volgende manieren.

1. Als je met de Dubbelspionne de Vlag in de vesting van de vijand bereikt, heb je gewonnen. Je hoeft niet met een exact aantal stappen op de vijandelijke Vlag uit te komen. Dit mag in iedere ronde gebeuren.

Als je op deze manier wint, draai je alle kaarten die er nog liggen om, om te laten zien dat al je strijders waren opgesteld volgens de regels. Als dat niet het geval is en een kaart dus niet op de juiste plek in de volgorde ligt, is dat een kritieke zwakte in jouw militaire operatie. Jouw overwinning gaat niet door en de tegenstander wint het spel!

OF..

2. Aan het einde van de derde ronde wint de speler die de Dubbelspionne het verst in vijandelijk gebied heeft weten te brengen (het maakt niet uit hoe ver). Als de Dubbelspionne op neutraal terrein staat (het midden van het spelbord), wint de speler met de meeste Infiltratiepunten. Als deze stand ook gelijk is, eindigt het spel in remise.

SPECIALE REGELS

1. Valse inlichtingen: als uitkomt dat je tegenstander een Inlichtingenfiche verkeerd heeft ingezet of er geen heeft ingezet toen dat wel moest, telt die kaart onmiddellijk als 'correct geraden': deze kaart wordt dwars gelegd en jij krijgt 2 Infiltratiepunten.
2. Verkeerde volgorde: als jouw ontmaskerde strijder op een verkeerde plek in de rangorde ligt ten opzichte van je andere kaarten die al ontmaskerd zijn (zie de regels voor Opstellen), worden alle stappen van de Dubbelspionne in deze ronde ongedaan gemaakt en zet je de Infiltratietoren weer op 0. Deze kaart en al je andere kaarten in deze ronde tellen als 'ontmaskerd': maak ze in de normale beurtvolgorde bekend. In jouw beurten mag je nog steeds raden naar de kaarten van je vijand. (Deze regels gelden niet voor de Sergeant (4)).

TEAMSPEL

Spies & Lies kan ook in teams worden gespeeld, met maximaal twee spelers per team: verdeel de Missiekaarten in twee groepen. Een teamlid speelt de Missies 1 en 2, het andere teamlid speelt de Missies 3 en 4.

Iedere speler kiest zijn eigen strijders en gaat zelf de confrontatie aan met de betreffende tegenstander. Teamgenoten mogen vrij praten over hun strategie, maar ze mogen daarbij niet fluisteren. Tijdens het opstellen mogen ze hun Troepenkaarten (en de informatiekaart) niet bekijken.

Nadat een speler de kaarten voor de Missies 1 en 2 heeft gekozen, mag zijn teamgenoot deze één keer bekijken om de kaarten in de juiste volgorde te houden. Verder mogen de teamgenoten niet meer in elkaars kaarten kijken. (Dit betekent dat de eerste speler niet weet wat er in de Missies 3 en 4 gaat gebeuren).

STRIJDERS EN HUN SPECIALE EIGENSCHAPPEN

Als je tegenstander de identiteit van een van jouw strijders verkeerd raadt, wordt deze strijder **geactiveerd**. Hij kan nu zijn speciale eigenschappen inzetten (direct of in de volgende ronde). Daar kun je belangrijke Infiltratiepunten mee winnen en misschien krijg je de kans om de Dubbelspionne te verplaatsen. In dit overzicht zie je wat iedere strijder kan of mag:



De Dubbelspionne bereikt de blauwe Vlag in ronde 2, dus de rode speler wint het spel!



De Dubbelspionne is aan het eind van ronde 3 op het terrein van de rode speler, dus de blauwe speler heeft gewonnen.

Strijder	Als dit stuk wordt geactiveerd...
1 Spionne	... krijg je 1 Infiltratiepunt en 1 Misleidingsfiche. Als je op de Maarschalk stuit, trekt deze zich onmiddellijk terug (kaart dwars leggen), ongeacht of je hem wel of niet goed hebt geraden.
2 Verkenner	... krijg je 2 Infiltratiepunten. Voor iedere strijder die je deze ronde correct raadt nadat je Verkenner is geactiveerd, krijg je 4 Infiltratiepunten in plaats van 2.
3 Mineur	... krijg je 3 Infiltratiepunten. Als je op de Bom van de vijand stuit, trekt deze zich onmiddellijk terug (kaart dwars leggen), ongeacht of je hem wel of niet goed hebt geraden.
4 Sergeant	... krijg je 4 Infiltratiepunten. Over de Sergeant: tijdens het opstellen mag de Sergeant overal worden ingezet. Bijvoorbeeld: 2-7-4-10 is een geldige volgorde. De Sergeant mag ook verkeerde informatie geven tijdens de Inlichtingenfase. Hij kan GEEN informatie geven wanneer dat eigenlijk wel zou moeten, of WEL informatie geven wanneer hij dat niet zou moeten doen (met behulp van een Inlichtingsfiche).
5 Luitenant	... zet je de Dubbelspionne 1 stap vooruit in de richting van de vesting van de vijand. Je krijgt geen Infiltratiepunten.
6 Kapitein	... krijg je 6 Infiltratiepunten. In plaats daarvan mag je ook één Troepenkaart gebruiken die nu is 'uitgeschakeld'. In het geval van 2 uitgeschakelde strijders mag je er 1 uitkiezen. Je krijgt de Infiltratiepunten van de uitgeschakelde strijder erbij. Als deze strijder speciale eigenschappen heeft, worden die ook geactiveerd. Laat de kaarten op hun plek liggen. (Als de Spionne of de Mineur geactiveerd worden, heeft dat ook gevolgen voor de nieuw gekozen kaart)
7 Bom	... De Bom ontploft! De volgende kaart (van je tegenstander) die je in deze ronde ontmaskert, trekt zich automatisch terug (dwars leggen). Je krijgt geen Infiltratiepunten. <i>Dubbele schade: als je Bom deze ronde wordt geactiveerd en als je de volgende kaart van de vijand ontmaskert, mag je niet 1, maar 2 Troepenkaarten van je tegenstander uitkiezen die in de volgende ronde uitgeschakeld worden.</i>
8 Kolonel	... krijg je 8 Infiltratiepunten. De Kolonel is de enige strijder bij wie overtollige Infiltratiepunten niet verloren gaan. Bijvoorbeeld: je Infiltratietoren staat op 7 en de Kolonel wordt geactiveerd. Je zet je Infiltratietoren nu 3 stappen verder, dus op 10. Zet nu de Dubbelspionne vooruit. Daarna gaat je Infiltratietoren terug naar 0 en doet hij de resterende 5 stappen naar voren op de Infiltratiepunterteller.
9 Generaal	... zet je de Dubbelspionne 2 stappen vooruit in de richting van de vesting van de vijand. Je krijgt geen Infiltratiepunten.
10 Maarschalk	... krijg je 10 Infiltratiepunten*, of: krijg jij 5 Infiltratiepunten en verliest de vijand 5 Infiltratiepunten. Als de vijand daardoor 0 of minder punten overhoudt, gebeurt er niets: zijn Infiltratietoren blijft op 0 staan. * Resterende Infiltratiepunten kunnen niet worden meegenomen.



SPIES & LIES :

UNE HISTOIRE DE STRATEGO

Remportez une victoire décisive dans les derniers jours de la guerre. Votre succès dépendra des manœuvres d'une poignée d'espions téméraires... Affrontez l'ennemi en face en recrutant secrètement des soldats dotés de compétences spéciales.

Chaque joueur a la possibilité de saboter les missions de son adversaire grâce à son art du déploiement, son esprit de déduction et ses stratégies de tromperie. En démasquant un à un les soldats ennemis et en contrecarrant chacune de leurs avances, vous resserrer l'étau et infiltrerez plus profondément le camp ennemi. Et vous permettez à votre agent double de s'emparer du drapeau ennemi !

BUT DU JEU

Spies & Lies se joue en 3 tours. Chaque tour se compose de 3 phases (déploiement, renseignements et mission) qui déterminent quel joueur peut déplacer l'agent double en territoire ennemi sur le plateau de jeu. Le joueur qui réussit le premier à placer son agent double sur le drapeau de l'ennemi a gagné (ou le joueur qui est le plus proche d'y parvenir à la fin de la troisième tour).

