

# AGENT DOG



## SPIELMATERIAL UND -AUFBAU

- 1 Spielplan
- 110 Spielkarten
- 16 schwarze Spielfiguren mit farbigen Markierungen (je 4 in 4 Farben)

NEU

Falls ihr bereits ein Spiel aus unserer DOG Reihe gespielt habt, werdet ihr die meisten Regeln bereits kennen. Alle neuen oder geänderten Regeln sind am Seitenrand mit „NEU“ markiert.

Wir erklären zuerst das Spiel für 4 Personen. Die Abweichungen im 2- oder 3-Personenspiel befinden sich am Ende der Anleitung.

1 Legt den Spielplan wie abgebildet in die Schachtel.

2 Wählt eine Farbe und nehmt euch die **4 Spielfiguren** in dieser Farbe. Stellt 3 eurer Figuren in den Startbereich dieser Farbe. Die 4. Figur kommt auf das farblich passende Startfeld. Stellt eure Figuren so auf, dass die Farbe oben auf der Figur zu sehen ist. Die beiden jeweils gegenüber liegenden Farben bilden ein Team, also Rot/Grün und Blau/Gelb.

3 Wer von euch am besten Geheimnisse für sich behalten kann, mischt alle **Spielkarten** und legt diese als verdeckten Stapel vor sich.

## SPIELZIEL

Jeweils 2 Personen spielen zusammen im Team. Durch das Ausspielen von Karten bewegt ihr die Spielfiguren auf dem Spielplan. So versucht ihr gemeinsam, alle Figuren eures Teams ins Ziel zu bringen. Das Team, das zuerst alle seine 8 Figuren im Ziel hat, gewinnt das Spiel. Ihr könnt also nicht allein gewinnen, sondern nur gemeinsam als Team. Während des Spiels dürft ihr jedoch nicht über Handkarten oder Spielzüge sprechen.

## Untergetaucht und ausgetauscht

Ein Teamspiel, bei dem ihr alle Agenten im Auge behalten solltet, von Johannes Schmidauer-König für 2–4 Personen ab 8 Jahren.





## SPIELABLAUF

### 1. Kartenausteilen und Tauschen

NEU

**Zu Beginn jeder Runde** teilt die Person mit dem Kartenstapel verdeckt **5 Karten** an jede Person aus. (Im Gegensatz zum Grundspiel teilt ihr in jeder Runde 5 Karten aus.) Nehmt eure Karten auf die Hand und seht sie euch an.

Nun **tauscht ihr im Team je 1 Karte** verdeckt untereinander aus. Wählt dazu 1 Karte aus eurer Hand und schiebt sie verdeckt eurem Teammitglied zu. Ihr dürft die euch zugeschobene Karte erst ansehen, nachdem ihr selbst eine Karte geschoben habt. Nach dem Tausch nehmt ihr die geschobenen Karten auf die Hand.

Dieses Tauschen solltet ihr nutzen, um euch gegenseitig im Team zu helfen. Wenn dein Teammitglied beispielsweise keine Figur auf der Laufbahn hat, ist es sinnvoll, ihm eine Startkarte zuzuschieben. (**NEUE FIGUREN INS SPIEL BRINGEN**, rechts Mitte)

### 2. Figuren bewegen

Wer den Kartenstapel vor sich hat, macht den ersten Zug.

Wenn du am Zug bist, **musst** du eine Karte aus deiner Hand ausspielen. Lege diese Karte offen auf den Ablagestapel in der Mitte des Spielplans und bewege eine Spielfigur. Auf diese Weise versucht ihr alle eure Figuren möglichst schnell auf die gleichfarbigen Zielfelder zu bringen. (**ZIELFELDER**, rechts unten)

**Wichtig:** Du darfst nur Karten ausspielen, die du vollständig ausführen kannst. Kannst du in deinem Zug **keine Karte** ausspielen, so scheidest du aus der laufenden Runde aus. (**ZUGZWANG**, gegenüberliegende Seite)

In den meisten Fällen ziehst du eine deiner Figuren um die angegebene Anzahl Felder nach vorne.



Spielt du eine 3 aus, musst du eine Figur genau 3 Felder nach vorne ziehen.



Sichtbare Figur      Untergetauchte Figur

NEU  
NEU  
NEU

Du darfst Figuren in deiner Farbe oder untergetauchte Figuren bewegen. (**UNTERGETAUCHTE FIGUREN**, gegenüberliegende Seite)

In besonderen Situationen darfst du auch Figuren deines Teammitglieds oder sogar gegnerische Figuren bewegen. (**WELCHE FIGUREN DARF ICH BEWEGEN?**, gegenüberliegende Seite)



Mit blauen Karten darfst du die Figur um **genau so viele Felder** im Uhrzeigersinn nach vorne ziehen, wie die Zahl auf der Karte angibt. Rote Karten haben immer auch eine **Sonderfunktion** und erlauben besondere Zugaktionen. Diese Karten und ihre genauen Funktionen sind unter **KARTENERKLÄRUNGEN** (Seite 4) beschrieben.

Beachte beim Bewegen auch die Regeln zum **ÜBERSPRINGEN UND SCHLAGEN** (nächste Seite). Du beginnst das Spiel mit 1 Figur auf der Laufbahn. Um 1 neue Figur aus dem Startbereich „ins Spiel“ zu bringen benötigst du eine Startkarte. (**NEUE FIGUREN INS SPIEL BRINGEN**, rechts)

Damit endet dein Zug. Du ziehst **keine** Karte nach.

Anschließend ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe und spielt ebenfalls eine Karte aus.

Dies geht so lange reihum, bis alle ihre gesamten Handkarten ausgespielt oder abgelegt (**ZUGZWANG**, gegenüberliegende Seite) haben. Dann endet die Runde.

### 3. Ende einer Runde und Spielende

Am Ende einer Runde gebt ihr den Kartenstapel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter und beginnt eine neue Runde. Teilt wieder 5 Karten aus, tauscht 1 Karte im Team und bewegt Figuren. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, mischt ihr den gesamten Ablagestapel und bildet einen neuen verdeckten Stapel.



Auf diese Weise spielt ihr so lange, bis eines der beiden Teams alle 8 Figuren ins Ziel gebracht hat. (**ZIELFELDER**, unten)

**Dieses Team gewinnt das Spiel.**



### NEUE FIGUREN INS SPIEL BRINGEN

Um eine neue Figur aus dem Startbereich auf die Laufbahn – und damit ins Spiel – zu bringen, benötigst du eine Karte mit einem Startsymbol.



Spielt du eine dieser Karten aus, darfst du entweder

1 deiner Figuren auf der Laufleiste um die angegebene Anzahl Felder bewegen

**oder**

1 Figur aus deinem Startbereich auf dein Startfeld setzen.



Wenn du eine Startkarte nutzt, um eine neue Figur auf das Startfeld zu setzen, darfst du also die Zahl auf der Karte nicht nutzen.

