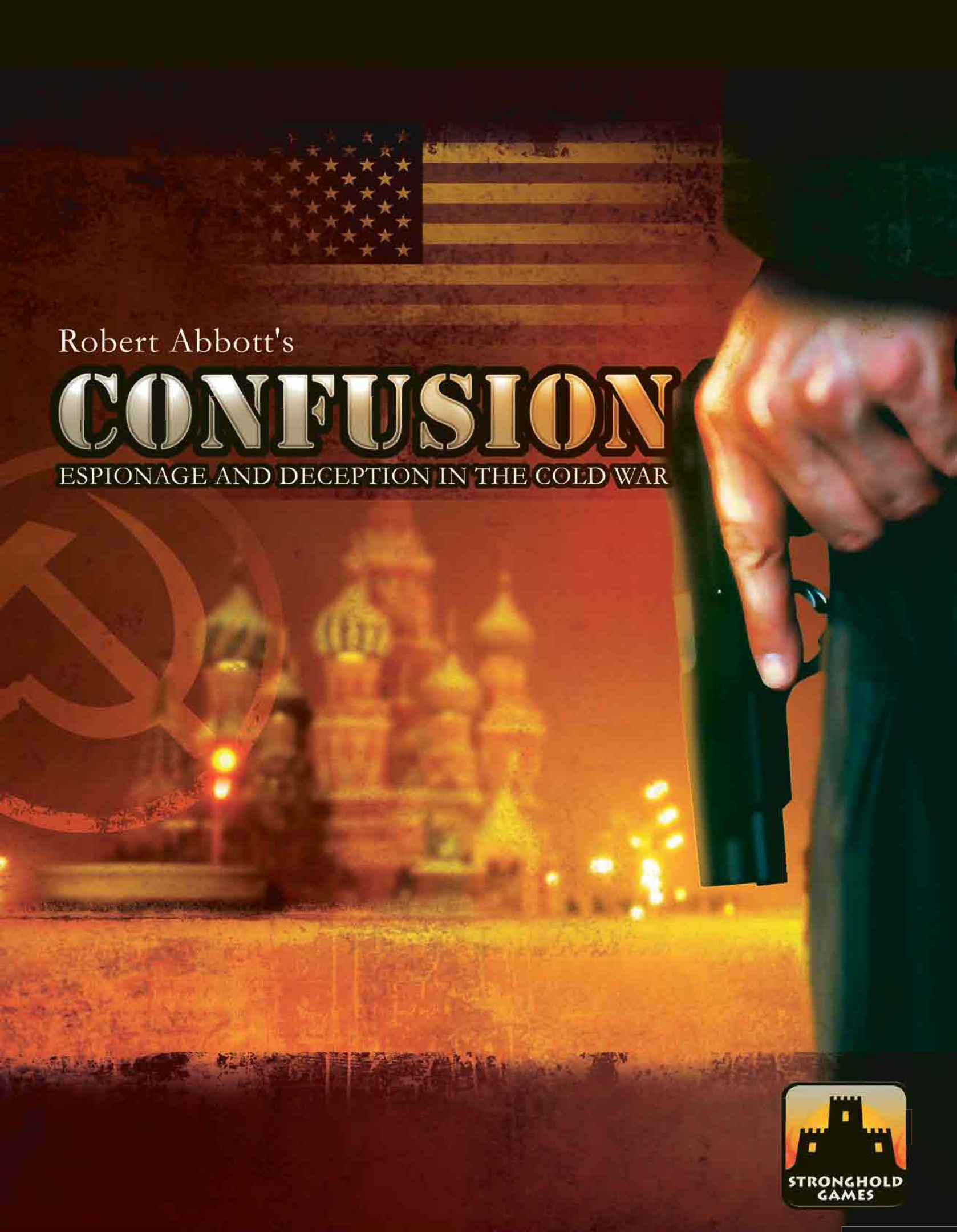
Robert Abbott's
CONFUSION
ESPIONAGE AND DECEPTION IN THE COLD WAR
STRONGHOLD
GAMES

Stronghold Games is proud to bring you "Confusion: Espionage and Deception in the Cold War".

Designed by the genius of Robert Abbott, this game has never been printed in North America and only once in Germany in very limited release. Stronghold Games is very excited to bring this brilliant design back to print after many years of being unavailable worldwide.