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu
- 10 cartes de soldat rouges et 10 cartes de soldat bleues
- 2 séries de 4 cartes de mission
- 6 cartes de renseignements
- 1 carte de départ
- 8 jetons d'informations
- 2 séries de 4 jetons de renseignements
- 3 tours Stratego (1 tour d'infiltration rouge, 1 tour infiltration bleue, 1 tour agent double noire)
- 1 marqueur de jour
- 4 jetons de tromperie
- Règles du jeu



MISE EN PLACE DES TROUPES

- Les joueurs choisissent une couleur : rouge ou bleue.
- Chaque joueur prend ses cartes de soldat bleues ou rouges, 4 cartes de mission, 1 jeton d'informations, 4 jetons de renseignements et 1 jeton de tromperie.
- Les joueurs posent le plateau de jeu au milieu de la table. Assurez-vous que le drapeau de votre couleur soit posé à côté de vous.
- Les deux joueurs placent la tour d'infiltration de leur couleur sur la case « 0 » de la grille des points d'infiltration du plateau de jeu.
- Les joueurs placent l'agent double sur la case libre au milieu du plateau de jeu, comme illustré.
- Les joueurs posent le marqueur de jour sur le cercle jour 1 du plateau de jeu.
- Les joueurs placent la carte de départ et mettent les jetons de tromperie de côté.
- Les joueurs disposent leurs 4 cartes de mission dans le bon ordre devant eux, comme illustré.
- Mélangez et placez la pile des cartes de renseignements sur la table, face cachée. Prenez la carte du haut et posez-la, face visible, à côté de la pile des cartes de renseignements : c'est la pile des « Anciennes cartes de renseignements ».
- Mélangez vos 10 cartes de soldat, posez la pile face cachée sur la table et demandez à votre adversaire de tirer une de vos cartes au hasard. Posez cette carte à côté de la pile des cartes de renseignements, face visible. Ces deux soldats sont « épuisés » et ne peuvent pas être déployés pendant premier tour.
- Gardez vos 9 autres cartes de soldat dans votre main et assurez-vous que votre adversaire ne puisse pas les voir.

VOICI A QUOI RESSEMBLE LA CONFIGURATION DU JEU AU DÉMARRAGE :

- 10 cartes de soldat bleues
- 4 jetons de renseignements
- 1 jeton de tromperie
- Soldat épuisé
- 5 cartes de renseignements (face cachée)
- Ancienne carte de renseignements (face visible)
- Carte de départ
- Jetons de tromperie de réserve
- 1 jeton d'informations
- 10 cartes de soldat rouges
- 4 cartes de mission
- Marqueur de jour
- Tours d'infiltration (tours rouge & bleu)
- Agent Double (tour noire)
- Plateau de jeu



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en 3 tours, chaque tour représentant un jour différent. Chaque jour se compose de 3 phases :

- Phase de déploiement :** chaque joueur place une carte de soldat sous chacune de ses 4 cartes de mission, face cachée, comme illustré.

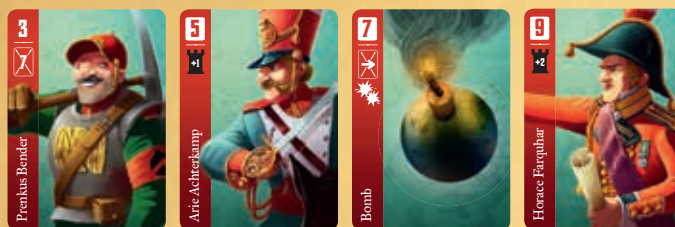
Le rang (1-10) de tes soldats doit toujours augmenter de gauche à droite, sauf dans le cas du sergent (4) qui peut être placé n'importe où (pour surprendre l'adversaire et rendre la déduction des cartes plus difficile). Vous avez le droit de regarder vos cartes pendant tout le tour. Voir page 20 pour tout savoir sur les rangs et leurs compétences.



Cartes de mission 1 à 4 avec 4 cartes de soldat face cachée

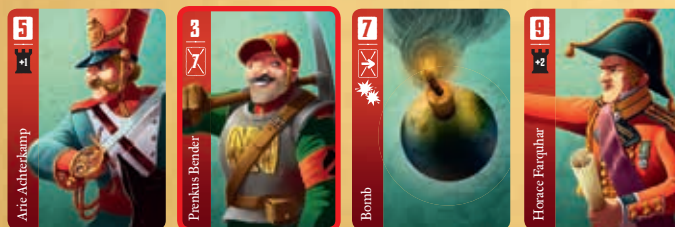
Correct :

toutes les cartes sont placées dans le bon ordre



Incorrect :

le démineur (3) n'est pas à sa place



Correct :

le sergent (4) peut être placé n'importe où



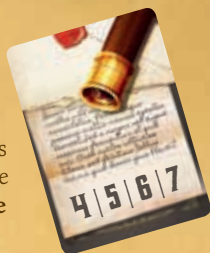
Incorrect :

la bombe (7) ne se trouve pas au bon endroit



2. Phase de renseignements :

retournez la carte de renseignements placée en haut de la pile pour que l'image soit visible : c'est l'information que vous obtenez des services secrets. Chaque joueur **pose à présent un jeton de renseignements** sur les cartes de Mission des soldats dont le rang est mentionné sur la carte de renseignements, à l'exception du sergent.



3. **Mission** : Faites tourner (comme une toupie) la carte de départ pour savoir qui peut commencer à disputer le premier tour (les joueurs passent ensuite la main au début des tours 2 et 3). Le joueur qui a le droit de commencer essaie de découvrir quel soldat se trouve sur la position Mission 1 de son adversaire. Pour cela, il utilise les indices fournis par l'ordre des chiffres figurant sur la carte de renseignements, le nombre et la position des jetons de renseignements sur les cartes de mission, l'identité du soldat épuisé, et il essaie de deviner la stratégie de son adversaire.



Le sergent (4) constitue une exception et peut fournir de faux renseignements.

« Je devine que ton Espion (1) se trouve sur la mission 1 »



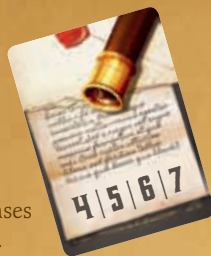
Énoncez à haute voix le rang (ou le nom) qui figure selon vous sur la carte et retournez la carte de soldat. Découvrez son « score » sur la page suivante. C'est maintenant au tour de votre adversaire de découvrir quel soldat se trouve sur votre position Mission 1. Ensuite, c'est à votre tour d'identifier le soldat de la Mission 2 de votre adversaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les soldats aient été démasqués. Voir aussi la règle spéciale 1 page 19.



SCORE

À chaque fois qu'un joueur devine la bonne identité d'une carte de soldat, le score est le suivant :

- S'il a **correctement identifié** le soldat de son adversaire, le joueur déplace sa tour d'infiltration de 2 cases sur la grille des points d'infiltration. Le soldat démasqué est maintenant « **neutralisé** » : la carte reste à sa place, face visible, mais elle est « **ournée horizontalement** » - tournez la carte de 90 degrés pour montrer que les compétences spéciales du soldat ne peuvent plus être utilisées.
- Si le joueur n'a pas correctement deviné l'identité du soldat de son adversaire, sa tour d'infiltration reste à sa place. Son adversaire a la possibilité d'utiliser immédiatement les compétences spéciales de son soldat et gagne, le cas échéant, des points d'infiltration. Sa carte de soldat reste à sa place, face visible, orientée dans la même direction (elle n'est pas tournée horizontalement). Retrouvez page 20 plus d'informations sur les compétences spéciales de tous les soldats et leurs points d'infiltration.



L'espion rouge (1) a été correctement identifié et il est neutralisé



« Je devine que ton Éclaireur (2) est en mission 1 ». Le joueur bleu n'ayant pas identifié correctement le soldat rouge en mission 1, le joueur rouge peut avancer d'une case sa tour d'infiltration. Il reçoit (dans le cas de l'espion) un jeton de tromperie.



L'AGENT DOUBLE

Si votre tour d'infiltration atteint la case 10, c'est que vous avez réussi à infiltrer l'armée ennemie et à accroître votre influence sur l'agent double. Repositionnez votre tour d'infiltration sur la case 0. Les éventuels points d'infiltration restants que vous avez gagnés avec un soldat ou en démasquant un soldat ennemi, sont perdus. Il y a une seule exception à cette règle : le colonel peut remporter ces points (voir sa compétence spéciale page 20).

Avancez maintenant l'agent double noir – à partir de sa position actuelle – du même nombre de cases que celui indiqué par le marqueur de jour (une case sur jour 1, deux cases sur jour 2, etc.). Veillez à toujours vous déplacer en direction de la forteresse ennemie.

Si pendant votre tour, votre agent double a atteint **la porte du fort de l'adversaire**, il doit s'arrêter temporairement à cet endroit même s'il peut encore avancer. Si lors d'un prochain tour, votre agent double se trouve encore devant **la porte** et peut continuer à avancer, il s'empare du drapeau ennemi et vous remportez la victoire !

Remarque : il n'y a pas de limite au nombre d'infiltrations réussies par tour (vous pouvez donc arriver plusieurs fois jusqu'à la case 10). Le lieutenant (5) et le général (9) ont pour compétence spéciale de pouvoir faire immédiatement avancer l'agent double (voir page 20).

La tour d'infiltration rouge a atteint la case 10 lors du 2e tour. L'agent double avance maintenant de 2 cases en direction de la forteresse du joueur bleu.