### ZIELFELDER

Das Team, das zuerst alle eigenen Figuren auf die Zielfelder der passenden Farbe gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Dabei musst du folgende Regeln beachten:

- Du darfst ein Zielfeld nur mit einer Figur der passenden Farbe betreten.
- Du betrittst die Zielfelder über das Startfeld. Du darfst diese Bewegung jedoch nicht auf dem Startfeld beginnen.
- Du darfst Figuren auf Zielfeldern nicht schlagen und nicht überspringen.

Üblicherweise bringst du also eine neue Figur ins Spiel, stellst diese auf dein Startfeld, umrundest die Laufbahn einmal und ziehst sie dann auf ein Zielfeld.

Du kannst diesen Weg jedoch durch trickreichen Einsatz der roten Karten deutlich verkürzen.

Auf der anderen Seite solltest du vermeiden, nach der Bewegung mit einer Figur auf ihrem eigenen Startfeld zu landen. Denn dann muss diese eine weitere Runde drehen.

Beachte auch, dass du deinen Zielbereich am besten von hinten nach vorne füllst, weil du im Zielbereich keine Figuren überspringen darfst.





## ZUGZWANG

Wenn du am Zug bist, **musst** du eine Karte aus deiner Hand ausspielen. Du darfst jedoch nur Karten ausspielen, die du **komplett ausführen** kannst. Du darfst also keine Bewegungspunkte verfallen lassen.

Hast du (mindestens) eine Karte auf der Hand, die du komplett ausführen kannst, so **musst** du auch eine Karte ausspielen, selbst wenn dies zu deinem Nachteil ist. Du darfst also nicht freiwillig auf das Ausspielen verzichten.

Falls du z. B. mit 3 Schritten ins Ziel kommen würdest, aber nur noch höhere Karten auf der Hand hast (und auch keine andere Figur ziehen kannst), kann es vorkommen, dass du am Ziel vorbeiziehen und eine weitere Runde drehen musst.

Kannst du **keine deiner Handkarten** vollständig ausführen, so scheidest du aus dieser Runde aus. Lege deine übrigen Handkarten **unter** den Ablagestapel. In der nächsten Runde spielst du wieder normal mit.

## UNTERGETAUCHTE FIGUREN

Landest du am Ende einer Bewegung auf einem normalen Feld, stellst du die Figur so hin, dass die Farbe sichtbar ist.

Beendest du die Bewegung einer Figur jedoch auf einem „Loch“, so taucht dieser Spion unter. Du drehst die Figur auf den Kopf und steckst sie mit dem Hut in das Loch, so dass die Farbe nicht mehr sichtbar ist.

Eine untergetauchte Figur darf von allen Personen bewegt werden.

**Wichtige Ausnahme:** So lange eine deiner Figuren auf deinem eigenen Startfeld steht, darfst du keine untergetauchten Figuren ziehen. (**BESETZTES STARTFELD**, rechts)

Sobald du die Bewegung einer untergetauchten Figur auf einem normalen Feld beendest, drehst du sie wieder zurück, so dass die Farbe wieder sichtbar ist. Ziehst du nur über normale Felder hinweg und beendest deine Bewegung wieder auf einem Loch, so deckst du die Figur unterwegs **nicht** auf.



## WELCHE FIGUREN DARF ICH BEWEGEN?

Neben den Figuren in deiner Farbe darfst du in Agent DOG auch untergetauchte Figuren ziehen.

**Achtung:** So lange eine deiner Figuren auf deinem eigenen Startfeld steht, darfst du keine untergetauchten Figuren ziehen. (**UNTERGETAUCHTE FIGUREN**, oben)

Hast du mit allen Figuren deiner Farbe die Zielfelder erreicht, steigst du nicht aus dem Spiel aus, sondern hilfst deinem Teammitglied. Du bekommst also weiterhin Karten und ziehst nun die Figuren deines Teammitglieds (anstelle deiner eigenen Figuren).

Einige Sonderkarten können dir außerdem erlauben, auch fremde Figuren zu bewegen.

Beachtet aber immer, dass ihr – obwohl ihr im Team zusammenspielt – nicht über eure Karten oder Spielzüge sprechen dürft.



## ÜBERSPRINGEN UND SCHLAGEN

Du darfst beim Ziehen andere Figuren überspringen. Das übersprungene Feld zählst du dabei mit.

**Wichtige Ausnahme:** Eine Figur auf dem gleichfarbigen Startfeld blockiert! (**BESETZTES STARTFELD**, unten)

Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Beendest du die Bewegung einer Figur auf einem besetzten Feld, so musst du die bereits dort stehende Figur schlagen.

Wenn du eine Figur schlägst, stellst du sie in den Startbereich ihrer Farbe zurück.



## PASS GUT AUF, WEN DU SCHLÄGST!

Wenn du **eine eigene Figur oder eine Figur deines Teammitglieds schlägst**, musst du am Ende dieses Zuges alle deine übrigen Handkarten **unter** den Ablagestapel legen und aus der laufenden Runde ausscheiden.

Behaltet also besonders die untergetauchten Figuren gut im Blick. Es kann durchaus passieren, dass du versehentlich eine Figur deines eigenen Teams erwischt. Du darfst deinen Zug nicht zurücknehmen, wenn du eine untergetauchte Figur schlägst und beim Aufdecken feststellst, dass du eine Figur deines Teams erwischt hast.

## BESETZTES STARTFELD

Steht eine Figur auf dem eigenen Startfeld müsst ihr einige wichtige Regeln beachten:

Du darfst eine Spielfigur auf dem eigenen (gleichfarbigen) Startfeld

- nicht überspringen
- nicht schlagen.



**Dies gilt auch, wenn es sich um deine eigene Figur handelt.**

Du darfst also eine Figur nur durch eine normale Bewegung vom eigenen Startfeld bewegen. (Ausnahme: **AGENTENTREFFPUNKT**, unten)

Solange eine deiner Figuren auf deinem Startfeld steht, darfst du **keine untergetauchten Figuren ziehen**.

Du darfst untergetauchte Figuren weiterhin durch Sonderfunktionen roter Karten bewegen, z. B. durch einen Tausch. (**KARTENERKLÄRUNGEN**, Seite 4)

## AGENTENTREFFPUNKT

Wenn du die Bewegung einer Figur auf einem der 4 Agententreffpunkte beendest, findet ein Treffen zweier Spione statt. Dazu ziehst du die Figur, die als nächstes hinter der gerade gezogenen Figur steht, auf das Feld direkt hinter dem Agententreffpunkt. Dies kann eine beträchtliche Strecke sein. Da die herangezogene Figur immer auf einem Loch landet, taucht sie auch selbst sofort unter.



Du ziehst immer die nächste folgende Figur heran. Es ist unerheblich welche Farbe diese Figur hat oder ob diese Figur gerade untergetaucht ist. Du kannst auf diese Weise sogar eine Figur heranziehen, die gerade auf ihrem eigenen Startfeld steht.

**Beispiel:** Ein Agent zieht auf den Treffpunkt. Die nächste Figur dahinter ist die rote Figur, die kurz vor dem eigenen Ziel steht. Die Figur wird am Ziel vorbei herangezogen und muss eine weitere Runde drehen.



## KARTENERKLÄRUNGEN

### Karten mit blauem Hintergrund



Wenn du eine Karte mit blauem Hintergrund ausspielst, bewegst du eine Figur um genau so viele Felder vorwärts, wie die Zahl auf der Karte angibt.

