

una redada el proceso es el siguiente: todos los jugadores tiran sucesivamente los dados. Si sacan doble, vuelven a tirar. Con la puntuación obtenida, todos los peones afectados tienen que situarse en un punto azul o en el verde. De no conseguirlo, son detenidos, siendo colocados en la Polizei, donde permanecerán dos turnos sin jugar.

Las redadas producidas por las cartas de «Incidencia» afectan a la zona en ellas indicadas. La producida a iniciativa del «topo» afecta a todo Berlín Oriental.

Las redadas no afectan a los peones del jugador que tiene el papel de «topo», **si se declara como tal.**

Todos los personajes que al producirse una redada se encuentren acompañados por peones de cualquiera de los jugadores, quedan libres y se colocan inmediatamente en el Cuartel General. Sus acompañantes tienen que intentar llegar a los puntos azules o al verde, aplicándoseles las mismas normas que al resto de los peones. Esta norma no afecta a los personajes que vayan acompañados por un peón del «topo» cuando éste se declare como tal.

11.- LA PATRULLA DE VIGILANCIA

Es una ficha que se coloca en la casilla marcada con una estrella. Y que representa a las patrullas militares que vigilan el muro en el sector oriental de Berlín.

Sólo se mueve por la fila de círculos que limitan con el muro por la parte de Berlín Oriental.

Esta ficha permanece inactiva hasta el momento en que un jugador cualquiera

ra coge a un personaje y lo empieza a mover en compañía de uno de sus peones. A partir del turno siguiente la ficha de la «patrulla de vigilancia» comienza su movimiento.

Antes de cada turno, cualquiera de los jugadores tirará los dos dados. Si saca la misma puntuación en ambos volverá a tirar, sumando el valor ahora obtenido con el anterior.

Según que la puntuación obtenida sea par o impar, la «patrulla de vigilancia» moverá hacia el lado indicado en el tablero el total de la puntuación obtenida. Si llega al final del muro (casillas señaladas con «par» «impar») continuará el movimiento por la casilla contraria, es decir, cuando llegue a la casilla «par» continuará su movimiento por la casilla «impar», y viceversa.

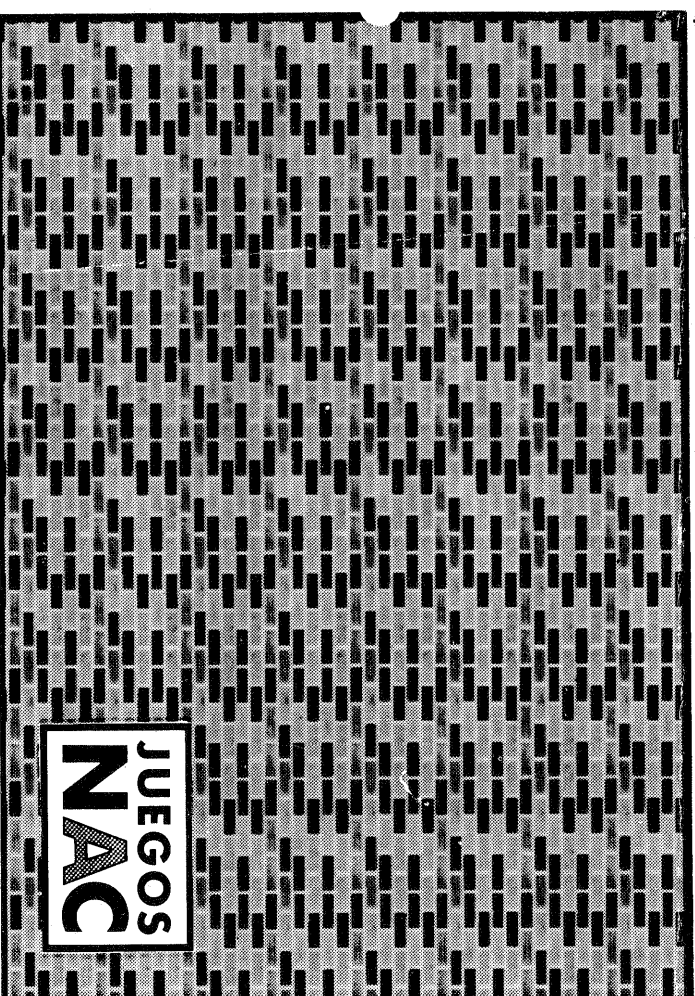
Cuando un jugador va a pasar el muro, acompañado del personaje, debe pararse en la primera casilla de la línea de la «patrulla de vigilancia» que encuentre. En ese momento otro jugador efectuará una nueva tirada de dados con lo que la ficha de la «patrulla de vigilancia» efectuará un nuevo movimiento, según las normas antes expuestas. Si de esta forma alcanza al peón o al personaje, la fuga ha fracasado, siendo el personaje enviado al Cuartel General y el peón pasa a la Polizei, donde permanecerá tres turnos sin jugar.