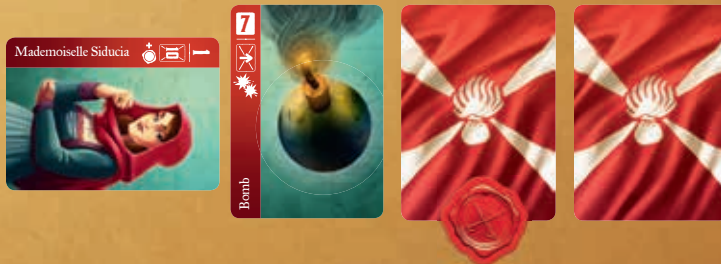


JETONS DE TROMPERIE

Pendant la mission de votre adversaire, vous pouvez décider d'utiliser un jeton de tromperie. Placez-le sur le soldat que votre adversaire est sur le point de démasquer, avant qu'il n'énonce à haute voix ce qu'il pense avoir deviné.

- Si votre adversaire devine la bonne identité de votre soldat, votre jeton de tromperie est inefficace.
- Mais si votre adversaire se trompe, **utilisez** d'abord votre soldat de la manière précédemment décrite et gagnez les points d'infiltration correspondants (après avoir atteint la case 10, vous retournez à la case 0). **Vous gagnez ensuite 4 points d'infiltration supplémentaires** pour avoir utilisé un votre jeton tromperie.

« Je mets en jeu un jeton de tromperie pour mon soldat sur Mission 3 »



Le joueur bleu n'ayant pas deviné correctement l'identité du soldat rouge de la mission 3, le joueur rouge peut faire avancer sa tour d'Infiltration rouge de 4 cases car il a utilisé le Sergent (4). Il gagne également 4 points d'infiltration supplémentaires pour avoir utilisé son jeton de tromperie. Si vous atteignez 10, tous les points d'infiltration en trop, sont perdus. Une fois qu'il a été utilisé, le jeton de tromperie est sorti du jeu (que l'identité du soldat ait été correctement devinée ou pas). Un joueur peut gagner un jeton de tromperie supplémentaire si son espion est utilisé, mais il ne peut jamais en avoir plus de 2 à n'importe quel moment du jeu.

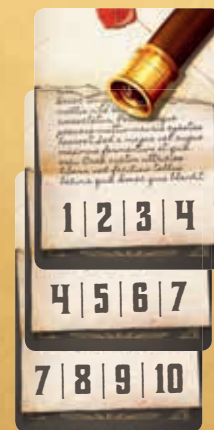


FIN D'UN TOUR

Le tour est terminé une fois que l'identité de tous les soldats en mission ait été révélée.

Chaque joueur ramasse les 4 cartes de soldat qu'il a déployées lors du dernier tour, les mélange face cachée et demande à son adversaire de tirer au hasard une des 4 cartes. (Si vous avez **utilisé** votre bombe pendant ce tour et deviné correctement la carte de votre adversaire, vous prenez deux cartes de votre adversaire au lieu d'une seule. Ces cartes seront placées au prochain tour sur la pile « soldats épuisés ») Le ou les soldat(s) "épuisé(s)", est (sont) placé(s) face visible à côté des jetons de renseignements. Il(s) ne pourra(pourront) plus être utilisé(s) au prochain tour. Reprenez le(s) soldat(s) épuisé(s) du tour précédent et remplacez-le(s) avec vos autres cartes de soldat, prêtes à être utilisées au prochain tour.

- Placez la carte de renseignements utilisée sur la pile « Anciennes cartes de renseignements ». Tournez-la horizontalement, en sorte que toutes les anciennes cartes de renseignements restent visibles.
- Retirez les éventuels jetons de renseignements de vos cartes de mission.
- Déplacez le marqueur de jour sur le tour suivant : un nouveau jour commence.
- Les tours d'infiltration et l'agent double conservent leur position actuelle.
- Le joueur qui n'a pas commencé le tour précédent, peut maintenant commencer le prochain tour.



QUI REMPORTE LA VICTOIRE ?

Le jeu se termine de deux façons :

1. Le joueur remporte la victoire dès qu'il a atteint avec son agent double le drapeau de la forteresse ennemie. Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact de cases pour atteindre le drapeau ennemi. On peut l'atteindre durant n'importe quel tour.

Si vous gagnez de cette façon, vous devez révéler à votre adversaire toutes vos cartes restantes, afin de lui prouver que tous vos soldats étaient bien déployés selon les règles. Si ce n'est pas le cas et qu'une carte se trouve à la mauvaise place, c'est une erreur fatale dans votre stratégie militaire : votre victoire est annulée et c'est votre adversaire qui gagne à la place.

OU BIEN...

2. À la fin du troisième tour, le joueur qui réussit à mener son agent double le plus loin en territoire ennemi, remporte la victoire (quelle que soit la distance). Si l'agent double se trouve en terrain neutre (au milieu du plateau de jeu), le joueur qui a le plus de points d'infiltration, gagne. Si ce score est également égal, la partie se termine sur un match nul.

RÈGLES SPÉCIALES

1. Faux renseignements : si votre adversaire a joué une mauvaise carte de renseignements ou qu'il n'en a pas joué quand il devait le faire, cette carte est immédiatement comptée comme ayant été « correctement devinée » : elle est tournée horizontalement sur le plateau de jeu et vous gagnez 2 points d'infiltration.
2. Ordre erroné : si votre soldat démasqué n'est pas placé dans le bon ordre par rapport à vos autres cartes qui ont déjà été démasquées (voir les règles prévues pour le déploiement des pièces), toutes les avancées de l'agent double pendant ce tour sont annulées et la tour d'infiltration est replacée sur la case 0. Cette carte et toutes vos autres cartes de ce tour comptent comme « démasquées » : révéléz leur contenu dans l'ordre normal des tours. À chacun de vos tours, vous avez toujours la possibilité de deviner les cartes de votre adversaire. (Ces règles ne s'appliquent pas au sergent.)

JOUER EN ÉQUIPE

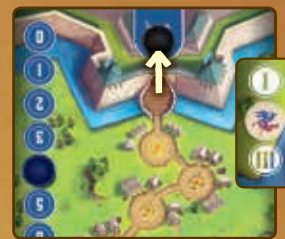
Spies & Lies peut se jouer en équipe, avec deux joueurs maximum dans chaque camp. Répartissez les cartes de mission en deux groupes, un membre de l'équipe jouant les Missions 1 et 2, l'autre les Missions 3 et 4.

Chaque joueur choisit ses propres soldats et affronte son adversaire respectif. Les coéquipiers peuvent s'entretenir librement de leur stratégie, mais ils n'ont pas le droit de chuchoter. Il est interdit de regarder les cartes de soldat (et la carte de renseignements) pendant la phase de déploiement.

Après qu'un joueur a choisi ses cartes pour les Missions 1 et 2, son coéquipier a le droit de les voir seulement une fois pour conserver le bon ordre des cartes. En dehors de ce cas précis, aucun joueur n'a le droit de regarder les cartes de son coéquipier (ce qui signifie que le premier coéquipier ignore ce qui va se passer dans les Missions 3 et 4.)

LES SOLDATS ET LEURS COMPÉTENCES SPÉCIALES

Si votre adversaire n'a pas réussi à identifier correctement un de vos soldats, votre soldat est mobilisé et il peut utiliser ses compétences spéciales (immédiatement ou plus tard pendant le tour). Vous pouvez ainsi gagner de précieux points d'infiltration et avoir peut-être aussi la chance de déplacer l'agent double. Consultez le tableau ci-dessous pour savoir ce qui se passe avec chaque soldat :



L'agent double atteint le drapeau bleu pendant le 2e tour et c'est donc le joueur rouge qui remporte la victoire !



À la fin du 5e tour, l'agent double se trouve sur le territoire du joueur rouge, c'est donc le joueur bleu qui remporte la victoire !

Soldat	Si cette pièce est utilisée...
1 Espion	... vous gagnez 1 point d'infiltration et 1 jeton de tromperie. Si vous tombez sur le maréchal, il est immédiatement neutralisé (tournez la carte horizontalement), que vous l'avez deviné correctement ou pas.
2 Éclaireur	... vous gagnez 2 points d'infiltration. Pour chaque soldat que vous identifiez correctement pendant ce tour après avoir utilisé votre éclaireur, vous gagnez 4 points d'infiltration au lieu de 2.
3 Démineur	... vous gagnez 3 points d'infiltration. Si vous tombez sur la bombe ennemie, celle-ci est immédiatement neutralisée (tournez la carte horizontalement), que vous l'avez deviné correctement ou pas.
4 Sergent	... vous gagnez 4 points d'infiltration. À propos du sergent : pendant la phase de déploiement, le sergent peut être placé n'importe où sur le champ de bataille. Par exemple : 2- 7- 4- 4- 10 est un ordre valide. Le sergent peut aussi fournir de faux renseignements pendant la phase de renseignements, que ce soit en ne FOURNISSANT aucunes informations quand il devrait le faire, ou en FOURNISSANT des renseignements quand il n'a pas le droit de le faire (avec le jeton de renseignements).
5 Lieutenant	... avancez l'agent double d'une case en direction de la forteresse ennemie. Vous n'obtenez aucun des points d'infiltration.
6 Capitaine	... vous gagnez 6 points d'infiltration ou, à la place, utilisez une carte du soldat qui est actuellement « épuisé ». Dans le cas de 2 soldats épuisés, vous pouvez choisir 1. Vous gagnez les points d'infiltration du soldat épuisé et ses compétences sont utilisées, s'il en a. Laissez les cartes à leur place. Remarque : si l'espion ou le démineur ont été utilisés, cela aura des conséquences sur la nouvelle carte choisie.
7 Bombe	... la bombe explose ! La prochaine carte (de votre ennemi) que vous démasquez pendant ce tour sera automatiquement neutralisée (tournez-la horizontalement). Vous n'obtenez aucun des points d'infiltration. <i>Double dommage : si votre bombe est utilisée et que vous démasquez correctement l'identité de la prochaine carte ennemie pendant ce tour, vous pouvez choisir 2 cartes de soldat de votre adversaire au lieu d'une seule, qui seront neutralisées au prochain tour.</i>
8 Colonel	... vous gagnez 8 points d'infiltration. Le colonel est le seul soldat qui peut comptabiliser les points d'infiltration en trop. Par exemple, si votre tour d'infiltration est placée sur la case 7 et votre colonel est utilisé, déplacez votre tour d'infiltration de 3 cases jusqu'à la case 10, avancez l'agent double et ensuite, après être revenue sur la case 0, déplacez votre tour d'infiltration sur les 5 cases restantes.
9 Général	... avancez l'agent double de 2 cases en direction de la forteresse ennemie. Vous n'obtenez aucun des points d'infiltration.
10 Maréchal	... vous gagnez soit 10 points d'infiltration*, soit 5 points d'infiltration en faisant perdre 5 points d'infiltration à votre adversaire. Si votre adversaire a moins de zéro point d'infiltration, il ne se passe rien : sa tour d'infiltration reste sur la case 0. *Souvenez-vous que les points d'infiltration en trop ne peuvent pas être comptés.