### Karten mit rotem Hintergrund

Alle Karten mit einem roten Hintergrund sind Sonderkarten mit einer speziellen Funktion:



Dies ist eine Startkarte. Wenn du diese Karte ausspielst, musst du dich für **eine von drei Möglichkeiten** entscheiden:

- Ziehe 1 Figur um genau 1 Feld nach vorne **oder**
- ziehe 1 Figur um genau 11 Felder nach vorne **oder**
- setze eine Figur aus deinem Startbereich auf das eigene Startfeld.



Dies ist eine Startkarte. Wenn du diese Karte ausspielst, musst du dich für **eine der beiden Möglichkeiten** entscheiden:

- Ziehe 1 Figur um genau 13 Felder nach vorne **oder**
- setze eine Figur aus deinem Startbereich auf das eigene Startfeld.



**Tausch:** Wenn du diese Karte ausspielst, musst du 2 untergetauchte Spielfiguren miteinander vertauschen. Beide Figuren bleiben auch nach dem Austausch untergetaucht. Du darfst die Farben der Figuren während des Tausches nicht ansehen.

Ist nur eine oder gar keine Figur untergetaucht, kannst du diese Karte nicht spielen.



**Kopie:** Mit dieser Karte kopierst du die letzte ausgespielte Karte, so als hättest du sie selbst gespielt. Du musst dabei nicht unbedingt dieselbe Funktion nutzen, wie die Person, die sie gespielt hat. Kopierst du z. B. eine ausgespielte 1/11 Karte, so darfst du frei wählen, welche der 3 Möglichkeiten dieser Karte du ausführen möchtest.

Die Kopie gilt nicht rundenübergreifend. Du darfst diese Karte also nicht als erste Karte einer neuen Runde ausspielen.

Spielst du eine Kopie nach einer Kopie, so kopierst du ebenfalls die zuvor kopierte Karte.



**Partner:** Du darfst die 4 Bewegungspunkte dieser Karte frei auf eigene, auf Figuren deines Teammitglieds und auf untergetauchte Figuren aufteilen. Du musst dabei jeden Schritt einzeln ziehen. Du darfst also andere Figuren oder den Agententreffpunkt nicht überspringen.

Du musst auch hier alle Punkte dabei vollständig aufbrauchen. Du darfst aber die Reihenfolge bzw. Aufteilung frei bestimmen. (Achtung: Keine Kommunikation!)

Falls bereits alle 4 Spielfiguren von dir oder deinem Teammitglied im Ziel sind, darfst du sogar die Figuren des anderen Teams bewegen.

## SONDERREGELN FÜR 2 UND 3 PERSONEN

Zu den oben beschriebenen Regeln gibt es folgende Änderungen bzw. Ergänzungen:

- Ihr spielt nicht im Team, sondern gegeneinander.
- Kannst du keine deiner Handkarten vollständig ausführen, musst du 1 deiner Handkarten abwerfen und ziehst dafür 1 neue Karte nach. Wenn du dann noch immer keine Karte spielen kannst, musst du 1 Handkarte ungenutzt abwerfen, ohne eine Figur zu bewegen. Du scheidest also nicht aus der laufenden Runde aus.
- Du darfst die 4 Bewegungspunkte der Partner-Karte immer auch auf Figuren anderer Farben aufteilen.
- Kartentausch: Zu Beginn der Runde gibt jede Person verdeckt eine Karte ihrer Wahl an die Person zu ihrer linken.
- Du gewinnst, sobald du deine 4 Figuren im Ziel hast.



# AGENT DOG



## Undercover spies on the move

A team game designed  
by Johannes Schmidauer-König  
for 2–4 players aged 8 and up.



### GAME COMPONENTS AND SETUP

- 1 game board
- 110 cards
- 16 black pieces with coloured dots (4 pieces in each colour)

NEW

If you've ever played another game in our DOG range, you'll recognise most of the rules for this game. We've added "NEW" to the margin wherever we've added or updated rules.

Let's start with the rules for 4 players. An explanation of how the game works with 2 or 3 players can be found at the end of these rules.

1 Place the **game board** in the box, as shown in the picture.

2 Each player chooses a colour and finds the **4 pieces** in that colour. Place 3 of your pieces in the starting area for your colour. Put the fourth piece on the starting space in the matching colour. Make sure your pieces are the right way up – you should be able to see the coloured dot on top. Each player pairs up with the colour directly opposite them to form two teams, i.e. red and green form one team, while blue and yellow form the other.

3 The player who is the best at keeping secrets shuffles all the **cards** and puts them face-down in a stack in front of them.

### AIM OF THE GAME

Players play in teams of 2. You move the pieces around the game board by playing cards. As a team, try to get all your pieces to your home area. The team that gets all 8 pieces into their home area wins the game. You can not win as an individual. You can only win as a team. However, you're not allowed to discuss your cards or plan moves with the other player on your team during the game.





## HOW TO PLAY

### 1. Dealing and swapping cards

NEW

**At the start of each round**, the person with the stack in front of them deals 5 cards face-down to each player. (Unlike the original game, you deal 5 cards in each round in this game.) Pick up your cards and look at them.

**Swap 1 card with the other player on your team**, without allowing the other team to see your cards.

Choose 1 card from your hand and slide it face-down to the other player on your team. You can only look at the card you've been given by the other player after you've given your card to them.

Add your new card to your hand once the swap is complete.

Make the most of this opportunity to help the other player on your team. For example, if they don't have a piece on the track, it would make sense to give them a start card. (Read the instructions on **BRINGING NEW PIECES INTO PLAY** on the right-hand side of this page.)

### 2. Moving pieces

The player with the stack of cards in front of them makes the first move.

When it's your turn, you **must** play a card from your hand. Place your card face-up on the discard pile in the middle of the game board and move a piece. Remember that you're trying to move all your pieces to the home spaces in your colour as quickly as possible. (Find out more about the **HOME SPACES** on the next page.)

**Important:** You can only play a card if you can complete the move(s) specified on that card. If you **can't play any of the cards** in your hand on your turn, you're out of the round. (Read more about the **REQUIREMENT TO TAKE YOUR TURN** on the next page.)

In most cases, you will have to move one of your pieces forward by the number shown on the card.



*If you play a 3, you have to move a piece forward by exactly 3 spaces.*



*Visible piece      Undercover piece*

NEW  
NEW  
NEW

You can move **pieces in your colour** or **undercover pieces**. (Read more about **UNDERCOVER PIECES** on the next page.)

In some cases, you can also move pieces for the other player on your team or even one of the players on the other team. (Find out **WHICH PIECES YOU'RE ALLOWED TO MOVE** on the next page.)



Blue cards allow you to move a piece forward (in a clockwise direction) by the **exact number of spaces** shown on the card. Red cards are **special** and allow you to move pieces in different ways. You can find out more about these cards and how they work under **CARD DESCRIPTIONS** on page 8.

As you move around the board, be aware of the rules for **HOPPING OVER OTHER PIECES AND KNOCKING PIECES OUT** on the next page.

