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 dichter bij 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 fases wordt bepaald welke speler met de Dubbelspionne kan oprukken in het vijandelijk gebied. De eerste speler die met de Dubbelspionne de vlag van de tegenstander verovert, 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 Infiltratiepuntenteller.
- 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

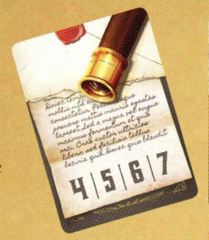
Correct:
alle kaarten liggen op volgorde van rang

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.



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

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.

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.)

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

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 **activeer** 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.

"Ik denk dat op Missie 3 jouw Generaal (9) staat".

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.

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.

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:

	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. *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.*
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 Infiltratiepuntenteller.
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 Infitratietoren blijft op 0 staan. * Resterende Infiltratiepunten kunnen niet worden meegenomen.