SPIES & LIES: EINE STRATEGO-GESCHICHTE

Finde in den letzten Kriegstagen einen Weg aus der Pattsituation. Der Sieg liegt in den Händen einiger weniger Männer – und der Spioninnen. Trete den feindlichen Truppen entgegen! Wähle insgeheim die Soldaten mit den richtigen Eigenschaften für den Angriff aus.

Jeder Spieler kann die Missionen des Gegenspielers mit einer durchdachten Aufstellung, kluger Strategie und listiger Täuschung sabotieren. Mit jedem gegnerischen Soldaten, den du enttarnst, und mit jedem Vormarsch, den du zurückdrängst, ziehst du die Schlinge enger, dringst weiter in feindliches Gebiet vor und bringst den Doppelspion näher an die gegnerische Fahne heran!

ZIEL DES SPIELS

„Spies & Lies“ wird in drei Runden gespielt. Jede Runde besteht aus drei Phasen: Aufstellung, Erkundung und Mission. In diesen Phasen wird entschieden, welchem Spieler es gelingt, seine Spionin in das feindliche Gebiet eindringen zu lassen. Es gewinnt der Spieler, der als Erster die gegnerische Fahne erobert (oder der Spieler, der diesem Ziel nach der dritten Runde am nächsten gekommen ist).

INHALT

- 1 Spielplan
- 10 rote Soldatenkarten und 10 blaue Soldatenkarten
- 2 Sets mit je 4 Missionskarten
- 6 Erkundungskarten
- 1 Startkarte
- 8 Übersichtskarten
- 2 Sets mit je 4 Erkundungsmarken
- 3 Stratego-Türme (1 roter Infiltrationsturm, 1 blauer Infiltrationsturm, 1 schwarzer Doppelspion)
- 1 Tageszähler
- 4 Täuschungsmarken
- Spielanleitung



VORBEREITUNG

- Jeder Spieler wählt eine Farbe: Rot oder Blau.
- Jeder Spieler nimmt seine roten oder blauen Soldatenkarten, 4 Missionskarten, 1 Übersichtskarte, 4 Erkundungsmarken und 1 Täuschungsmarke.
- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt, sodass jeder Spieler die Fahne der eigenen Farbe vor sich hat.
- Beide Infiltrationstürme werden auf das mit „0“ gekennzeichnete Startfeld des Punktezahlers gestellt.
- Der schwarze Doppelspion wird auf die offene Fläche in der Mitte des Spielplans gestellt, wie auf der Abbildung gezeigt.
- Der Tageszähler wird auf das Feld für Tag 1 auf dem Spielplan gestellt.
- Die Startkarte und die Reserve-Täuschungsmarken werden neben den Spielplan gelegt.
- Beide Spieler legen ihre 4 Missionskarten in der richtigen Reihenfolge vor sich auf den Tisch, wie auf der Abbildung zu sehen.
- Die Erkundungskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte des Stapels kommt offen daneben. Das ist der Stapel mit „alten Erkundungskarten“.
- Beide Spieler mischen ihre 10 Soldatenkarten, legen sie als verdeckten Stapel auf den Tisch und bitten den Gegenspieler, eine beliebige Karte aus diesem Stapel zu ziehen. Diese Karte wird offen neben den Erkundungskartenstapel gelegt. Diese beiden Soldaten sind „erschöpft“ und dürfen in der ersten Runde nicht eingesetzt werden.
- Jeder Spieler hält seine restlichen 9 Soldatenkarten so auf der Hand, dass der Gegenspieler sie nicht sehen kann.

VOR DEM SPIELBEGINN LEGEN DIE SPIELER ALLE TEILE SO AUF DEN TISCH, WIE AUF DER ABBILDUNG GEZEIGT:

- 10 blaue Soldatenkarten
- 4 Erkundungsmarken
- Täuschungsmarke
- Erschöpfter Soldat
- 5 Erkundungskarten (verdeckt liegend)
- Alte Erkundungskarte (offen liegend)
- Startkarte
- Reserve-Täuschungsmarken
- Übersichtskarte
- 10 rote Soldatenkarten
- Missionskarten
- Tageszähler
- Infiltrationsturm (roter und blauer Turm)
- Doppelspion (schwarzer Turm)
- Spielplan



DAS SPIEL

Die Partie verläuft über drei Runden. Dabei steht jede Runde für einen Tag. Jeder Tag besteht aus drei Phasen:

- 1. Aufstellungsphase:** Jeder Spieler legt unter jede seiner vier Missionskarten eine Soldatenkarte (**verdeckt**), wie auf der Abbildung gezeigt.

Die Soldaten müssen ihrem Rang entsprechend (von 1 bis 10) von links nach rechts geordnet werden. Der Feldwebel (4) darf jedoch jede beliebige Position einnehmen (so kann man den Gegenspieler überraschen und Schlussfolgerungen erschweren). Im Laufe der Runde darf sich der Spieler jederzeit seine Karten ansehen. Auf Seite 29 stehen genauere Informationen über die einzelnen Ränge und ihre Eigenschaften.

Korrekt:

Alle Karten liegen dem Rang entsprechend geordnet.

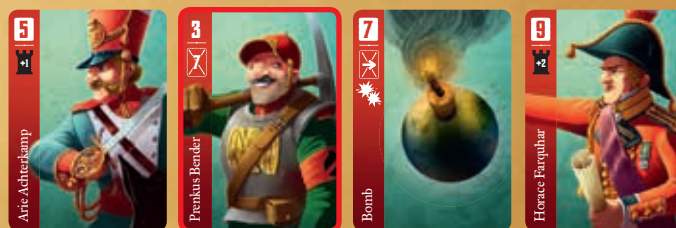


Missionskarten 1 bis 4 mit vier verdeckten Soldatenkarten.



Nicht korrekt:

Der Mineur (3) liegt nicht an der richtigen Position.



Korrekt:

Der Feldwebel (4) darf überall liegen.



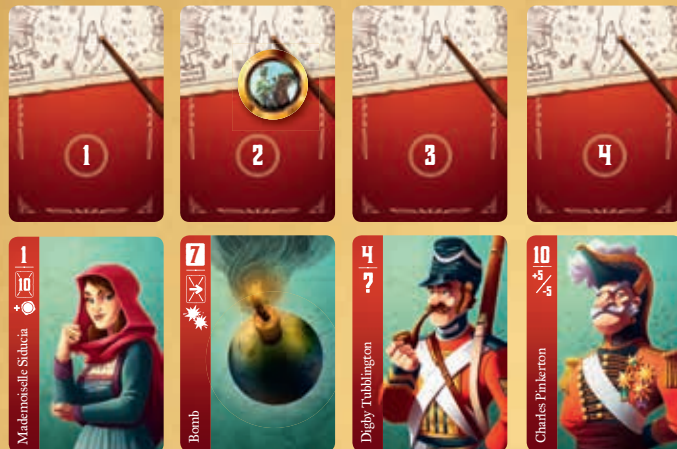
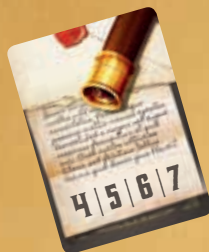
Nicht korrekt:

Die Bombe (7) liegt nicht an der richtigen Position.



2. Erkundungsphase:

Die oberste Erkundungskarte wird aufgedeckt, sodass sie offen auf dem Stapel liegt. Dies ist die aktuelle Geheiminformation. Jeder Spieler legt jetzt **eine Erkundungsmarke** auf jede seiner Missionskarten, deren Rang auf der Erkundungskarte angegeben ist, mit Ausnahme des Feldwebels.



