

ESPIAS Y CONFIDENTES

COMPOSICION DEL JUEGO:

1 **tablero de juego**, en el que está representado el mapa de Europa donde transcurrirá la acción.

6 **espías** (español, francés, inglés, alemán, ruso y turco) de distintos colores para mayor identificación.

6 **confidentes** negros.

25 **tarjetas «órdenes del Servicio Secreto»**.

20 **tarjetas «pasaje de avión»**.

20 **tarjetas «pasaje de barco»**.

48 **tarjetas «microfilm»**, 8 para cada jugador, numeradas del 0 al 6 (éste repetido).

6 **sobres**, para alojamiento de los microfilms portadores de la clave secreta.

6 **agendas secretas**, una para cada jugador.

OBJETIVO

Al comienzo del juego se le asigna a cada confidente y al azar, una clave secreta (sobre con microfilms). Cada vez que un jugador (espía), en el transcurso de la partida, consiga contactar con un confidente, recibirá de éste una tarjeta microfilm, que contendrá información sobre su clave secreta. El jugador que, habiendo descubierto o deducido las 6 claves secretas de los 6 confidentes, llegue a Ginebra en primer lugar, siendo las claves correctas, será el ganador.

LAS CLAVES SECRETAS

Son 6. Cada confidente tiene un sobre con 8 tarjetas microfilm, que contienen informaciones distintas sobre la clave secreta. Estas tarjetas están numeradas. La tarjeta número «0» lleva la clave completa y una relación de las otras 7 que deberán formar una clave. Esta relación permite ordenar cada grupo de 8 tarjetas al comienzo de la partida.

Ejemplo de un grupo de 8 tarjetas que corresponderán a un confidente cualquiera:

0 ●●○ 1 ●●○ 2 □●○ 3 ●□○ 4 2-● 5 2-● 6 ●□□ 6 □●□

La tarjeta «0» se la quedará el poseedor del cajetín que la contenga. El resto y por orden, serán entregadas a los espías (Jugadores) cada vez que contacten con los confidentes. El jugador que primero contacte con un confidente recibirá la tarjeta microfilm n.º 1 que le revelará la clave completa, el que lo haga en segundo lugar recibirá la n.º 2 y así sucesivamente.

LA AGENDA SECRETA

En la agenda secreta están consignadas las 6 claves, lo cual facilita todas las posibles deducciones.

Cuando un jugador toma una tarjeta microfilm debe trasladar la información a su agenda secreta.

La agenda secreta está dividida en 3 partes: En el 1.º input deben colocarse las informaciones que corresponden a las tarjetas microfilm números: 2, 3 y 6; en el segundo input se colocarán las de los números: 4 y 5, teniendo en cuenta que en éstas la situación de la información no es conocida, y en el output las informaciones correspondientes a los números 0 y 1, que ya son completas, y aquellas que por deducción ya consideremos definitivas.

MOVIMIENTO DE LOS ESPIAS

Dos espías no podrán en ningún caso coincidir en una ciudad, pero sí en un pueblo donde se producirá una captura. Cada jugador, para mover su espía, tirará previamente los dados, desplazándolo sobre tantos puntos pequeños (pueblos) o grandes (ciudades) como indiquen aquellos. Los desplazamientos se hacen siempre sobre las trayectorias dibujadas entre los puntos. Jamás se podrá ir de un pueblo o ciudad a otro, sino es a través de las líneas dibujadas. Es obligatorio mover en cada tirada. Los espías salen de las ciudades de su propio color, marcadas con un círculo mayor. También pueden desplazarse, por el uso de las tarjetas «pase de avión», «pase de barco» u «órdenes del Servicio Secreto».

MOVIMIENTO DE LOS CONFIDENTES

Los confidentes se mueven tras un turno completo de todos los jugadores, desplazándose, cada uno, por las ciudades ruta numeradas y del mismo color, pasando, al finalizar cada ronda, de una ciudad a la inmediata siguiente. Al comienzo del juego, estarán situados sobre la ciudad n.º 1 de cada ruta, al llegar a la ciudad n.º 12 deberán continuar el recorrido en sentido contrario.

A cada jugador le corresponden un espía y un confidente que se moverá por el circuito del mismo color que el espía.

CONTACTOS

El objetivo parcial de los espías es llegar a una ciudad donde se encuentre o vaya a parar un confidente (después de su turno), esto es un «contacto».

El jugador cuyo espía haya hecho un contacto, recibirá la primera tarjeta microfilm, que en ese momento haya en el cajetín del confidente contactado, trasladará la información a una agenda secreta, ocultándolo a los demás y guardándola boca abajo. Luego tomará una tarjeta «órdenes del Servicio Secreto» y seguirá sus instrucciones, terminando aquí su turno. El jugador cuyo espía haga un contacto, esperando en una ciudad la llegada del confidente, esperará a su turno para coger las tarjetas «microfilm» y «órdenes del Servicio Secreto» y una vez la cumpla, habrá finalizado su turno.

CAPTURAS

Un espía puede capturar a otro en cualquier pueblo cuando un desplazamiento le lleve a un punto ocupado por otro espía. Los pueblos son los puntos pequeños. Las ciudades (puntos grandes) son seguros: cualquier espía que se encuentre en una de ellas no podrá ser capturado.

Cuando se produce una captura, el espía capturado deberá coger una tarjeta «Servicio Secreto» y cumplir lo que en ella se indica, mientras que el capturador podrá, como premio, tirar de nuevo los dados.

TARJETAS «PASAJE DE AVION»

Cuando un espía está en una ciudad con aeropuerto puede coger una de estas tarjetas en vez de tirar los dados estando obligado a trasladarse a una cualquiera de las ciudades que en ella se indiquen, a su elección.