Si la ficha de la «patrulla de vigilancia» no alcanza al peón ni al personaje, estos continúan su movimiento normalmente.

Los únicos casos en los que la «patrulla de vigilancia» no actúa en las fugas es por medio del «coche oficial», «avión» o «globo».

MI AGENTE EN BERLIN

Instrucciones



JUEGOS
NAC

1.- INTRODUCCION

«Mi Agente en Berlín» es un juego, basado en un relato del mismo título de Arthur W. Landsbury, que admite de dos a seis jugadores, en el que cada uno representa a un grupo de tres espías del Servicio Secreto Inglés.

El juego comienza en el momento en que el Servicio Secreto Inglés recibe la noticia de que un alto personaje soviético, que se encuentra en Berlín Oriental, quiere pasarse al otro lado.

La única pista que poseen es que se trata de uno de los seis personajes que se encuentran en una foto.

Pero, el Servicio Secreto sabe que entre sus agentes hay un infiltrado un «topo», un agente doble que trabaja para los soviéticos, del que desconoce la identidad, por lo que no puede encargar la misión de buscar al personaje soviético que se quiere pasar y llevarlo al otro lado a un solo agente, por si este fuera el «topo». Por ello, decide enviar a varios agentes a Berlín Oriental, para de este modo, tener mayores posibilidades de éxito.

En el juego, por lo tanto, hay un jugador, que a diferencia de los demás, hace de «topo», siendo el único que conoce su propia identidad. Los tres peones de este jugador serán «topos».

2.- EL OBJETIVO DEL JUEGO.

Siempre que participen de tres a seis jugadores, uno de ellos, determinado mediante las cartas, ha de hacer obligatoriamente **el papel de «topo»**. Los demás jugarán como agentes del Servicio Secreto Inglés.

Si sólo juegan dos jugadores, existe la posibilidad, como se explicará más adelante, de que ninguno de ellos realice el papel de «topo».

Todos los jugadores tienen que cumplir dos misiones. La primera, que es igual para todos ellos, consiste en pasar a Berlín Oriental y **descubrir cual es el personaje soviético que se quiere pasar al otro lado**. La segunda misión de cada

jugador varía según sea el «topo» o no lo sea.

Para el «topo» la segunda misión será **conducir al personaje que se quiere pasar al interior de la Polizei**. Para el resto de los jugadores su misión será llevar al personaje a cualquier casilla de Berlín Occidental.

Gana la partida, por tanto, el jugador que antes descubra el personaje y cumpla su misión.

3.- COMPONENTES DEL JUEGO.

- Un tablero, que representa una parte de Berlín, con el muro que divide a la ciudad en dos sectores, el oriental y el occidental.
- 18 peones, en seis colores diferentes, que representan a los agentes de los seis grupos de espías. Cada jugador tendrá tres de ellos del mismo color.
- 6 peones de seis colores distintos, que representan a los seis personajes soviéticos.
- 1 ficha de parchis que representa a la «patrulla de vigilancia», que hace su ronda por las inmediaciones del muro, en el sector oriental.
- 6 fichas de parchis que se colocan en el tablero en las casillas circulares marcadas con una X, y que representan las «pistas».
- Una ficha de parchis para marcar los turnos.
- Dos dados.
- Una baraja con 90 naipes.
- Un extracto del relato «Mi Agente en Berlín» de Arthur W. Landsbury, en el que está basado este juego.
- Dos «fotos» de los personajes.

4.- EL TABLERO

Está dividido en dos zonas, la Oriental y la Occidental, con el muro que las separa, y en él podemos apreciar:

- **Circulos grises:** por los que se mueven normalmente las fichas.
- **Circulos grises numerados del 1 al 6:** zonas de colocación al comienzo de la partida.

siguientes casos:

- Cumpliendo el objetivo indicado en la carta de «Misión Especial».
- El primer jugador que consiga llevar un peón a una casilla de «pista», que tenga ficha. En este caso se retirará la ficha que había en dicha casilla, que se convierte en una casilla normal.
- Con las cartas de «Oportunidad» correspondientes.
- Con las cartas de «Incidencia» correspondientes.