Der Feldwebel (4) ist eine Ausnahme, denn er ist der Einzige, der falsche Angaben machen darf.

3. **Mission:** Die Startkarte wird wie eine Münze in die Luft geworfen, um zu bestimmen, wer anfangen darf. (Danach beginnen die Spieler immer abwechselnd die Runden 2 und 3.) Der Startspieler versucht herauszufinden, welcher Soldat sich auf der Mission-1-Position seines Gegenspielers befindet. Er muss bei seinen Überlegungen die Informationen auf der Erkundungskarte, die Anzahl und Position der Erkundungsmarken und die Identität des „erschöpften“ Soldaten berücksichtigen. Auf diese Weise versucht er herauszufinden, welche Strategie sein Gegenspieler hat.

„Ich denke, dass deine Spionin (1) unter Mission 1 liegt.“

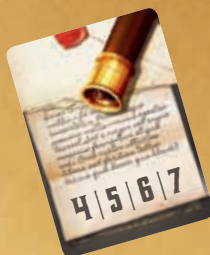
Der Spieler sagt laut, welchen Rang die Karte vermutlich hat (Rang oder Name), und dreht die Soldatenkarte dann um. Siehe den nachstehenden Abschnitt „Punkte“. Dann ist der andere Spieler am Zug und versucht ebenfalls herauszufinden, welcher Soldat auf der gegnerischen Mission-1-Position liegt. Danach ist der erste Spieler wieder am Zug und versucht herauszufinden, welcher Rang auf der gegnerischen Mission-2-Position liegt, und so weiter, bis alle Soldaten aufgedeckt worden sind. (Anmerkung: Siehe die Sonderregel 1 auf Seite 28.)



PUNKTE

Wird eine Soldatenkarte des Gegners aufgedeckt, kann der Spieler Punkte erhalten:

- Wenn er **richtig geraten hat**, um welchen gegnerischen Rang es sich handelt, darf er seinen Infiltrationsturm 2 Felder auf dem Punktezähler nach vorne ziehen. Der enttarnte Soldat **„tritt den Rückzug an“**: Die Karte bleibt aufgedeckt und wird quer hingelegt – die Drehung um 90 Grad gibt an, dass die besonderen Eigenschaften dieses Soldaten nicht mehr aktiviert werden können.
- Wenn ein Spieler die Identität eines gegnerischen Soldaten nicht korrekt geraten hat, bleibt sein Infiltrationsturm stehen. Sein Gegenspieler darf nun die besonderen Eigenschaften seines Soldaten aktivieren und bekommt gegebenenfalls Infiltrationspunkte. Seine Soldatenkarte bleibt offen in der normalen Ausrichtung liegen (nicht quer). Auf Seite 29 stehen genauere Informationen über die besonderen Eigenschaften der einzelnen Ränge und die Infiltrationspunkte.



Die rote Spionin (1) wurde enttarnt und muss sich zurückziehen.



„Ich denke, dass dein Aufklärer (2) unter Mission 1 liegt.“ Weil der blaue Spieler die Identität des roten Soldaten auf Mission 1 nicht richtig geraten hat, darf der rote Spieler seinen eigenen Infiltrationsturm ein Feld weiterziehen. Außerdem erhält er (im Falle der Spionin) eine Täuschungsmarke.



DER DOPPELSPION

Sobald der Infiltrationsturm eines Spielers auf Feld 10 des Punktezählers steht, ist es ihm gelungen, die gegnerische Armee zu infiltrieren. Der Spieler kann jetzt den Einfluss des Doppelspions nutzen und stellt seinen Infiltrationsturm wieder auf Feld 0. Eventuelle restliche Infiltrationspunkte, die er mit einem Soldaten oder durch die Enttarnung eines gegnerischen Soldaten erhalten hat, gehen verloren. Dabei gilt eine Ausnahme: Der Oberst darf diese Punkte mitnehmen (siehe seine besonderen Eigenschaften auf Seite 29).

Der Spieler zieht den schwarzen Doppelspion von seiner jetzigen Position aus so viele Felder nach vorne, wie auf dem Tageszähler angegeben (ein Feld am Tag 1, zwei Felder am Tag 2 usw.). Dabei bewegt er den Doppelspion immer auf die gegnerische Festung zu.

Wenn ein Spieler in einem Spielzug mit dem Doppelspion das Tor der gegnerischen Festung erreicht hat, muss er dort anhalten, und etwaige übrige Schritte verfallen. Steht der Spieler bei einem späteren Spielzug noch immer vor dem Tor der Festung und darf den Doppelspion vorwärts ziehen, kann er die gegnerische Fahne erobern und hat die Partie gewonnen.

Hinweis: Für die Anzahl erfolgreicher Infiltrationen pro Runde gilt kein Maximum (man kann also mehrmals die „10“ erreichen). Der Leutnant (5) und der General (9) besitzen die besondere Eigenschaft, dass sie den Doppelspion direkt vorrücken dürfen, siehe Seite 29.

TÄUSCHUNGSMARKEN

Während der Missionsphase des Gegenspielers kann der Spieler entscheiden, eine Täuschungsmarke zu spielen. Er legt die Täuschungsmarke auf die Karte, die der Gegenspieler erraten will, bevor dieser seine Vermutung ausspricht.

- Wenn der Gegenspieler die Identität richtig errät, ist die Täuschung wirkungslos.
- Aber wenn er verkehrt geraten hat, aktiviert der Spieler seinen Soldaten, wie oben beschrieben, und bekommt die betreffenden Infiltrationspunkte (wenn er Feld 10 erreicht hat, kehrt er zu Feld 0 zurück). Danach erhält der Spieler 4 zusätzliche Infiltrationspunkte, weil sein Täuschungsmanöver gelungen ist.

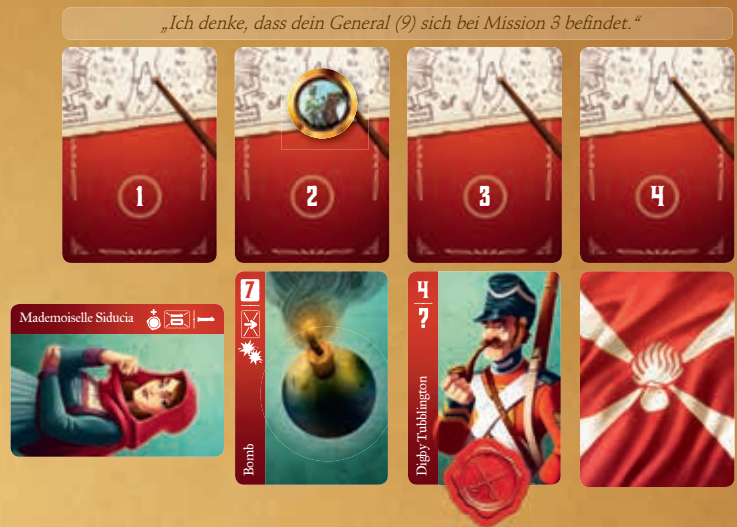
Beispiel: Der rote Infiltrationsturm steht in Runde 2 auf Feld 10. Jetzt kann der Doppelspion zwei Schritte in Richtung der Festung des blauen Spielers vorrücken.



„Ich setze ein Täuschungsmarke für meinen Soldaten bei Mission 3 ein.“



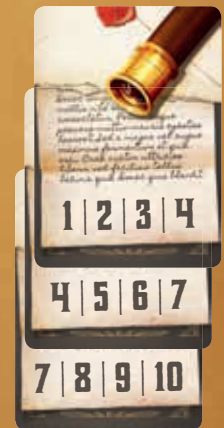
Der blaue Spieler hat die Identität des roten Soldaten bei Mission 3 nicht richtig geraten. Deshalb darf der rote Spieler seinen Infiltrationsturm vier Felder nach vorne ziehen, weil er den Feldwebel (4) aktiviert hat. Außerdem bekommt er 4 zusätzliche Infiltrationspunkte für die erfolgreiche Täuschung. Ein Spieler kann höchstens 10 Infiltrationspunkte haben, der Rest verfällt. Eine benutzte Täuschungsmarke wird anschließend aus dem Spiel genommen (dabei spielt es keine Rolle, ob der Rang richtig geraten wurde oder nicht). Ein Spieler kann eine zusätzliche Täuschungsmarke erhalten, wenn seine Spionin aktiviert ist, er darf aber nie mehr als zwei Täuschungsmarken gleichzeitig besitzen.



ENDE EINER RUNDE

Die Runde endet, wenn alle Soldaten unter den Missionen aufgedeckt worden sind.