We would like to thank Robert Abbott for giving us the opportunity to publish his great game. We would also like to thank the community of gamers at Board Game Geek (www.boardgamegeek.com) who have asked to have this game reprinted.

We hope you enjoy playing this game as much as we enjoyed publishing it!

For more information about our games, please visit our webpage at:
www.Stronghold-Games.com

Credits

Game Design: Robert Abbott
Game Development: Kevin Nesbitt and Stephen M. Buonocore
Art and Layout: David Ausloos (www.ausloosdesign.be)

Production Manager: Kevin Nesbitt
Production Consultant: Stephen M. Buonocore

Stronghold Games' logo was designed by Antti Karjalainen
Special thanks to Chad Mekash for rewriting the rulebook.

Rules translations by:
German: Catrin Berghoff and Tina Sörgel
French: Julien Griffon
Spanish: Guillermo H. Nuñez

⚠ WARNING: CHOKING HAZARD

© 2010 Stronghold Games LLC, a Delaware USA Limited Liability Company. All rights reserved.
USA / UK / Ireland / Australia WARNING: CHOKING HAZARD – SMALL PARTS. Not for children under 3 years. FR AVERTISSEMENT : RISQUE DE SUFFOCATION – PETITES PIECES. Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. DE WARNHİNWEIS: ERSTICKUNGSGEFAHR – ENTHÄLT KLEINE TEILE. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. ES ADVERTENCIA: RIESGO DE ASFIXIA – CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS. No apto para niños menores de 3 años.

La Guerra Fría.

Una epoca peligrosa para el mundo. Un momento peligroso para ser espía... pero de eso se trata el ser un Espía. Mientras que las oscuras nubes de la intriga y el subterfugio se posan alrededor del globo has sido llamado por tu país para obtener la información Ultra Secreta que asegurará la seguridad y supremacía de tu nación. Pero no todo es lo que parece; tus espías son difíciles de controlar a escala global, e incluso peor, hay un Agente Doble en el corazón mismo de tu operación que amenaza el éxito de la misión!

Podrás cumplir tus objetivos a expensas de tu oponente, o acaso la operación entera estará destinada a colapsar en un mar de Confusion?

Contenido

- 26 “Piezas de Espía” (los “Espías”)
- 26 “Piezas de Movimiento”
- 1 “Maletin Ultra Secreto” (el “Maletín”)
- 1 Tablero
- 2 Anotadores (los “Anotadores”)
- 2 Marcadores
- 1 Troquel con 6 “Contadores de Acciones Especiales”
- 1 Manual

El Juego

Cada jugador tiene 13 piezas de Espía a su disposición que moverá por el tablero para capturar espías enemigos y ganar control del Maletín Ultra Secreto. El giro del juego es que cada jugador desconoce las capacidades de movimiento de sus propios Espías - pero pueden ver como se pueden mover los Espías del oponente. Cada jugador deduce las capacidades de sus propios Espías mientras estos son movidos y las registra en su Anotador de Espía.

Objetivo y Victoria

El objetivo del juego es ganar el control del Maletín Ultra Secreto, moverlo al lado opuesto del tablero (es decir, hacia la primer fila del oponente), y hacer que uno de tus Espías sea quien lleve el Maletín.

Inicio del Juego

Elije que jugador sera Blanco (Estados Unidos) y cual sera Rojo (Unión Sovietica). Cada jugador al azar prepara los Espías del oponente de la siguiente manera:

1. Coloca las Piezas de Movimiento (son las que muestan como se moverá una pieza) boca abajo y mezclalas. Boca abajo significa que todas las piezas de movimiento mostrarán el mismo símbolo en la parte superior (el símbolo de "mueve 2 en cualquier dirección"), que es el que se utilizará cuando ciertas piezas sean promovidas.

2. Selecciona una Pieza de Espía e incerta una Pieza de Movimiento al azar en el area recortada. Asegurate de que el lado apropiado (no promocionada) sea visible. Seguramente es conveniente que la Pieza de Movimiento sea tomada de una caja para asegurar la selección al azar.

3. Coloca una de las piezas del oponente en su respectiva posición de inicio del lado de tu oponente en el tablero (ver-Diagrama de Inicio en página ##). La Pieza de Movimiento para cada de Espía oponente deberá mostrarse en tu dirección. No permitas que tu oponente vea dicha Pieza.