Al coger una de las cartas de «Identificación del Personaje», conviene que **siempre se mezclen bien**, para que el jugador no tenga ningún indicio sobre las cartas que ya ha visto.

Si se utilizan en un mismo turno, por un mismo jugador, varias posibilidades para poder mirar las tres cartas de «Identificación del Personaje», se hace de una en una, éste es, viendo una, devolviéndola, volviendo a mezclarla, cogiendo otra, devolviéndola, y así sucesivamente.

Los personajes siempre están colocados en los edificios, excepto cuando algún jugador los saca de ahí.

En cualquier momento de la partida, un jugador puede introducir uno de sus peones en el edificio donde se encuentre un personaje, y con el movimiento normal, **hacerse acompañar por éste, llevándolo en la casilla adyacente a la de su peón**, y moviéndolos como si fueran una sola ficha.

Esta es la única forma en la que una ficha de personaje puede moverse por el tablero.

Cada peón sólo puede llevar a un personaje.

Una vez que se tiene la seguridad de quién es el personaje, se debe coger el peón que lo representa y tratar de cumplir con su objetivo.

Cada tres turnos, que están señalados en la «Marca de Turnos» del tablero con un asterisco, cualquier jugador realizará una tirada con un sólo dado y en función de la puntuación obtenida, los peones de personajes se colocarán en el edificio que señala la plantilla existente en el tablero. Así, por ejemplo, si

sale un «dos», el peón rojo de personaje se colocará en la Cervecería, el negro en el Cuartel General, etc.

Cuando un personaje esté acompañado por un peón de cualquier jugador no obedece estas normas de movimientos de los personajes.

Si un jugador tiene un peón acompañando a un personaje y otro jugador se lo quiere quitar, lo podrá hacer únicamente de las siguientes formas:

- Poniendo dos peones propios en casillas adyacentes, uno a la del personaje y otro a la del peón que lo acompaña.
- Con las cartas de «Oportunidad».
- «Mover» y de «Argumento convincente».

Para quitarle un personaje a un jugador, cuando el personaje y el peón que le acompaña se encuentren en un edificio habrá que introducir en ese edificio más peones que los que tenga en él, el jugador cuyo peón se esté haciendo acompañar por el personaje.

Si al utilizar una carta de «Mover», el personaje queda sólo, pasará a posesión del primer jugador que coloque un peón en una casilla adyacente a la ocupada por el personaje. Si en la siguiente tirada para el «Movimiento de los personajes» no está en poder de nadie, se colocará en el edificio que le correspondía por dicho movimiento.

Esta norma es válida, igualmente, cuando un jugador abandona voluntariamente a un personaje en una casilla.

Sólo se podrá pasar un peón que vaya acompañado con un personaje, de Berlín Oriental a Berlín Occidental, cuando se tenga la correspondiente carta de «Fuga» de las de «Oportunidad».

10.- LA REDADA

La redada se puede producir por dos motivos:

- Cuando salga la carta de «Incidencia» correspondiente.
- Cuando lo decide el «topo», siempre que sea su turno de movimiento. Est sólo lo puede hacer una vez en toda la partida, y en ese momento tiene que detenerse públicamente como «topo».

En todos los casos en que se produc

- Por cada punto obtenido con los dados, un peón recorre una casilla del tablero, debiendo estar adyacentes para pasar de una a otra.

- Un jugador puede repartir la jugada obtenida con los dados para el movimiento, de la forma que quiera, entre sus peones, o simplemente no moverse.

- Ningún peón puede pasar por encima de otro, debiendo rodearlo o aguardar a que el paso quede franco. La única excepción es la casilla de entrada y salida de la Polizei, que en el caso de que esté ocupada, se puede pasar por encima pero únicamente para entrar o salir de la Polizei.

- Para pasar el muro en cualquiera de los dos sentidos, los peones tendrán que hacerlo obligatoriamente por las casillas señaladas con STOP, deteniéndose en dicha casilla y no pudiendo continuar el movimiento hasta el turno siguiente, con una nueva tirada de dados. En el interior de los edificios, puede haber un número ilimitado de peones y personajes.