- Jeder Spieler nimmt die vier Soldatenkarten, die er in dieser Runde eingesetzt hatte, mischt sie verdeckt und bittet den Gegenspieler, eine beliebige Karte zu ziehen. (Hat ein Spieler in dieser Runde seine Bombe aktiviert und die nächste gegnerische Karte richtig geraten, zieht er nicht eine, sondern zwei Karten seines Gegenspielers, die in der nächsten Runde auf dem Stapel der „erschöpften Soldaten“ liegen bleiben.) Dieser Soldat bzw. diese Soldaten sind „erschöpft“ und werden offen neben die Übersichtskarte gelegt. Diese Karte bzw. diese Karten spielen in der nächsten Runde nicht mit. Der „erschöpfte“ Soldat oder die „erschöpften“ Soldaten aus der vorigen Runde werden zurück ins Spiel genommen und zu den übrigen Soldatenkarten für die nächste Runde gelegt.
- Die aktuelle Erkundungskarte wird so auf den Stapel „alte Erkundungskarten“ gelegt, dass alle alten Erkundungskarten sichtbar bleiben.
- Etwaige Erkundungsmarken werden von den Missionskarten entfernt.
- Der Tageszähler wird auf die nächste Runde gestellt: Ein neuer Tag ist angebrochen.
- Die Infiltrationstürme und der Doppelspion bleiben auf ihrer aktuellen Position stehen.
- Der Spieler, der in der vorigen Runde nicht anfangen durfte, beginnt die nächste Runde.



WER GEWINNT DIE PARTIE?

Die Partie kann auf zweierlei Arten enden:

1. Wer den Doppelspion zur Fahne in der gegnerischen Festung zieht, gewinnt die Partie. Die gegnerische Fahne muss nicht exakt erreicht werden, übrige Schritte verfallen. Dies kann in jeder Runde geschehen. Gewinnt ein Spieler auf diese Weise, muss er seine restlichen Karten umdrehen, um zu beweisen, dass alle seine Soldaten den Regeln entsprechend angeordnet waren. Wenn eine Karte nicht an der richtigen Position lag, ist das ein enormer Fehler in der militärischen Planung – dann hat sein Gegner gewonnen!

ODER

2. Am Ende der dritten Runde gewinnt der Spieler, dem es gelungen ist, den Doppelspion in feindliches Gebiet vordringen zu lassen (unabhängig davon, wie weit er gekommen ist). Steht der Doppelspion auf neutralem Gebiet (in der Mitte des Spielplans), gewinnt der Spieler mit den meisten Infiltrationspunkten. Wenn diese Anzahl ebenfalls gleich ist, endet das Spiel unentschieden.

SONDERREGELN

1. Falsche Angaben: Wenn sich herausstellt, dass ein Spieler eine Erkundungsmarke falsch eingesetzt hat oder keine Erkundungsmarke eingesetzt hat, obwohl er das hätte tun müssen, zählt diese Karte sofort als „richtig geraten“. Das bedeutet, dass sie quer hingelegt wird und sein Gegenspieler zwei Infiltrationspunkte erhält.
2. Falsche Rangfolge: Liegt ein soeben aufgedeckter Soldat an einer falschen Stelle in der Rangordnung (in der Reihe der anderen, schon aufgedeckten Karten – siehe die Regeln für die Aufstellung), werden alle Schritte, die dieser Spieler den Doppelspion in dieser Runde vorwärts gezogen hat, rückgängig gemacht; und der Spieler muss seinen Infiltrationsturm wieder auf 0 stellen. Diese Karte und alle seine anderen Karten in dieser Runde gelten als „enttarnt“. Der Spieler deckt sie in der normalen Spielzugreihenfolge auf. Ist der Spieler am Zug, darf er nach wie vor versuchen, die Identität der gegnerischen Karten zu raten. (Diese Regeln gelten nicht für den Feldwebel).

TEAMSPIEL

„Spies & Lies“ kann auch von Teams mit jeweils zwei Spielern gespielt werden. Ein Teammitglied spielt die Missionen 1 und 2, das andere Teammitglied spielt die Missionen 3 und 4. Jeder Spieler wählt seine eigenen Soldaten aus und nimmt selbst den Kampf gegen den betreffenden Gegenspieler auf. Die Spieler eines Teams dürfen offen über ihre Strategie sprechen, dabei jedoch nicht flüstern. Während der Vorbereitung der Missionen dürfen die Spieler sich nicht gleichzeitig die Soldatenkarten oder die Übersichtskarte ansehen. Nachdem ein Spieler die Karten für die Missionen 1 und 2 ausgewählt hat, darf sein Mitspieler im gleichen Team sich diese Karten ein einziges Mal anschauen, damit die Karten in der richtigen Reihenfolge bleiben. Ansonsten dürfen die Teammitglieder sich nicht mehr gegenseitig in die Karten sehen. (Das bedeutet, dass der erste Spieler nicht weiß, was in den Missionen 3 und 4 geschehen wird.)

DIE BESONDEREN EIGENSCHAFTEN DER VERSCHIEDENEN RÄNGE

Hat ein Spieler die Identität eines gegnerischen Soldaten nicht erraten, wird dieser Soldat aktiviert. Er kann dann seine besonderen Eigenschaften einsetzen (sofort oder später in der Runde). Auf diese Weise kann der Spieler wertvolle Infiltrationspunkte gewinnen und vielleicht die Chance bekommen, den Doppelspion vorrücken zu lassen. Die folgende Übersicht zeigt, was die einzelnen Ränge können oder dürfen:



Der Doppelspion erreicht die blaue Fahne in Runde 2. Das bedeutet, dass der rote Spieler die Partie gewinnt!



Der Doppelspion befindet sich am Ende von Runde 3 auf dem Gebiet des roten Spielers. Daher hat der blaue Spieler gewonnen.

Soldat	Wenn dieser Rang aktiviert wird, ...
1 Spionin	... erhält der Spieler 1 Infiltrationspunkt und 1 Täuschungsmarke. Wenn der Spieler einen Feldmarschall findet, muss dieser sich sofort zurückziehen (Karte quer legen), unabhängig davon, ob er erraten wurde oder nicht.
2 Aufklärer	... erhält der Spieler 2 Infiltrationspunkte. Für jeden Rang, den der Spieler in dieser Runde richtig errät, nachdem sein Aufklärer aktiviert wurde, bekommt er nicht 2, sondern 4 Infiltrationspunkte.
3 Mineur	... erhält der Spieler 3 Infiltrationspunkte. Wenn er auf eine gegnerische Bombe stößt, muss diese sich sofort zurückziehen (Karte quer legen), unabhängig davon, ob die Bombe erraten wurde oder nicht.
4 Feldweibel	... erhält der Spieler 4 Infiltrationspunkte. Der Feldweibel darf in der Aufstellungsphase überall in der Rangfolge eingeordnet werden. Zum Beispiel: 2-7-4-10 ist eine gültige Reihenfolge. Der Feldweibel darf in der Erkundungsphase falsche Angaben machen. Er kann KEINE Informationen geben, wenn er das eigentlich tun müsste, ODER Informationen geben, wenn er das nicht tun sollte (mit eine Erkundungsmarke).
5 Leutnant	... zieht der Spieler den Doppelspion 1 Schritt weiter in Richtung der gegnerischen Festung. Der Spieler erhält keine Infiltrationspunkte.
6 Kapitän	... erhält der Spieler 6 Infiltrationspunkte. Er kann stattdessen auch eine Soldatenkarte nutzen, die jetzt „erschöpft“ ist. Im Falle von 2 erschöpfter Soldaten, können Sie 1 auswählen. Der Spieler erhält die Infiltrationspunkte des erschöpften Soldaten. Hat dieser Soldat besondere Eigenschaften, werden diese Eigenschaften aktiviert. Die Karten bleiben an ihrer Position liegen. (Wenn die Spionin oder der Mineur aktiviert werden, hat dies auch Folgen für die neu gewählte Karte.)
7 Bombe	... explodiert die Bombe! Die nächste Karte (von Dein Gegner), die der Spieler in dieser Runde aufdeckt, muss sich automatisch zurückziehen (quer gelegt werden). Der Spieler erhält keine Infiltrationspunkte. <i>Doppelter Schaden: Wenn eine Bombe aktiviert wird und es dem Spieler in dieser Runde gelingt, den nächsten Gegner zu erraten, darf er nicht nur 1, sondern 2 Soldatenkarten seines Gegenspielers auswählen, die in der nächsten Runde „erschöpft“ sind.</i>
8 Oberst	... erhält der Spieler 8 Infiltrationspunkte. Der Oberst ist der einzige Rang, dessen überschüssige Infiltrationspunkte nicht verlorengehen. Ein Beispiel: Ein Infiltrationsturm steht auf Feld 7 und der Oberst wird aktiviert. Der Spieler zieht seinen Infiltrationsturm 3 Felder weiter, also auf die 10. Er lässt den Doppelspion vorrücken. Danach kehrt sein Infiltrationsturm zur 0 zurück und zieht dann die restlichen 5 Felder auf dem Punktezähler vorwärts.
9 General	... zieht der Spieler den Doppelspion 2 Schritte in Richtung der gegnerischen Festung. Der Spieler erhält keine Infiltrationspunkte.
10 Feldmarschall	... erhält der Spieler entweder 10 Infiltrationspunkte* oder 5 Infiltrationspunkte und sein Gegenspieler verliert 5 Infiltrationspunkte. Wenn sein Gegenspieler dadurch 0 oder weniger Punkte als 0 übrigbehält, passiert nichts; sein Infiltrationsturm bleibt auf der 0 stehen. * Restliche Infiltrationspunkte verfallen.