4. Mientras tanto, tu oponente hará lo mismo con tus Espías.

5. Coloca el Maletín Ultra Secreto en el centro del tablero de 11 x 11, en la casilla marcada. Cada jugador toma el Anotador perteneciente a su país/color y un marcador. Elije o determina al azar que jugador comenzará el juego.

Modo de Juego

En tu turno, anuncia y haz un movimiento con uno de tus Espías.

Tu oponente responde con "Si" para indicar que el movimiento es legal o con "No" para indicar que debes retornar a tu Espía a la casilla que ocupaba antes de moverse. El tipo de movimiento del Espía determinara la legalidad de tu acción validada por tu oponente.

Si el movimiento fue legal y tu pieza termina en la misma casilla que una pieza enemiga, dicha pieza es capturada y removida del juego guardando de no revelar su tipo de movimiento. Simplemente coloca al Espía de nuevo en la caja, con el lado que muestra el movimiento boca abajo.

Ambos jugadores deberán registrar lo que han aprendido del movimiento, legal o no, en sus Anotadores.
Tu registrarás lo que puedes deducir acerca del Espía que has movido (o intentado mover), y tu oponente registrará lo que deduzca que sabes acerca de ese Espía.

Moviendo Tus Espias

Las lineas en la Pieza de Movimiento de los Espías muestra las direcciones y la distancia máxima que estos pueden ser movidos (siempre en línea recta). No hay 2 espias de un mismo bando que muevan de la misma manera. Un Espía no requiere moverse a su distancia máxima. Un Espía nunca cambia de dirección en un solo movimiento.

Los diagramas en los Espías de tu oponente muestran las lineas de movimiento desde tu punto de vista. Arriba en un diagrama significa hacia el oponente, y abajo significa hacia ti.

Un Espía no puede saltar sobre otro Espía o Maletín Ultra Secreto.

No puedes mover a tu Espía a una casilla que contenga otro de tus Espías. Sin embargo, puedes mover a un Espía a una casilla donde se encuentre un Espía enemigo. En ese caso, el Espía enemigo es capturado y removido del juego.

Algunos Espías tienen el símbolo de un candado en ellos. Estos Espías no siempre pueden retornar a la casilla anterior en el siguiente turno, dependiendo del movimiento que has elegido para ellos. Este símbolo es para referencia solamente. Sería un gran error, por ejemplo, accidentalmente moverse mas allá del Maletín solo para encontrar que no puedes retornar a recobrarlo!

Promoviendo Espias

Las cuatro Piezas de Movimiento Promovibles pueden ser identificadas por el símbolo de Corona (así como por su inhabilidad de moverse hacia atrás). Solo estos 4 Espías pueden ser promovidos.

Si alguno de estos Espías alcanza un espacio del borde opuesto del tablero, tu oponente deberá anunciar la promoción y reemplazo de la Pieza de Movimiento del Espía girándo dicha Pieza al otro lado (El “Lado Promovido”). El diagrama anterior de la Pieza no es revelado al oponente, y se deberá tener cuidado de asegurarse que no sea accidentalmente visto.

El Malet n Ultra Secreto

Si un Espía es movido legalmente a una casilla ocupada por el Maletín Ultra Secreto (capturando un Espía enemigo en la misma casilla, si es aplicable), colocar tu Espía sobre el Maletín.
Tu Espía es ahora quien lo controla.

Si decides mover al Espía en control del Maletín, tienes tres opciones:
1. Puedes mover al Espía y dejar el Maletín detrás, perdiendo asi el control del Maletín.
2. Puedes mover a tu Espía y llevar el Maletín con el mismo. Si llegas a una casilla que contenga un Espía enemigo, lo capturarás y retendrás el control del Maletín.
3. Puedes mover el Maletín en vez de mover a tu Espía. El Maletín solo podrá moverse en una dirección y a la misma distancia que movería el Espía controlándolo. El Maletín no podrá ser usado para saltar sobre un Espía. Sin embargo, podrá finalizar su movimiento en una casilla que contenga a otro Espía, aliado o enemigo. Si termina en una casilla conteniendo uno de tus Espías, entonces dicho Espía sera posicionado sobre el Maletín y ganará control del mismo.

Si termina en una casilla conteniendo un Espía enemigo, dicho Espía sera posicionado sobre el Maletín y será quien gane control del mismo (obviamente pasarle el Maletín a un Espía enemigo es rara vez una buena idea). El Maletín podrá terminar en un espacio vacío. En este caso, ningun jugador lo controlará.