You start the game with 1 piece on the track. You need a start card to bring an additional piece into play from the starting area. (Read more about **BRINGING NEW PIECES INTO PLAY** on the right-hand side of this page.)

That's the end of your turn. You **don't draw another card**.

Play continues in a clockwise direction.

### 3. End of a round and end of the game

You continue to take turns until all players have played or discarded all their cards (read more about the **REQUIREMENT TO TAKE YOUR TURN** on the next page). The round is then over.

At the end of a round, the stack of cards is passed to the next person in a clockwise direction and a new round begins. Deal another 5 cards to each player. Players in the same team should swap 1 card. Start moving the pieces. When you run out of cards in the stack, shuffle the discard pile and face the cards down in a new stack.

Keep playing until 1 of the 2 teams manages to get all 8 pieces into the corresponding home areas. (Find out more about the **HOME SPACES** below.)

**The team that does so wins the game.**



### BRINGING NEW PIECES INTO PLAY

You need a card with a start symbol on it to bring an additional piece into play on the track from the starting area.



When you play 1 of these cards, you can either

move 1 of your pieces on the track by the number shown on the card

**or**

move 1 piece from your starting area to your starting space.



If you choose to use a start card to move a new piece to the starting space, you can ignore the number on the card.

### HOME SPACES

The first team to move all their own pieces onto the home spaces in the right colour wins the game.

The following rules apply:

- Pieces can only be moved onto home spaces in their colour.
- You move pieces onto the home spaces via the starting space, but you can't move directly from the starting space to a home space.
- You can't hop over or knock out pieces that are on home spaces.



You will usually bring a new piece into play, place it on your starting space, move it once all the way around the board and end up on one of your home spaces.

If you use the red cards strategically, you can speed up the whole process considerably.

However, you should make sure your piece doesn't land back on the starting space, because then you'll have to go all the way around the board again.

You also need to fill up your home spaces from the back because you can't hop over pieces in your home area.



## REQUIREMENT TO TAKE YOUR TURN

When it's your turn, you **must** play a card from your hand.

You can only play a card if you can **complete the move(s) specified on that card**. This means you must move the full number of spaces shown on the card you play.

If you can carry out the move(s) specified on (at least) 1 card in your hand, you **must** play that card even if it works to your disadvantage. You can't choose not to play a card.

So, for example, if you were 3 spaces away from your home area but you only had higher cards in your hand (and you couldn't move any other pieces), you would have no choice but to go past your home area and go around the whole board again.

If you **cannot complete the move(s) specified on any of your cards**, you're out of the round. Place your remaining cards **at the bottom** of the discard pile. You are back in the game again once the next round begins.

## UNDERCOVER PIECES

If you move your piece to a normal space, the coloured dot on that piece should be on top for everyone to see.

But if your piece lands on a hole in the board, that piece goes undercover. Turn the piece over, so that the coloured dot is on the underside and is no longer visible.

Any player can move an undercover piece.

**Exception to the rule:** You can't move an undercover piece while one of your pieces is on your own starting space. (Read more about **PIECES ON YOUR THEIR STARTING SPACE** on the right of this page.)

When you move an undercover piece to a normal space, turn it back over so everyone can see the coloured dot on top again. If you pass normal spaces but still land on another hole in the board, do **not** reveal the colour of the piece during the move. That piece is still undercover.



## HOPPING OVER AND KNOCKING OUT PIECES

You can hop over other pieces as you move around the board. You count spaces occupied by other pieces as normal.

**Exception to the rule:** You can't jump over a piece on its own starting space! (Read more about what happens when **PIECES ARE ON THEIR OWN STARTING SPACES** below.)

Only one piece is allowed on each space. If you land on a space that is occupied by another piece, you have to knock out that other piece.

When a piece is knocked out, it has to be moved back to the starting area for that colour.



## KNOCK OUT WITH CAUTION!

If you knock out one of your own pieces or one of the pieces belonging to the other player on your team, you're out of the round! You have to place all your remaining cards **at the bottom** of the discard pile.

Just make sure to keep a close eye on any undercover pieces. You don't want to accidentally knock out one of your own team's pieces. You can't change your mind if you knock out an undercover piece and it turns out to be one of your own team's pieces.

## PIECES ON THEIR OWN STARTING SPACES

The following rules apply when a piece is on its own starting space:

If a piece is on its own (coloured) starting space, you cannot:

- hop over it,
- knock it out.

**These rules apply even when it's your own piece.**

This means that a piece can only be moved from its own starting space if it makes a normal move. (Exception: **SPY MEETING POINTS** below)

While one of your pieces is on your own starting space, you can't **move an undercover piece**.

You can still move undercover pieces if you're playing a special red card, e.g. by swapping them. (Read the **CARD DESCRIPTIONS** on page 8.)



## WHICH PIECES CAN I MOVE?

In Agent DOG, you can move pieces in your colour or undercover pieces.

**Reminder:** You can't move an undercover piece while one of your pieces is on your own starting space. (Read more about **UNDERCOVER PIECES** above.)

Once you've moved all of your own pieces to your home spaces, you haven't yet finished the game. You still need to help the other player on your team. You will therefore still be dealt cards and will now move your team mate's pieces around the board (instead of your own pieces).

Some of the special cards also allow you to move pieces belonging to players on the other team.

Just remember that you are forbidden from discussing your cards or moves with the other player on your team.

## SPY MEETING POINTS

When you move a piece to one of the 4 spy meeting points, there is a meeting of 2 spies.

Move the closest piece behind the piece you just moved to the space directly behind the spy meeting point. This could involve moving a piece over a large number of spaces. The piece you move will always land on a hole in the board, so it will immediately go undercover.

You must always move the closest piece behind the piece you just moved. It doesn't matter which colour the piece is – the piece can even be undercover. You can even move a piece that's on its own starting space.

**Example:** A spy lands on the meeting point. The closest piece behind this is a red piece that is just about to enter its own home area. The piece is moved past the home area and has to move all the way around the board again.



## CARD DESCRIPTIONS

### Cards with a blue background



When you play a card with a blue background, you move a piece forward by the exact number of spaces shown on the card.

### Cards with a red background

All cards with a red background have a special function:



This is a start card. When you play this card, you have to choose **1 of the following 3 options**:

- Move 1 piece forward 1 space **or**
- Move 1 piece forward 11 spaces **or**
- Move 1 piece from your starting area to your starting space.



This is a start card. When you play this card, you have to choose **1 of the following 2 options**:

- Move 1 piece forward 13 spaces **or**
- Move 1 piece from your starting area to your starting space.



**Swap:** When you play this card, you have to swap 2 undercover pieces with one another. Both pieces stay undercover after they have been swapped. You are not allowed to look at the colours of the pieces as you swap them.

You can only play this card if at least 2 pieces are undercover.



**Copy:** This card allows you to copy the last card that was played before your turn. You don't have to play the card in exactly the same way as the player before you.

For example, if a 1/11 card was played just before your turn, you can still choose between the 3 options available for that card.

The copy card does not carry over to a new round. In other words, you won't be able to play this card as the first card in a new round.

If you play a copy card straight after another copy card, you copy the same card that has just been copied.