Siempre que pueda debe ir a una ciudad donde no haya otro espía. Si esto no es posible devolverá la tarjeta y cogerá otra, hasta que el movimiento se pueda realizar. Puede desplazarse a una ciudad, indicada en la tarjeta, en la que haya un confidente, consiguiendo con ello hacer un contacto y actuando como se especifica en ese caso.

TARJETAS «PASAJE DE BARCO»

Funcionan igual que las anteriores, pero han de ser cogidas cuando el espía está en alguna ciudad con puerto.

TARJETAS «ORDENES DEL SERVICIO SECRETO»

Se toman tras hacer un contacto o cuando se ha sido capturado por otro espía. Son de cumplimiento obligatorio y en el mismo turno igualmente.

Si lo que ordenan no se puede cumplir por estar la ciudad-destino ocupada por otro espía se deberá coger otra.

DEDUCCION DE LAS CLAVES

Es posible deducir las 5 claves que se desconocen sin necesidad de contactar con los 5 confidentes de otros países.

Ejemplo: Un jugador conoce la clave del confidente español puesto que es suyo y tenía su tarjeta «0». Hizo el contacto 1.º con el confidente turco y tomó la tarjeta n.º 1 que también le dio la clave completa, luego contactó con los confidentes alemán y ruso.



ESPAÑOL
Tarjeta 0



TURCO
Tarjeta 1



ALEMAN
Tarjeta 2



RUSO
Tarjeta 3

Con estas informaciones puede deducir varias cosas: El elemento 1.º de la izquierda de la clave del confidente ruso tiene que ser negro, y no blanco, ya que esa es la clave de su confidente que ya conoce, así pues la clave del confidente ruso es . Por el mismo razonamiento la clave del confidente alemán tiene que ser . Ya tiene pues 4 de las 6 claves a descubrir. Luego contacta con el confidente francés, donde toma la tarjeta microfilm n.º 5, que le indica que hay dos círculos blancos. Ha tenido suerte: la información es suficiente para descubrir las dos claves que le faltan; veamos cómo: hay tres claves que tienen dos círculos blancos que son (que pertenece al confidente español), (que es del alemán) y por último (que debe ser la del confidente francés). Ya tenemos 5 claves: la del inglés es evidente la que resta,

CONFECCION DE LAS CLAVES SECRETAS

Antes de comenzar la partida, cada jugador debe tomar una de las tarjetas «0» y formar el grupo de 8 tarjetas microfilm, según se indica en dicha tarjeta «0». Una vez reunidas las ordenará por los números que las mismas llevan en el dorso, poniendo arriba de todas la «0», inmediatamente debajo la n.º 1 y luego las n.º 2, 3, 4, 5 y 6, todas con el número de orden para arriba y la información hacia abajo. Una vez ordenadas las introducirá dentro del sobre. La n.º «0» será la que quede arriba del todo, para que sea la primera en cogerse.

Cuando los 6 jugadores hayan hecho esto, se barajan los cajetines, de forma que nadie sepa cuál es el que él ha hecho. Después se le da uno a cada jugador.

COMIENZO DEL JUEGO

Se sortean los 6 colores correspondientes a los espías y cada uno coge un confidente. Cada jugador sitúa su confidente y su espía en los lugares de salida. El confidente en la ciudad ruta n.º 1 de su color y el espía en la ciudad de su color señalada con un círculo mayor. Acto seguido cada jugador se quedará para él con la tarjeta «0» de su sobre.

A partir de este momento comienza el juego, empezando el jugador que por sorteo se elija, el cual tirará los dados y hará el movimiento correspondiente con su espía; tras él pasará el turno al jugador siguiente de izquierda a derecha y así sucesivamente hasta que todos hayan movido. Entonces se acaba la ronda y cada jugador desplaza su confidente hasta la ciudad ruta de su color n.º 2, una vez hecho esto sigue el juego, y así sucesivamente.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador cree saber qué clave pertenece a cada uno de los 6 confidentes se dirigirá a Ginebra, con la mayor rapidez posible. Una vez haya llegado enseñará su agenda secreta, donde podrán verse en la columna «output» las 6 claves que él cree correctas. Si acertó, él es el ganador, pero si ha fallado en alguna clave, el jugador o jugadores que sepan la falsa deducción por tener la tarjeta «0» ó «1» de dicho confidente errado deberán mostrarla o mostrarlas a todos. A partir de este momento, el juego será una carrera frenética por llegar a Ginebra, pues prácticamente todos conocerán las claves, gracias al error del primer jugador que quedará eliminado, entonces el primer jugador que llegue a Ginebra con las claves correctas será el ganador.

PARA MENOS DE 6 JUGADORES

Entre los jugadores que haya se ordenarán los cajetines, se barajarán éstos, repartiendo uno a cada jugador, poniendo sobre los que sobren un espía para distinguir, por el color del espía (que no juega), a qué confidente corresponde, ya que los confidentes deben jugar todos. Luego cogerá cada jugador la tarjeta n.º «0», retirando las tarjetas «0» de los cajetines no adjudicados fuera de la mesa sin que nadie vea su información. A partir de este momento la partida es idéntica, aunque los jugadores deberán preocuparse de mover los confidentes que no pertenezcan a nadie, y de repartir las tarjetas microfilm correspondientes a éstos cuando se produzcan los contactos con ellos.

Tendremos mucho gusto en contestar a todas las preguntas relativas a este juego. Rogamos adjuntar un sello de correos, franqueo para la respuesta.