- Está permitido el hacer parte del movimiento, utilizar una carta de oportunidad y continuar el movimiento hasta finalizarlo.

- Si una ficha se coloca en una casilla de «metro» y en el siguiente turno permanece en dicha casilla, puede colocarse a continuación en cualquier otra casilla de «metro». Esta norma puede utilizarse también para el peón acompañado de personaje, colocando al peón en la casilla de «metro» y al personaje en la casilla adyacente.

- En el caso de estar detenidos varios peones en la Polizei, aunque sean de distintos jugadores, en cada turno sólo puede salir uno, por lo que antes de empezar el turno, tiran los dados todos los jugadores que se encuentran en esa situación, siendo el que obtenga la mayor puntuación el único que puede sacar un peón.

9.- EL PERSONAJE

La identidad del personaje soviético que se quiere pasar a Occidente, se defi-

ne de la forma que se ha explicado en el capítulo de las cartas de «Identificación del Personaje».

En las dos fotos que existen en el juego, están representados los distintos personajes, indicando el color de la ficha que representa a cada uno. Así por ejemplo, el peón marrón representa al personaje «militar y cosmonauta», el peón verde al «militar y político», y así sucesivamente.

En cada partida, por lo tanto, el personaje que hay que descubrir **estará representado por una ficha distinta**, en función de las dos cartas de «Identificación del Personaje», que se hayan elegido.

Durante el transcurso de la partida, todos los jugadores deberán averiguar la identidad del personaje, para así saber por qué ficha está representado y poder «cogerla» para cumplir su misión.

La identidad del personaje se averigua a través de las tres cartas que han sobrado de las de «Identificación del Personaje». Estas tres cartas, mezcladas, están junto al tablero, y de la forma que se indica más adelante, cada jugador puede ir viendo una cada vez, al azar. Una vez leído su contenido **se devuelve, mezclándola con las otras dos**. Por tanto, si el mismo jugador tiene posteriormente la posibilidad de coger otra vez una de estas tres cartas de «Identificación del Personaje», cabe la posibilidad de que la carta que escoja sea la misma que ya ha visto.

El contenido de estas cartas indican **las características que NO tiene el personaje** que quiere pasar. Así, por ejemplo, si la carta que ve es la de «civil», se sabrá que el personaje es «militar»; si la que se ve es la de «militar», se sabrá que es «civil»; si la que se ve es la de «cosmonauta», podrá ser «científico» o «político»; si la que se ve es la de «científico», podrá ser «cosmonauta» o «político». Y si es la de «político», podrá ser «cosmonauta» o «científico».

Por ello, es indispensable haber visto el contenido de las tres cartas, para poder conocer la identidad del personaje.

Estas tres cartas de «Identificación del Personaje» se podrán ver sólo en los

- **Círculo gris, marcado con una estrella:** punto de colocación de la «patrulla de vigilancia» al comienzo de la partida. Asimismo las casillas adyacentes a ésta, están marcadas con una flecha, y las casillas con los textos «par» e «impar» indican el camino de la «patrulla de vigilancia».

- **Círculos amarillos:** en la zona comprendida entre el muro y estos círculos, no podrá detenerse ningún peón que esté acompañado por un personaje.

- **Círculos blancos con la letra U:** indican las entradas y salidas del «Metro».

- **Círculos azules:** puntos de seguridad, en los que al producirse la redada no puede ser detenido ningún peón que se encuentre en ellos.

- **Círculo verde:** cumple la misma función que los círculos azules, pero a diferencia de éstos, admite un máximo de dos peones.

- **Círculos grises marcados con una X:** en ellos se colocarán al comienzo de la partida, las fichas de «pistas».

- **Flechas de doble sentido:** indican la casilla por la que se puede entrar y salir de los edificios.

- **Flechas colocadas en el muro:** indican los pasos para poder ir de Berlín Oriental a Berlín Occidental, con la carta correspondiente.

- **Círculos grises marcados con la palabra STOP:** indican la puerta del muro.

- **Una plantilla de marca de turnos:** en la que cada vez que finalice un turno completo de todos los jugadores, se avanza la ficha de marca de turnos una casilla. Las casillas marcadas con un asterisco indican los turnos en que hay movimiento de los personajes.