**Partner:** This card allows you to move forward 4 spaces. You can divide those spaces between your own pieces, pieces belonging to the other player on your team and undercover pieces.

You have to move all the spaces one way or another. It's up to you how you divide out the spaces and which order you move pieces in. (Remember that you can't communicate with the other player on your team!)

If all 4 of your pieces or the pieces belonging to the other player on your team are already in the home area, you can even move pieces belonging to players on the other team.

## PLAYING WITH 2 OR 3 PLAYERS

The following modifications and additions are made to the rules described above:

- Every player plays on their own – there are no teams.
- If you can't complete the move(s) specified on any of the cards in your hand, discard 1 card and draw 1 new card. If you still can't play any of your cards, you have to discard 1 card without playing it and without moving any pieces. But you're not out of the round.
- If you play a partner card, you can always divide out the 4 spaces among pieces in the other colours.
- Card swap: At the start of a round, each player chooses 1 of their cards to pass face-down to the player on their left.
- The winner is the first player to get all 4 pieces in their home area.



# AGENT DOG



## Échange et infiltration

Un jeu d'équipe de Johannes Schmidauer-König, dans lequel vous devrez garder un œil sur tous les espions. Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.



### MATÉRIEL ET MISE EN PLACE DU JEU

- 1 plateau
- 110 cartes
- 16 pions noirs dotés de marqueurs de couleur (4 pions de chaque couleur)

NOUVEAU

Agent DOG reprend en grande partie les règles de notre gamme de jeux DOG. Toutes les règles qui ont été ajoutées ou modifiées sont indiquées par la mention « NOUVEAU » dans la marge.

Ces règles présentent tout d'abord une partie à 4 joueurs. Les variantes à 2 ou 3 joueurs sont expliquées à la fin des règles.

1 Place le **plateau de jeu** dans la boîte, comme illustré.

2 Chaque joueur choisit une couleur et prend les **4 pions** de cette couleur. Place 3 de tes pions dans la zone de départ de la couleur correspondante. Place ton 4e pion sur la case départ de la couleur correspondante. Les pions doivent être placés de manière à ce que leur couleur soit visible sur le dessus.

3 La personne qui sait le mieux garder un secret mélange **toutes les cartes** et les place devant elle en une pile face cachée.

### BUT DU JEU

Les joueurs sont répartis en équipes de 2. Déplacez vos pions sur le plateau en jouant des cartes. Ensemble, essayez d'amener tous les pions de votre équipe à l'arrivée. La première équipe à atteindre l'arrivée avec ses 8 pions remporte la partie. Vous ne pouvez donc pas gagner de manière individuelle, mais uniquement en équipe. Mais attention, vous ne pouvez pas communiquer et parler de vos cartes ou de vos actions pendant la partie !





## DÉROULEMENT DU JEU

### 1. Distribution et échange de cartes

NOUVEAU

**Au début de chaque manche**, la personne devant laquelle se trouve la pioche distribue **5 cartes** face cachée à chaque joueur. (Contrairement au jeu de base, 5 cartes sont distribuées à chaque manche.)

Prends connaissance de tes cartes, puis **échange l'une d'entre elles** face cachée avec ton partenaire.

Pour cela, choisis 1 carte de ta main et glisse-la face cachée à ton partenaire.

Tu ne pourras regarder la carte reçue qu'après avoir toi-même donné une carte à ton partenaire.

Une fois l'échange effectué, place la carte donnée par ton partenaire dans ta main.

Profitez de cet échange pour vous entraider ! Par exemple, si ton partenaire n'a aucun pion sur le parcours, tu peux l'aider avec une carte Départ ou une carte Joker pour qu'il puisse démarrer. (Voir la section **METTRE DE NOUVEAUX PIONS EN JEU** au milieu à droite de cette page.)

### 2. Déplacer des pions

La personne devant laquelle se trouve la pioche joue en premier.

À ton tour, tu **dois** jouer une carte de ta main.

Place cette carte face visible sur la pile de défausse au milieu du plateau de jeu et déplace l'un de tes pions. En procédant ainsi, les joueurs essaient chacun d'amener tous leurs pions le plus rapidement possible dans la zone d'arrivée de leur couleur. (Voir la section **ZONE D'ARRIVÉE** en bas à droite de cette page.)

**Important** : tu ne peux jouer que des cartes dont tu peux effectuer l'action dans son intégralité. Si tu ne peux jouer **aucune carte** pendant ton tour, tu dois abandonner la manche en cours. (Voir la section **OBLIGATION** à la page suivante.)

Dans la plupart des cas, tu avances l'un de tes pions du nombre de cases indiqué.



Lorsque tu joues un 3, tu dois avancer un pion de 3 cases exactement.



Pion de couleur

Pion infiltré

NOUVEAU NOUVEAU

Tu peux déplacer **des pions de ta couleur** ou **des pions infiltrés**. (Voir la section **PIONS INFILTRÉS** à la page suivante.)

Dans certaines situations, tu pourras aussi déplacer les pions de ton partenaire ou même les pions de ton adversaire. (Voir la section **QUELS PIONS PUIS-JE DÉPLACER ?** à la page suivante.)



Les cartes à fond bleu te permettent d'avancer ton pion **d'autant de cases** que le chiffre indiqué sur la carte, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cartes à fond rouge ont toujours une **fonction spéciale** et donnent la possibilité d'effectuer des actions spéciales. Ces cartes et leurs fonctions exactes sont décrites dans la section **EXPLICATIONS DES CARTES** (page 12).

Lorsque tu te déplaces, tu dois également tenir compte des règles pour **SAUTER ET PRENDRE** (voir la section correspondante page 11).

Chaque joueur commence la partie avec 1 pion sur le parcours. Pour mettre en jeu 1 nouveau pion depuis la zone de départ, tu as besoin d'une carte Départ. (Voir la section **METTRE DE NOUVEAUX PIONS EN JEU** ci-contre.)

C'est la fin de ton tour. Tu ne pioches **pas** de carte.

C'est ensuite au tour de la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

### 3. Fin d'une manche et fin de la partie

Poursuivez ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde ait joué ou défaussé toutes ses cartes en main (Voir la section **OBLIGATION** à la page suivante). La manche prend alors fin.

À la fin de la manche, c'est la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre qui prend la pile de cartes pour démarrer une nouvelle manche. Distribuez à nouveau 5 cartes, échangez 1 carte entre chaque partenaire et déplacez vos pions.

Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche face cachée.

Jouez de cette manière jusqu'à ce que les 8 pions d'une équipe aient atteint la zone d'arrivée. (Voir la section **ZONE D'ARRIVÉE** en bas à droite de cette page.)

**Cette équipe remporte alors la partie.**



#### METTRE DE NOUVEAUX PIONS EN JEU

Pour faire passer un nouveau pion de la zone de départ au parcours – et donc le mettre en jeu – tu as besoin d'une carte avec un symbole Départ.

Lorsque tu joues l'une de ces cartes, tu peux soit déplacer 1 de tes pions sur le parcours du nombre de cases indiqué,

**soit**

placer 1 pion de ta zone de départ sur ta case départ.