El Doble Agente

Cada jugador tiene una Pieza de Movimiento que muestra un signo de pregunta (?). Este es el Doble Agente, y representa un Espía secretamente trabajando para tu oponente. Este Espía es ubicado y funciona como cualquier otro Espía descripto en las reglas anteriormente. Hay, sin embargo, algunas diferencias.

El jugador oponente podrá libremente elegir si el movimiento del Doble Agente fue legal o no, contestando “Si” o “No” despues de cada movimiento, como asi lo desee. El oponente podrá incluso declarar “Si” a un movimiento determinado turno y luego “No” al mismo movimiento en un turno posterior. Por supuesto, esto no es muy sabio de hacer, ya que revelaría a este Espía como el Doble Agente.

Antes de mover a un Espía en tu turno, podrás intentar “Eliminar al Doble Agente” declarando que deseas remover uno de tus Espías del juego. Esta acción es libre, y es realizada adicionalmente a la porción regular del juego. Dicha acción podrá ser tomada una vez por turno, pero podrá repetirse en turnos consecutivos. Simplemente selecciona uno de tus Espías (es decir, el Espía que consideras es el Doble Agente), y remuévelo sin revelar su Pieza de Movimiento. Esta acción podría ser muy importante si tu Doble Agente tiene el Maletín pero tu oponente se niega a moverlo.

Alternativamente, antes de mover un Espía en tu turno, puedes elegir “Eliminar al Doble Agente enemigo” removiendo la pieza de Doble Agente del oponente del tablero revelando a tu oponente dicha pieza para verificar su autenticidad. Esta acción es gratuita, y es hecha adicionalmente a la porción regular de tu turno. En este caso, deberás eliminar solamnete al Doble Agente verdadero de tu oponente.
No podrás elegir una pieza diferente. Esta acción tambien podría ser muy importante si el Doble Agente de tu oponente ha llevado el Maletín a tu lado del tablero. Podrías simplemente elminar al agente, y luego mover a uno de tus Espías sobre el Maletín.

No podrás “Eliminar al Doble Agente Propio” y “Eliminar al Doble Agente del Oponente” en el mismo turno.

El Doble Agente es elegible para ganar el juego si tu oponente es lo suficientemente descuidado como para permitir que ese Espía lleve el Maletín a su primer fila.

Anotadores

Los Anotadores son utilizados para mantener cuenta de lo que se conoce de los Espías.
Un lado del Anotador se titula “Mis Espías” para llevar cuenta de lo que sabes de ellos.
El otro lado del Anotador se titula “Espías Oponentes”, que sera utilizado para llevar cuenta de los Espías del jugador oponente, ya que tambien deseas saber lo que tu oponente sabe.
La mejor manera de llevar cuenta de la informacion sobre un Espía es tachando lo que dicho Espía no podrá ser. Entonces quedará lo que el Espía puede ser. Cuantas más posibilidades sean descartads, comenzarás a deducir el tipo de movimiento exacto de tu Espía para el juego.

Reglas Opcionales y Variantes

Esta sección cubre una regla opcional y algunas variantes que tal vez a los jugadores les interese intentar. Han sido diseñadas para que puedan ser jugadas de a una o en cualquier combinación deseada.

Regla Opcional: Tokens de Acciones Especiales

Incluídos en el juego se hallan 6 tokens de Acciones Especiales, 3 por cada jugador. Estos tokens agregan algunas acciones al juego para ambos jugadores. Pueden ser usados en su totalidad o en parte para ayudar a balancear el juego entre jugadores de distintos niveles.
En un turno, puedes jugar one (y sólo uno) de estos tokens, pero no si has elegido una acción de "Eliminar un Doble Agente" o "Eliminar el Doble Agente de un Oponente".

Debes jugar el token de Acción Especial antes de mover cualquier Espía.
Una vez jugado, regresa el token a la caja, fuera del juego.

Los tokens son los siguientes:

Revela 1:

Esta acción te permite que te sea revelada la identidad de un Espía. Tu oponente tomara el Espía que designes, y te mostrará el lado de la Pieza de Movimiento. El Espía luego será retornado al tablero en su posición original. Podrías, si quisieras, que te fuera revelada la identidad incluso de uno de tus Espías eliminados. El oponente deberá asegurarse de retornar al Espía nuevamente a la caja. Luego de revelar uno de los Espías, puedes realizar el intento de movimiento normalmente, sólo que no podrás elegir mover, este turno, al espía revelado.