SPIES & LIES:

A STRATEGO STORY

Break the deadlock in the final days of war. Victory will hinge on the actions of a handful of men – and we women spies... Go head-to-head as you secretly select soldiers with different abilities to engage the enemy.

Each of you will have the opportunity to sabotage your opponent's missions – using careful deployment, clever deduction and surprising deception. With every enemy soldier you identify, with every advance you rebuff, you'll tighten the noose, infiltrating further into the enemy camp and taking the Double Agent a step closer to capturing the enemy flag!

OBJECT OF THE GAME

Spies & Lies is played in 3 rounds. Each round consists of 3 phases (Deploy, Intel and Mission) which will determine which player can move the Double Agent into enemy territory on the game board. The first player to land on the enemy's flag with the Double Agent wins (or the player who is closest to doing so when the third round ends).

CONTENTS

- 1 Game board
- 10 Red and 10 Blue Soldier cards
- 2 sets of 4 Mission cards
- 6 Intel cards
- 1 Starting Player card
- 8 Reference cards
- 2 sets of 4 Intel tokens
- 3 Stratego Towers (1 Red Infiltration marker, 1 Blue Infiltration marker, 1 black Double Agent marker)
- 1 Day Marker
- 4 Deception tokens
- Game rules



SET UP

- Choose a colour: red or blue.
- Each player takes their matching deck of blue or red Soldier cards, 4 Mission cards, 1 Reference card, 4 Intel tokens and 1 Deception token.
- Place the game board in the middle of the table. Make sure the flag of your colour is nearest to you.
- Both place the Infiltration marker of your colour on the game board, on the start space marked '0' on the Infiltration points track.
- Place the Double Agent on the open space in the middle of the game board, as shown.
- Place the Day marker on the first day circle on the game board.
- Place the Starting Player card and spare Deception tokens to one side.
- Both place your 4 mission cards in order, in front of you, as shown.
- Shuffle and place the deck of Intel cards face down. Take the top card and place it face up above the Intel deck. This is the 'Old Intel' pile.
- Both shuffle your 10 Soldier cards, place your decks face down and ask your opponent to pick one of your cards at random. Place the card next to the deck of Intel cards, face-up. These two soldiers are 'exhausted' and can't be deployed in the first round.
- Keep your other 9 Soldier cards in your hand and make sure your opponent cannot see them.

A GAME, READY TO START SHOULD LOOK LIKE THIS:

- 10 Blue Soldier cards
- 4 Intel tokens
- Deception token
- Exhausted soldier
- Intel cards (face down)
- Old Intel card (face up)
- Starting Player card
- Spare Deception tokens
- Reference card
- 10 Red Soldier cards
- Mission cards
- Day marker
- Infiltration markers (Red & Blue tower)
- Double Agent (Black tower)
- Game board



PLAY

The game is played in 3 rounds, with each round representing a day. Each day consists of 3 phases:

- Deployment phase:** each place one Soldier card from your hand face down below each of your 4 Mission cards, as shown.

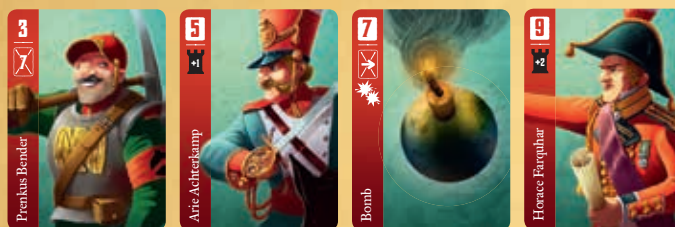
Your soldiers' ranks (1-10) must always increase from left to right, with the exception of the Sergeant (4) who can be placed in any position (to surprise the enemy and make deduction more difficult). You may always look at your cards during the round. For more details about each rank and their capabilities, see page 38.



Mission cards 1 to 4 and with 4 Soldier cards face down

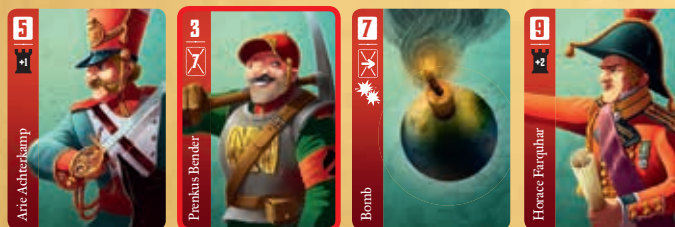
Correct:

all cards are placed in rank order



Incorrect:

the Miner (3) is out of sequence



Correct:

the Sergeant (4) may sit in any position

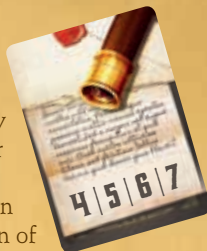


Incorrect:

the Bomb (7) is out of sequence



2. **Intelligence phase:** turn over the top Intel card so it sits face up on top of the Intel deck. This is the current Intel. Each player must now place an Intel token on each of their Mission cards that corresponds to a Soldier whose rank number is shown on the Intel card, with the exception of the Sergeant.



3. **Mission phase:** flip or spin the Starting Player card to decide who'll begin the first round (players then take turns when it's time to start rounds 2 and 3). If you're starting, try to work out which Soldier sits in your opponent's Mission 1 position. Use the clues shown by the sequence of numbers on the Intel card, the quantity and placement of Intel tokens lying on the Mission cards, the identity of the exhausted soldier, and try to figure out your enemy's strategy.



The Sergeant (4) is an exception and may give false intel.

Call out your guess of that card's rank (its number or title) then flip over that Soldier card. See 'Scoring' on the next page. Your opponent now takes a turn to identify which Soldier sits in your Mission 1 position. Then it's your turn to identify your enemy's Mission 2 Soldier and so on until all Soldiers have been revealed. (Note: see Special Rule No.1 on page 37.)

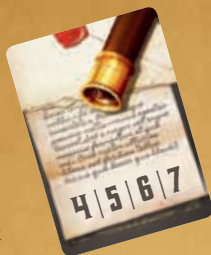
"I guess your Spy (1) is on mission 1"



SCORING

Each time a Soldier card is revealed, record your score as follows:

- If you correctly identified your opponent's Soldier, move your Infiltration marker 2 spaces along the numbered track. The Soldier you identified 'retreats': it remains face up and is 'tilted' – turn the card 90 degrees to show that its special ability cannot be activated.
- If you did not correctly identify your opponent's Soldier, your Infiltration marker stays put. Instead, your opponent can immediately activate their Soldier's special ability and earn any Infiltration points, if applicable. Their Soldier card remains face up in its normal orientation (untilted). See page 38 for more about Soldiers' special abilities and Infiltration points.



The red Spy (1) is correctly identified and retreats



"I guess your Scout (2) is on mission 1". The blue player did not identify the red Soldier on mission 1 correctly, so the red player can move its red Infiltration marker 1 step forward and receives (in the case of the Spy) a Deception token.



THE DOUBLE AGENT

As soon as your Infiltration marker reaches 10 on the track, you have successfully infiltrated the enemy and gained influence over the Double Agent. Return your Infiltration marker to '0'. Any leftover Infiltration points you scored with a soldier or from identifying the enemy card are lost. There is one exception: the Colonel can carry points over (see his special ability on page 38).

Now advance the black Double Agent **from its current position** by the same number of spaces as shown by the Day Marker (one space on Day 1, two spaces on Day 2, etc.), always moving in the direction of the enemy's fort.

If you reach the wall space on top of the enemy's fort with the Double Agent during any turn, you must stop there for now, even if you have more moves of the Double Agent left. If on a later turn you are still on the wall and get to move the Double Agent, you can make the decisive step and capture the enemy's flag to win the game.

Note: You can have any number of successful infiltrations per round (by reaching '10' on the track several times). The Lieutenant (5) and General (9) have the special ability to advance the Double Agent immediately, see page 38.

DECEPTION TOKENS

During the Mission phase of your opponent's turn, you may choose to play a Deception token. Place it on the Soldier your opponent is about to identify, before they make their guess.

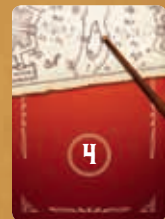
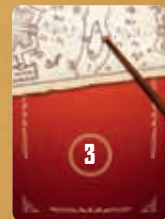
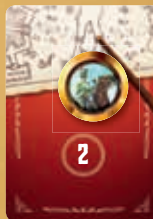
- If your opponent's guess was correct, your Deception token has no effect.
- If your opponent's guess was incorrect, first activate your Soldier as described earlier, score any infiltration points that apply (returning to '0' if you reach 10), then score an extra 4 Infiltration points for using your Deception token.



The red Infiltration token has reached 10 on the track in round 2.
Now the Double Agent advances 2 spaces towards the blue player's fort.