Si tu choisis d'utiliser une carte Départ pour placer un nouveau pion sur la case départ, tu ne peux pas utiliser le nombre indiqué sur la carte.



#### ZONE D'ARRIVÉE

L'équipe qui parvient en premier à placer l'ensemble de ses pions sur la zone d'arrivée de la couleur correspondante remporte la partie.

Pour cela, tu dois respecter les règles suivantes :

- Tu ne peux entrer dans la zone d'arrivée qu'avec un pion de la couleur correspondante.
- Tu dois passer par la case départ pour accéder à la zone d'arrivée. Tu ne peux cependant pas commencer ce déplacement sur la case départ.
- Tu ne peux pas prendre de pions ni les sauter dans la zone d'arrivée.

En principe, tu mets en jeu un nouveau pion, tu le places sur ta case départ, tu fais une fois le tour du parcours et tu le déplaces ensuite jusqu'à la zone d'arrivée.

Mais il est possible de raccourcir considérablement ce parcours en utilisant les cartes rouges de manière astucieuse.

En revanche, attention à ne pas terminer le déplacement d'un pion sur sa propre case départ, car dans ce cas, celui-ci devra faire un tour supplémentaire sur le parcours !

Pense également à compléter ta zone d'arrivée de la dernière à la première case, car il est interdit de sauter des pions dans la zone d'arrivée.









## EXPLICATION DES CARTES

### Les cartes à fond bleu



Lorsque tu joues une carte à fond bleu, fais avancer un pion d'exactly autant de cases que le chiffre indiqué sur la carte.

### Les cartes à fond rouge et leur fonction spéciale

Toutes les cartes à fond rouge sont des cartes spéciales avec des fonctions particulières :



Ceci est une carte Départ. Lorsque tu joues cette carte, tu dois **choisir entre trois possibilités** :

- avancer 1 pion d'exactly 1 case ; **ou**
- avancer 1 pion d'exactly 11 cases ; **ou**
- placer un pion de ta zone de départ sur ta propre case départ.



Ceci est une carte Départ. Lorsque tu joues cette carte, tu dois **choisir entre deux possibilités** :

- avancer 1 pion d'exactly 13 cases **ou**
- placer une figurine de ta zone de départ sur sa case départ.



**Échange** : lorsque tu joues cette carte, tu dois échanger 2 pions **infiltrés** entre eux. Les deux pions restent infiltrés même après l'échange. Attention : tu ne dois pas regarder les couleurs des pions pendant l'échange.

Si seulement un pion est infiltré ou si aucun pion n'est infiltré, cette carte ne peut pas être jouée.



**Copie** : cette carte te permet de copier la dernière carte jouée, comme si tu l'avais jouée toi-même. Tu ne dois pas nécessairement choisir la même fonction que la personne qui l'a jouée.

Ainsi, si tu copies une carte 1/11, tu peux choisir librement laquelle des 3 possibilités de cette carte tu veux effectuer.

Il n'est pas possible de copier une carte d'une manche à l'autre. Tu ne peux donc pas jouer cette carte comme première carte d'une nouvelle manche.

Dans le cas où tu jouerais une carte Copie après une autre carte Copie, tu copieras également la carte précédemment copiée.



**Partenaire** : tu peux répartir librement les 4 points de déplacement de cette carte entre tes propres pions, les pions de ton partenaire et les pions infiltrés.

Ici aussi, tu dois utiliser tous les points de déplacement dans leur intégralité. Tu peux toutefois décider librement de l'ordre d'utilisation ou de la répartition. (Attention, il est interdit de communiquer !)

Si tes 4 pions ou les 4 pions de ton partenaire ont déjà atteint l'arrivée, tu peux également choisir de déplacer les pions de l'autre équipe.

## RÈGLES SPÉCIALES POUR UNE PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS

Les règles sont identiques à celles de la partie à 4 joueurs, mais vous devez observer les modifications et compléments suivants :

- Vous ne jouez plus en équipe, mais chacun pour soi.
- Si tu ne peux résoudre aucune carte de ta main dans son intégralité, tu dois défausser 1 carte de ta main et en piocher 1 nouvelle. Si tu ne peux toujours pas jouer de carte, tu dois défausser 1 carte de ta main sans l'utiliser, et donc sans déplacer de pion. Tu n'abandonnes pas la manche en cours.
- Tu peux répartir les 4 points de déplacement de la carte Partenaire sur des pions d'autres couleurs.
- Échange de cartes : au début de la manche, chaque joueur donne une carte de son choix, face cachée, à la personne à sa gauche.
- Le premier joueur à atteindre la zone d'arrivée avec ses 4 pions remporte la partie.



# AGENT DOG



## Capovolto e scambiato

Un gioco a squadre in cui devi sempre tenere sott'occhio tutto e tutti, di Johannes Schmidauer-König, per 2-4 persone dagli 8 anni in su.



### CONTENUTO E STRUTTURA

- 1 tabellone
- 110 carte da gioco
- 16 segnalini neri contrassegnati con un colore (4 segnalini per ognuno dei 4 colori disponibili)

NOVITÀ

Se avete già giocato a un gioco della serie DOG, conoscete gran parte delle regole. Tutte le regole nuove o diverse sono accompagnate dall'indicazione "NOVITÀ" al margine della pagina.

Vediamo innanzitutto come funziona il gioco con 4 giocatori. Le differenze con il gioco a 2 o 3 persone sono riportate alla fine del manuale di istruzioni.

1 Posizionate il **tabellone** sulla scatola come mostrato nell'immagine.

2 Scegliete ognuno un colore e prendete i **4 segnalini** di tale colore. Collocate 3 segnalini nell'area di partenza del colore scelto. Il 4° segnalino va posto sulla casella di partenza del colore corrispondente. Sistemate i segnalini così da vederne il colore. Ogni colore forma una squadra con il colore dirimpetto, dunque il rosso con il verde e il blu con il giallo.

3 Chi di voi è più bravo a mantenere i segreti, mescola tutte le **carte da gioco** e le posiziona davanti a sé in un mazzo coperto.

### SCOPO DEL GIOCO

Giocate a squadre di 2 persone. Muovete i segnalini sul tabellone giocando le carte. Il vostro obiettivo comune è portare alla meta tutti i segnalini della vostra squadra. Vince la partita la squadra che porta per prima alla meta tutti e 8 i segnalini. Non potete vincere individualmente, dunque, ma sempre e solo come squadra.

Durante il gioco, però, non potete parlare né delle carte che avete in mano né delle mosse che intendete compiere.





## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### 1. Distribuzione e scambio delle carte

NOVITÀ

All'inizio di ogni round, la persona con il mazzo coperto distribuisce **5 carte** a ogni giocatore. (Contrariamente a quanto avviene nel gioco originale, a ogni nuovo round distribuite 5 carte.) Prendete in mano le carte e guardatele.

Ora, **ognuno di voi scambia 1 carta con il suo compagno di squadra** passandola coperta sul tavolo.

Scegliete 1 carta tra quelle che avete in mano e passatela coperta al vostro compagno di squadra.

Potete guardare la carta che vi è stata passata solo dopo aver passato la vostra.