Mueve 2:

Esta acción te permite intentar mover dos Espías este turno en vez de sólo uno. Hay algunas limitaciones sin embargo. Puedes mover solamente Espías que se encuentren en tu mitad del tablero, es decir, en las primeras 5 filas de tu lado. Ninguno de los Espías deberá tener el Maletín. No podrás intentar mover al mismo Espía dos veces, no importa si el movimiento es legal o no. No podrás mover un tercer Espía como parte de tu "movimiento regular".

Intercambia 2:
Esta acción te permite intercambiar dos de tus Espías sin revelar las Piezas de Movimiento. Sin embargo, hay algunas limitaciónes. Sólo podrás intercambiar dos de tus Espías que se encuentren en tu mitad del tablero, es decir, las primeras 5 filas de tu lado. Ninguno de los Espías debera tener el Maletín. Luego de intercambiar a los Espías, podrás tomar un intento de movimiento regular, aunque no podrás seleccionar ninguna de las piezas intercambiadas de esta manera, este turno. La única excepción es si ya no posees ningun otro Espía en el juego.

Variante 1 : "Honor Entre los Espías"
En esta variante, la Pieza de Movimiento Doble Agente no es usada. Ignora la posición central del Inicio en el Diagrama de Inicio (es decir, el Espía "X" es removido del juego al inicio), y en su lugar usa sólo los otros 12 Espías en sus posiciónes de inicio usuales.

Variante 2 : "Inicio Apretado"
En esta variante, no se utilizan las columnas oscuras del tablero que estan marcadas con el símbolo de radiación nuclear. Estas serán tratadas como "sin limites" para todos los propósitos.
Esta variante crea un ambiente más difícil para que los Espías se muevan hacia el interior.

Variante 3 : "Extracción Segura"
En esta variante, tu Espía deberá adicionalmente sobrevivir por un turno completo en la primer línea del oponente para lograr ganar el juego. Si tu Espía alcanza la primer fila de tu oponente pero es eliminado en el siguiente turno del oponente, el juego continua. Esta variante es buena para aquellos jugadores que son nuevos en el juego, o jugadores que desean un juego mas largo.

Variante 4 : "Inicio Variable"
En esta variante, los jugadores son invitados a colocar sus piezas iniciales en cualquier patron que deseen, observando las siguiente reglas de posicionamiento:
1. Sólo podrás colocar piezas en la primera y segunda filas como en el juego standard.
2. No se podrán colocar mas de 7 Espías en una fila.
3. Por lo menos 4 columnas deberan tener Espías en ambas filas (es decir, que por lo menos 4 Espías en tu fila "hogar" serán bloqueadas de moverse directamente hacia adelante en el primer turno debido a los 4 Espías que estaran delante.)
4. A los jugadores no se les permitira ver sus Piezas de Movimiento y hay que tomar extremo cuidado de evitar revelar alguna cuando se utiliza este método.

Variante 5: "Promoción, Señor?"
En esta variante, todos los Espías (no solo aquellos con el símbolo de corona) son promovidos con excepción de los Doble Agentes. El oponente podrá preguntar "Deseas promover esta unidad?" por cada espia que llegue al borde del tablero en el area del oponente. Libremente podrás decidir si promover o no una unidad. Una vez declinado, un Espía debera mover a una casilla en el lado del oponente y entonces la pregunta de promoción se volverá a hacer. Si un Espía es movido fuera de la casilla del borde y luego dentro nuevamente la pregunta se hará igualmente.

Los Doble Agentes no podrán ser promovidos con esta variante. Si el oponente pregunta y tu aceptas la promoción, el oponente reverlara al Doble Agente que será removido del juego. Además, el Maletín, mas allá de la ubicación, será transferido al primer Espía (alfabeticamente definido) sin importar su ubicación! La mayor parte del tiempo este sera el Espía A, pero si el Espía A se encuentra eliminado, pasara al Espía C y asi sucesivamente. El oponente podrá declinar la transferencia del maletin si así lo deseara.

En esta variante, vale la pena conocer quienes son tus espías antes de promoverlos. Promover erroneamente a un Doble Agente a una posición es una buena manera de que el Maletín sea robado.