- **Una plantilla de «Movimientos de los personajes».**

5.- LAS CARTAS

Existen seis tipos diferentes de cartas:

- de Oportunidad.
- de Incidencia.
- de Disparos.
- de Misión Especial.
- de «¿Quién es el «topo»?».

- de Identificación del Personaje.
Todas ellas se utilizan por separado, excepto las de Oportunidad y las de Incidencia, que se colocan, mezcladas y barajadas, en un sólo mazo.

5.1.- Oportunidad:

Cuando un jugador, en su tirada de dados para el movimiento normal de sus peones, obtenga un «tres», un «siete» o un «once», puede coger una carta del mazo conjunto de cartas de Oportunidad y de Incidencias.

Cuando jueguen cinco o seis jugadores, cada uno podrá guardar, sin utilizar, hasta un máximo de dos cartas de Oportunidad. Si participan menos de cinco, cada uno podrá guardar hasta un máximo de tres.

En todos los casos, de tener el máximo permitido y obtener una nueva, el jugador la podrá observar, pero a continuación tendrá que desprenderse de una, ya sea la nueva o alguna de las que ya tenía, sin poder hacer uso de ella, devolviéndola al fondo del mazo.

Estas cartas se pueden intercambiar entre los jugadores.

Cada vez que se utiliza una de estas cartas, el jugador que ha hecho uso de ella la pierde, devolviéndola al fondo del mazo.

5.2.- Incidencia:

Se obtienen cuando el jugador, en su última tirada de dados para el movimiento normal de los peones, obtiene un «tres», un «siete» o un «once».

Forman un sólo mazo con las cartas de oportunidad, estando mezcladas unas con otras, cogiéndose siempre la que esté en primer lugar, sea del tipo que sea.

Estas cartas son de **ejecución inmediata**, por lo que el jugador que la ha obtenido, antes de mover sus peones, debe cogerla y leerla a todos los demás jugadores, debiendo realizar en el momento las instrucciones que la carta le indica.

El contenido de la carta puede afectar al jugador que la ha obtenido o a todos los jugadores, siendo siempre obligatorio ejecutar inmediatamente lo que la carta establece.

5.3.- Disparos

Este mazo contiene 42 cartas, de las cuales 36 se denominan «ileso» y seis «eliminado». El número de estas cartas que participa en el juego varía en función del número de jugadores, por lo que antes de empezar la partida hay que preparar este mazo, retirando las que sobren.

El mazo de cartas que se utiliza, será:

- Para dos jugadores: dos cartas de «eliminado» y cuatro de «ileso».
 - Para tres jugadores: tres cartas de «eliminado» y nueve de «ileso».
 - Para cuatro jugadores: cuatro cartas de «eliminado» y dieciséis de «ileso».
 - Para cinco jugadores: cinco cartas de «eliminado» y veinticinco de «ileso».
 - Para seis jugadores: seis cartas de «eliminado» y treinta y seis de «ileso».
- Estas cartas se reparten siempre dando a cada jugador una de «eliminado» y tantas cartas de «ileso» como jugadores haya, incluyéndole a él. Las cartas se utilizarán de la forma que se indica en el capítulo de «El tiroteo».

5.4.- Misión Especial:

Este mazo se reparte siempre antes de comenzar la partida y después de que se han repartido las cartas de «¿Quién es el topo?». Se entrega una a cada jugador, retirando las restantes.

La misión que indica esta carta se puede realizar en cualquier momento de la partida.

5.5.- «¿Quién es el «topo»?»

Estas cartas se entregan siempre **antes de comenzar la partida**.

Si participan de tres a seis jugadores, se separan la carta de «topo», y de las restantes el número necesario hasta

igualar al número de jugadores. Cada jugador eligirá una, quedando asignadas de este modo las misiones a cumplir.

Si participan dos jugadores, se utilizarán la carta de «topo» y dos de las restantes. De ese mazo de tres cartas, cada jugador cogetá una, que le indicará su misión. La que sobre será retirada, por lo que es posible que no exista «topo» en esa partida.

Una vez elegidas estas cartas, cada jugador la leerá y la guardará, sin enseñársela a los demás jugadores.

5.6.- Identificación del Personaje:

Es una baraja que contiene cinco cartas, con las que se establece la identidad del personaje que quiere pasarse a Occidente. Estas cartas son:

- «Civil».
- «Militar».
- «Cosmonauta».
- «Científico».
- «Político».