A scambio avvenuto, prendete in mano la carta.

Dovete sfruttare questo scambio per aiutarvi l'un l'altro con il vostro compagno di squadra. Ad esempio, se il vostro compagno di squadra non ha nessun segnalino in pista, potete aiutarlo passandogli una carta partenza. (v. anche: **METTERE IN GIOCO NUOVI SEGNALINI**, di fianco)

### 2. Muovere i segnalini

Chi ha il mazzo davanti a sé, pesca per primo.

Quando tocca a te, **devi** usare una delle carte che hai in mano.

Posa questa carta scoperta sul mazzo di scarto al centro del tabellone e muovi un segnalino. Così facendo, provate tutti a portare il più velocemente possibile i vostri segnalini sulle caselle di arrivo del vostro colore. (**CASELLE DI ARRIVO**, pagina qui di fianco)

**Importante:** puoi giocare solo carte che puoi eseguire per intero. Se quando arriva il tuo turno non puoi utilizzare **nessuna carta**, sei obbligato a passare. (**DOBBLIO DI MUOVERE**, pagina successiva)

Nella maggior parte dei casi, farai avanzare uno dei tuoi segnalini il numero di caselle indicato dalla carta.



Se usi una carta da 3, devi muovere in avanti il tuo segnalino esattamente di 3 caselle.



Segnalino col colore visibile    Segnalino capovolto



Nel caso delle carte blu, devi muovere il segnalino in avanti in senso orario **di tante caselle** quante ne indica la carta. Le carte rosse hanno sempre anche una **funzione speciale** e permettono di compiere azioni particolari. Queste carte e le loro rispettive funzioni sono descritte nella sezione **SPIEGAZIONE DELLE CARTE** (pag. 16).

Quando muovi un segnalino, fai attenzione anche alle regole illustrate nella sezione **SORPASSARE E BATTERE** (pag. 5).

Cominci il gioco con 1 segnalino in pista. Per mettere in gioco 1 altro dei segnalini pronti nell'area di partenza hai bisogno di una carta partenza. (**METTERE IN GIOCO NUOVI SEGNALINI**, di fianco)

Così finisce il tuo turno. **Non** peschi una nuova carta.

A questo punto, tocca alla persona dopo di te in senso orario.

### 3. Fine di un round e del gioco

Continuate a turno fino a quando ognuno di voi ha utilizzato o scartato tutte le carte che ha in mano (**DOBBLIO DI MUOVERE**, pagina successiva).

A questo punto finisce il round.

Alla fine del round, passi il mazzo di carte alla persona che ti segue in senso orario e comincia un nuovo round. Distribuite 5 carte, scambiate 1 carta con il compagno di squadra e muovete i segnalini.

Se finiscono le carte del mazzo da gioco, prendete il mazzo di scarto, mescolate bene le carte e create un nuovo mazzo di carte coperte.

Continuate a giocare in questo modo finché una delle due squadre non porta alla meta tutti e 8 i segnalini. (**CASELLE DI ARRIVO**, sotto)

**La squadra che ci riesce vince la partita.**



### METTERE IN GIOCO NUOVI SEGNALINI

Per spostare un segnalino dall'area di partenza alla pista – e dunque metterlo in gioco – hai bisogno di una carta con il simbolo della partenza.



Se usi una di queste carte, puoi o

muovere 1 dei tuoi segnalini facendolo avanzare sulla pista il numero di caselle indicato sulla carta

o

spostare 1 segnalino dall'area di partenza alla casella di partenza.

Se usi una carta partenza per collocare un nuovo segnalino sulla casella di partenza, non puoi usare il numero che figura sulla carta.



### CASELLE DI ARRIVO

La squadra che porta per prima tutti i suoi segnalini sulle caselle di arrivo del colore corrispondente vince la partita.

Ecco le regole da rispettare.

- Puoi collocare su una casella di arrivo solo un segnalino del colore corrispondente.
- Per arrivare alle caselle di arrivo devi passare per la casella di partenza. Per compiere questo movimento, però, il tuo segnalino non deve trovarsi sulla casella di partenza.
- Non puoi battere né sorpassare i segnalini che si trovano sulle caselle di arrivo.

Di norma, dunque, il gioco si svolge così: metti in gioco un segnalino, lo posizioni sulla casella di partenza, gli fai fare il giro dell'intera pista e lo porti su una casella di arrivo. A ogni modo, puoi accorciare notevolmente il percorso usando con astuzia le carte rosse.

D'altro canto, dopo aver mosso un segnalino dovresti evitare di finire sulla sua casella di partenza, perché se lo fai dovrai far fare al segnalino un altro giro di pista completo.

Fai anche attenzione a riempire la tua area di arrivo a partire dall'ultima casella in fondo, perché nell'area di arrivo è vietato sorpassare i segnalini.





## OBBLIGO DI MUOVERE

Quando tocca a te, **devi** usare una delle carte che hai in mano.

Tuttavia, puoi usare solo carte che puoi **eseguire per intero**. Non puoi quindi lasciare uno o più punti inutilizzati.

Se in mano hai (almeno) una carta che puoi eseguire per intero, **devi** usarla, anche se ciò va a tuo svantaggio. Non puoi scegliere di passare volontariamente il turno.

Mettiamo, ad esempio, che sei a 3 caselle dalla meta, ma in mano hai solo carte di valore più alto (e non puoi muovere altri segnalini); in questo caso ti troverai a oltrepassare la meta e a dover fare un altro giro di pista completo.

Se ti trovi a non poter eseguire per intero **nessuna delle carte che hai in mano**, devi passare il turno. Metti le carte che hai in mano **sotto** il mazzo di scarto. Tornerai a giocare normalmente il prossimo round.

## SEGNALINI CAPOVOLTI

Se alla fine di un movimento il tuo segnalino si trova su una casella normale, va posto a testa in su, con il colore visibile.

Se, invece, alla fine del movimento il tuo segnalino si trova su un "buco", si trasforma in una spia in incognito: devi capovolgerlo e infilarne la parte superiore nel foro, così da nascondere il colore.

Un segnalino capovolto può essere mosso da qualunque giocatore.

**Eccezione importante:** se anche solo uno dei tuoi segnalini si trova ancora sulla propria casella di partenza, non puoi muovere nessun segnalino capovolto. (**CASELLA DI PARTENZA OCCUPATA**, di fianco)

Nel momento in cui alla fine di un movimento il segnalino capovolto si trova su una casella normale, va nuovamente girato, in modo che il colore torni a essere visibile. Se durante il movimento il segnalino passa solo sopra a caselle normali per poi finire su un'altra casella col buco, durante lo spostamento **non** va girato.



## QUALI SEGNALINI POSSO MUOVERE?

In SpyDOG, oltre ai segnalini del tuo colore, puoi muovere anche i segnalini capovolti.

**Attenzione:** se anche solo uno dei tuoi segnalini si trova ancora sulla propria casella di partenza, non puoi muovere nessun segnalino capovolto. (**SEGNALINI CAPOVOLTI**, in alto)

Quando tutti i segnalini del tuo colore raggiungono la meta, non abbandoni il gioco, bensì aiuti il tuo compagno di squadra. Quindi continui a ricevere carte e a muovere segnalini, solo che ora sono quelli del tuo compagno di squadra (anziché i tuoi).