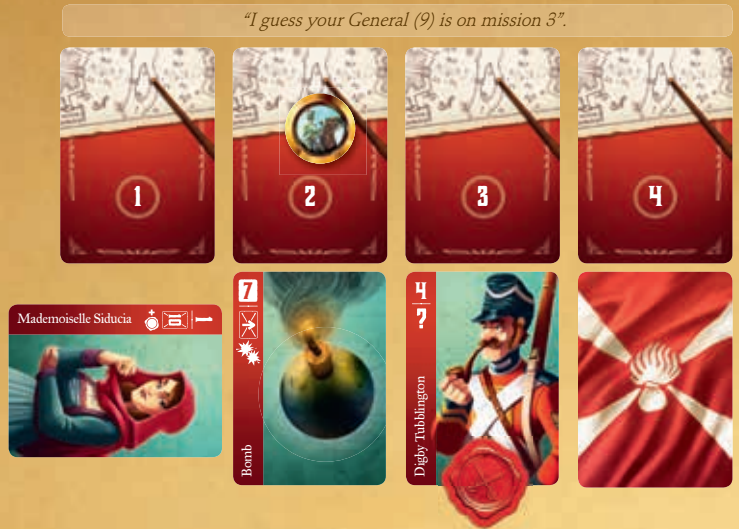


"I play a Deception token on my Soldier on Mission 3"



The blue player did not identify the red Soldier on mission 3 correctly, so the red player can move its red Infiltration marker 4 steps forward earned for the activated Sergeant (4) and an extra 4 for the Deception token. If you reach 10, any excess infiltration points are lost.

After using the Deception token, it goes out of play (regardless of whether it was guessed correctly or not). A player can win an extra Deception token if their Spy is activated but may not hold more than 2 at any point in the game.

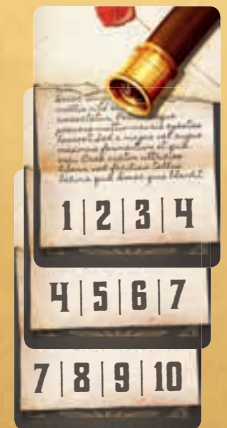


ENDING A ROUND

The round ends when all the Soldiers in the Missions have been revealed.

Each player picks up the 4 Soldier cards that they deployed during the last round, shuffles them face-down and asks their opponent to pick one of the 4 at random. (If you activated your Bomb during the round and also correctly identified the next enemy card, pick two cards for your opponent to place in their exhausted pile in the next round instead of one.) The soldier(s) is/are exhausted, placed face-up next to the Intel cards and not available for the next round. Take back the exhausted soldier (or soldiers) from the last round and return it to your remaining Soldier cards, ready for the next round.

- Move the current Intel Card to the Old Intel pile. Place it so that all Old Intel cards are visible.
- Take back any Intel tokens from your Mission cards.
- The Day Marker is moved to the next round and a new day begins.
- Infiltration markers and the Double Agent stay in their current positions.
- The player who did not start the last round now gets to start the next round.



WINNING THE GAME

The game ends in one of two ways:

1. If you reach the Flag in the enemy's fort with the Double Agent, you win the game. You do not have to land on the enemy's Flag by an exact count. This could happen in any round.

If you win in this way, reveal all your remaining cards to ensure that all your soldiers follow the deployment rules. If any card does not, a critical flaw in your campaign is revealed: the win is cancelled, and your opponent wins the game instead.

OR...

2. At the end of the third round, the player who has been able to push the Double Agent into enemy territory (no matter how far) wins the game. If the Double Agent is on neutral ground (the middle space of the game board), the player with the most Infiltration points wins. If this is also tied, the game ends in a draw.

SPECIAL RULES

1. Incorrect Intel: if it comes to light that your opponent placed an Intel token incorrectly or did not place one when it should have been, then that card immediately counts as correctly identified: tilt the card and score 2 Infiltration points.
2. Incorrect order: If your revealed Soldier is in the wrong order compared to your already revealed cards (see Deployment phase rules), undo any Double Agent moves you made during this round and move your Infiltration marker back to '0'. This card and all your remaining cards this round will count as Identified: reveal them in normal turn order. You may still guess enemy cards on your turn. (The Sergeant is excluded from these rules.)

TEAM PLAY

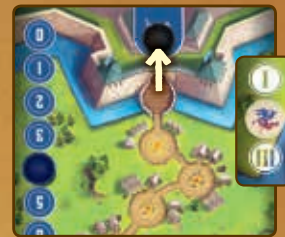
Spies & Lies can be played in teams, with up to two players on each side: separate the Mission cards into two groups with one team member playing Missions 1 and 2, and the other Missions 3 and 4.

Each player is responsible for choosing their own Soldiers and engaging with their respective opponents. Teammates can freely talk about strategy, but they cannot whisper, and they can't look at the Soldier cards (or reference card) at the same time while deploying.

After one player has chosen the cards for Missions 1 and 2, their teammate may view them only once to maintain correct card order. Other than this, neither teammate can look at the other's cards. (This means that the first teammate will not know what is in Missions 3 and 4.)

SOLDIERS AND THEIR SPECIAL ABILITIES

If your opponent fails to identify one of your Soldiers correctly, your Soldier is activated and can bring special abilities into play (either immediately or later in the round). This can earn you valuable Infiltration points and perhaps the chance to move the Double Agent. Check the chart below to see what happens with each type of Soldier:



The Double Agent reaches the blue Flag in round 2, so the red player wins the game!

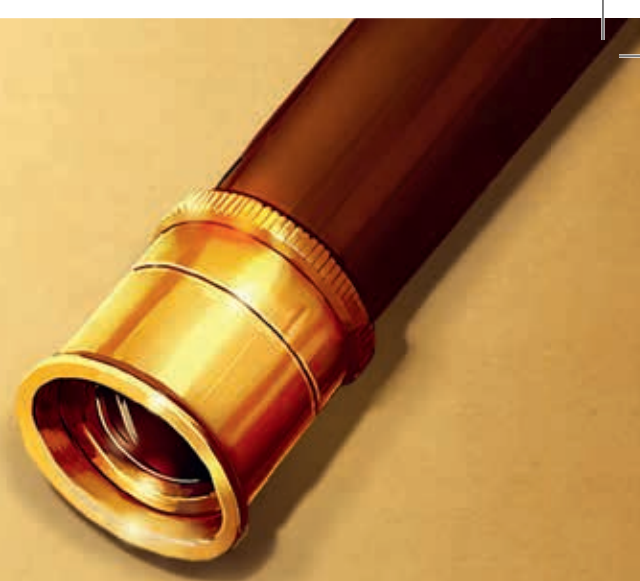


The Double Agent is at the end of round 3 in the territory of the red player, so the blue player wins the game!

Soldier**If activated, immediately...**

-
- 1 Spy ... earn 1 Infiltration point (IP) and 1 Deception token (DT). When you find the Marshal, he immediately retreats (tilt it), regardless of whether you identified him correctly or not.
-
- 2 Scout ... earn 2 Infiltration points. For every Soldier you correctly identify this round, **after** your Scout is activated, you earn 4 Infiltration points instead of 2.
-
- 3 Miner ... earn 3 Infiltration points. When you find the enemy Bomb, it immediately retreats (tilt it), regardless of whether you identified it correctly or not.
-
- 4 Sergeant ... earn 4 Infiltration points. About the Sergeant: during the Deployment phase, the Sergeant can be put anywhere in the line. For example, 2- 7- 4- 10 is a valid line-up. The Sergeant may also give false information during the Intelligence phase, either by NOT GIVING intel when he should, or GIVING intel when he shouldn't (using the Intel token).
-
- 5 Lieutenant ... advance the Double Agent (DA) 1 space towards your enemy's fort. You do not earn any infiltration points.
-
- 6 Captain ... earn 6 Infiltration points. Or, instead, use one Soldier card that is currently exhausted. In case of 2 exhausted Soldier's, you may choose 1. You gain the exhausted Soldier's Infiltration points and its abilities are activated, if any. Keep the cards where they are. (If the Spy or Miner has been activated, the newly chosen card will also be affected.)
-
- 7 Bomb ... the Bomb explodes! The next card (of your opponent) that you reveal this round will automatically retreat (tilt it). You do not earn any infiltration points.
Double damage: If your Bomb is activated and you correctly identify the next enemy card this round, you will choose 2 Soldier cards instead of 1 for your opponent to exhaust in the next round.
-
- 8 Colonel ... earn 8 Infiltration points. The Colonel is the only Soldier who can roll over excess Infiltration points. For example, if your Infiltration marker is on 7 and the Colonel is activated, move 3 Infiltration spaces to the '10', advance the Double Agent, and then after returning to '0' move your Infiltration marker the remaining 5 spaces on the next run along the numbered track.
-
- 9 General ... advance the Double Agent 2 spaces towards your enemy's fort. You do not earn any infiltration points.
-
- 10 Marshal ... **either** earn 10 Infiltration points*, **or** earn 5 Infiltration points and reduce the enemy's Infiltration points total by 5. If the enemy's points are reduced to less than zero, nothing happens: their Infiltration marker remains on the '0' space.
*Remember excess Infiltration points cannot be rolled over.
-





19739

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.
Game concept © Don Eskridge

Development by Jeremy Falger.

jumbo.eu

jumbostrategygames.com