El personaje puede ser «civil» o «militar» y además ser «cosmonauta», «científico» o «político».

Antes de empezar la partida, un jugador cualquiera elegirá, sin verla, una carta entre las de «civil» y «militar» y la separará. A continuación, hará lo mismo entre las cartas de «cosmonauta», «científico» y «político», uniéndola con la anterior.

De esta forma, queda establecida la identidad del personaje que se quiere pasar a Occidente, existiendo seis únicas posibilidades:

- Civil y científico.
- Civil y cosmonauta.
- Civil y político.
- Militar y científico.
- Militar y cosmonauta.
- Militar y político.

Después de realizar esta operación el mazo queda dividido en dos: en un lado estarán las dos cartas que se han elegido al azar y que se colocan ocultas, fuera del alcance de los jugadores, y por otro, las otras tres cartas, que se mezclan y se colocan, sin ver su contenido, al lado del tablero.

Estas últimas podrán ser consultadas por los jugadores a lo largo del transcurso de la partida, de la forma que se indica en el capítulo de «El Personaje».

Cuando un jugador declara haber cumplido su objetivo, debe mirar las cartas de «Identificación del Personaje», que definen su identidad, para comprobar si es correcta la identificación que ha hecho del mismo. De ser así las mostrará a los demás jugadores y gana la partida. Pero si la identificación del personaje que ha realizado no es correcta, devolverá las cartas de «Identificación el Personaje», sin que ningún otro jugador las vea, y todos sus peones quedan eliminados. El peón del personaje será colocado en el Cuartel General, continuando la partida, hasta que alguien gane.

6.- COMIENZO DEL JUEGO

- Se reparten los diferentes mazos de cartas de la forma indicada en el capítulo anterior.
- Cada jugador escoge tres peones de un mismo color.
- Se realiza una tirada con un dado por jugador, colocando sus peones de acuerdo con la puntuación obtenida en la casilla de salida, correspondiente, y en las dos adyacentes a ella. En caso de empate entre jugadores, éstos repiten la tirada.
- Se coloca la ficha de «patrulla de vigilancia» en la casilla marcada con una estrella.
- Se colocan las fichas de «pistas» en las casillas marcadas con una X, utilizándose tantas fichas como jugadores participen, quedando las demás casillas vacías.
- Se coloca una ficha en la casilla primera de la «Marca de Turnos».
- Se realiza una tirada con un dado para, de acuerdo con la plantilla del tablero, colocar a los personajes.
- Todos los jugadores tiran los dados, empezando la partida el que obtenga mayor puntuación, continuando por la derecha.

7.- EL TIROTEO

Cada vez que sale una carta de «Incidencia» de «tiroteo» **en ese momento** hay que utilizar las cartas de «disparos».

A cada jugador se le entrega una carta de «eliminado» y tantas cartas de «ileso» como jugadores haya.

Cada jugador se descarta de una de todas esas cartas y entrega a cada uno de los demás jugadores y a él mismo una de las cartas que ha conservado.

Si desea eliminar algún peón de otro jugador, o incluso de sí mismo, le entregará la carta de «eliminado», y a los que no desee eliminarles ningún peón, les entregará una carta de «ileso».

Por eso, si desea eliminar algún peón, de cualquier jugador, deberá descartarse de una carta de «ileso», y en caso contrario, deberá descartarse de la carta de «eliminado».

Las cartas se entregan boca abajo, de modo que el jugador que la recibe no sepa que tipo de carta es la que le están dando. Antes de mirárlas, cada jugador deberá mezclar bien las cartas que le han entregado, para que no conozca quien le ha dado cada una, y a continuación las enseñará a los demás jugadores.

Aquel que tenga **una o más de una carta** de «eliminado», tendrá que retirar del juego uno de sus peones, que será el que él mismo elija.

Mediante este sistema se pueden eliminar a un mismo jugador un **máximo de dos peones**, siempre en «tiroteos» distintos.

En cualquier caso, los peones que se encuentren en Berlín Occidental o en la Polzei no pueden ser eliminados.

Una vez finalizado el «tiroteo», se continúa normalmente la partida.

8.- EL MOVIMIENTO DE LOS PEONES

- Cada jugador tira los dados para el movimiento de sus peones una vez por turno. Si con los dos dados saca la misma puntuación vuelve a tirar, sumando los valores obtenidos.
- En cada casilla sólo puede haber un peón o un personaje.