Ci sono, inoltre, carte speciali che ti permettono di muovere i segnalini di altri giocatori.

A ogni modo, tieni presente che nonostante tu e il tuo compagno formiate una squadra, non vi è permesso di parlare delle carte né delle mosse.



## SORPASSARE E BATTERE

Nel muovere i tuoi segnalini, puoi sorpassare quelli degli altri giocatori. La casella in cui si trova il segnalino sorpassato va contata come una casella qualsiasi.

**Eccezione importante:** un segnalino sulla casella di partenza dello stesso colore blocca il passaggio! (**CASELLA DI PARTENZA OCCUPATA**, in basso)

Su ogni casella può stare sempre e solo un segnalino. Se il movimento del tuo segnalino termina su una casella occupata, devi battere il segnalino che si trova su tale casella.

Quando batti un segnalino, lo metti nell'area di partenza del suo colore.



## FAI MOLTA ATTENZIONE A CHI BATTI!

Quando batti un tuo segnalino o un segnalino del tuo compagno di squadra, alla fine del turno devi mettere tutte le carte che ti sono rimaste **sotto** il mazzo di scarto e abbandonare il round.

Quindi, tieni sott'occhio con attenzione i segnalini capovolti, perché rischi di battere senza volere un segnalino del tuo compagno di squadra. Se durante il tuo turno batti un segnalino capovolto e quando lo giri scopri che si tratta di un segnalino della tua squadra, non puoi annullare la giocata.

## CASELLA DI PARTENZA OCCUPATA

Quando un segnalino si trova sulla propria casella di partenza, dovete ricordare alcune importanti regole.

Un segnalino che si trova sulla propria casella di partenza (cioè del suo stesso colore) non può essere

- sorpassato
- battuto.



**Ciò vale anche nel caso in cui il segnalino sia tuo.**

Dunque, l'unico modo per spostare un segnalino dalla propria casella di partenza è attraverso un normale movimento. (Eccezione: **LUOGO DI INCONTRO TRA 007**, sotto)

Se anche solo uno dei tuoi segnalini si trova ancora sulla propria casella di partenza, **non puoi muovere nessun segnalino capovolto**.

Invece, puoi muovere i segnalini capovolti attraverso funzioni speciali delle carte rosse, ad esempio con uno scambio. (v. anche: **SPIEGAZIONE DELLE CARTE**, a pag. 16)

## LUOGO DI INCONTRO TRA 007

Quando il movimento di un segnalino termina su uno dei 4 luoghi di incontro tra 007, si ha, effettivamente, la riunione di due agenti segreti. Così, tu che per primo hai raggiunto il luogo di incontro "convochi" il segnalino che sta alle tue spalle e lo porti sulla casella dietro alla tua. Ciò può comportare uno spostamento non indifferente. Poiché il segnalino che viene convocato finisce sempre su una casella con il buco, viene subito capovolto.

Si tratta sempre del primo segnalino alle tue spalle, poco importa il suo colore o che sia capovolto. Può addirittura trattarsi di un segnalino che si trova sulla sua casella di partenza.

**Esempio:** un agente segreto finisce su un luogo di incontro tra 007. Il segnalino alle sue spalle è un segnalino rosso che sta per raggiungere la meta. Purtroppo per lui, viene convocato oltre la meta e deve rifare tutto il giro.





## SPIEGAZIONE DELLE CARTE

### Carte con il fondo blu



Quando usi una carta con il fondo blu, muovi un segnalino in avanti per un numero di caselle corrispondente esattamente al numero indicato sulla carta.

### Carte con il fondo rosso e le loro funzioni speciali

Tutte le carte con il fondo rosso sono carte speciali con una particolare funzione.



Questa è una carta partenza. Quando usi questa carta, devi scegliere tra **una delle seguenti opzioni**:

- muovi 1 segnalino esattamente di 1 casella in avanti, **oppure**
- muovi 1 segnalino esattamente di 11 caselle in avanti, **oppure**
- sposta un segnalino dall'area di partenza sulla casella di partenza.



Questa è una carta partenza. Quando usi questa carta, devi scegliere tra **una delle seguenti opzioni**:

- muovi 1 segnalino esattamente di 13 caselle in avanti, **oppure**
- sposta un segnalino dall'area di partenza sulla casella di partenza.



**NOVITA NOVITA** **Scambio:** quando usi questa carta, devi scambiare tra loro 2 segnalini **capovolti**. Entrambi i segnalini restano capovolti anche dopo lo scambio. Non puoi guardare il colore dei due segnalini mentre effettui lo scambio.

Quando in gioco c'è solo un segnalino capovolto, o addirittura non ce n'è nessuno, non è possibile usare questa carta.



**Copia:** con questa carta, copi l'ultima carta utilizzata, come se l'avessi usata tu. Non devi necessariamente usare la stessa funzione utilizzata da chi ha usato la carta.  
Per esempio, mettiamo che copi una carta 1/11. Ebbene, puoi scegliere liberamente quale delle 3 opzioni usare tra quelle permesse da questa carta.

La carta copia è valida solo nell'ambito dello stesso round. Non puoi usarla come prima carta di un nuovo round.

Se usi una carta copia dopo un'altra carta copia, copi anche la carta precedentemente copiata.



**Partner:** puoi distribuire liberamente i 4 punti di questa carta per muovere un segnalino tuo, del tuo compagno di squadra o capovolto.

Anche in questo caso, devi usare tutti i punti a disposizione. Puoi, però, stabilirne liberamente l'ordine e la distribuzione. (Attenzione: niente comunicazione!)

Se tu o il tuo compagno di squadra avete già portato alla meta tutti e 4 i segnalini, puoi muovere i segnalini delle altre squadre.

## REGOLE SPECIALI PER 2 E 3 GIOCATORI

Alle regole esposte sino a qui vanno applicate le seguenti modifiche o integrazioni.

- Non giocate a squadre, ma individualmente.
- Se non puoi eseguire per intero nessuna delle carte che hai in mano, devi scartare 1 delle tue carte e pescarne un'altra. Se fatto ciò continui a non poter usare nessuna carta, devi scartare 1 carta senza usarla e senza muovere i tuoi segnalini. Dunque non abbandoni il round in corso.
- Puoi distribuire i 4 punti della carta partner anche sui segnalini di altri colori.
- Scambio delle carte: all'inizio del round ogni persona passa una carta di sua scelta coperta al giocatore alla sua sinistra.
- Vinci non appena porti i tuoi 4 segnalini alla meta.

**Autor / Author / Auteur / Autore:** Johannes Schmidauer-König  
**Illustration / Illustration / Illustration / Illustrazione:** Dennis Lohausen  
**Grafik / Graphics / Graphisme / Grafica:** Daniel Müller  
**Redaktion / Editor / Rédaction / Redazione:** Georg Wild  
**Übersetzung / Translation / Traduction / Traduzione:** Schmieder Übersetzungen

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin  
www.schmidtspele.de  
www.schmidtspele-shop.de

