



**AGENT DOG**  
**SCHMIDT SPIELE 49454**

**Escondido e intercambiado**

Un juego de equipo en el que todos los agentes deben mantenerse atentos,  
de Johannes Schmidauer-König  
para 2-4 personas a partir de 8 años.



**Presentación del juego**

Se vuelve misterioso en DOG-City:

Como agentes jugáis en equipo para llevar vuestras figuras de juego primero a la meta. Pero en Agent DOG nunca deberíais estar demasiado seguros de vuestra situación. En misiones secretas vuestras reglas del juego deben revisarse regularmente, pueden intercambiarse con las de otros agentes o incluso trabajar como dobles agentes para el otro equipo.

Por lo tanto, vigilad siempre atentamente los colores de todas las figuras de juego y utilizad todos los medios para llevar a vuestros propios agentes con seguridad a la meta. ¿Tenéis lo necesario para el título de maestro agente de DOG?

Edad recomendada: 8+

Jugadores: 2-4

Tiempo de la partida: 45 MINUTOS

### Contenido de la caja:

1 tablero de juego,

110 cartas de juego,

16 figuras de juego negras con marcas de color (4 de cada uno de los 4 colores)

### NUEVO

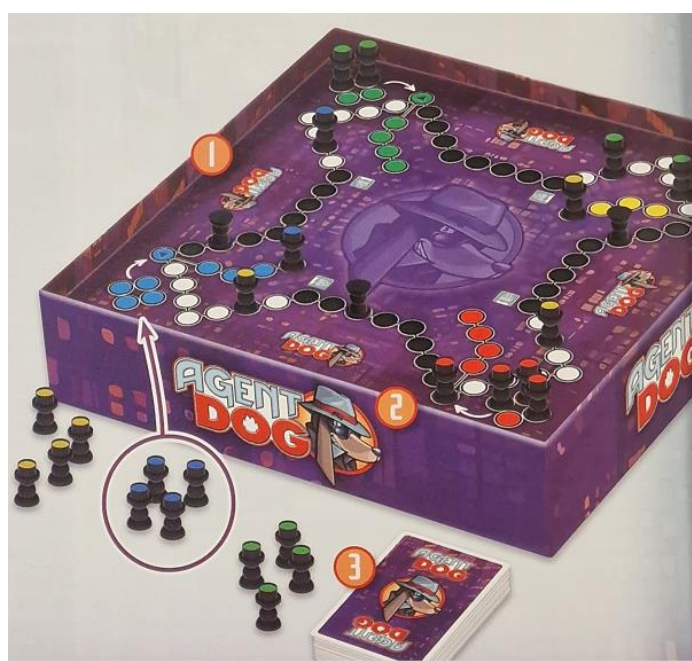
Si ya habéis jugado a un juego de nuestra serie DOG, probablemente ya conozcáis la mayoría de las reglas. Todas las reglas nuevas o modificadas están marcadas en el margen con **“NUEVO”**.

Primero explicamos el juego para 4 personas. Las diferencias en el juego para 2 o 3 personas se encuentran al final de las instrucciones.

### Antes de cada partida:



Colocad el tablero de juego en la caja como se muestra en la ilustración.





Elegid un color y coged las 4 figuras de juego de ese color.

Colocad 3 de vuestras figuras en las casillas de salida de ese color. La 4.<sup>a</sup> figura se coloca en la zona de salida del mismo color.

Colocad vuestras figuras de manera que el color sea visible en la parte superior de la figura. Los dos colores opuestos forman un equipo, es decir, rojo/verde y azul/amarillo.



Quien de vosotros sepa guardar mejor los secretos mezcla todas las cartas de juego y las coloca boca abajo en un montón delante de sí.

## Objetivo del juego

Siempre juegan 2 personas juntas en equipo. Al jugar cartas movéis las fichas por el tablero. Así intentáis, juntos, llevar primero las figuras de vuestro equipo a la meta. El equipo que consiga llevar antes sus 8 fichas a la meta gana la partida. Por lo tanto, no podéis ganar solos, sino solo junto con vuestro equipo. Durante la partida podéis hablar, pero no sobre cartas de la mano ni sobre jugadas.

## Desarrollo del juego

### 1. Repartir y cambiar cartas

#### NUEVO

Al comienzo de cada ronda, la persona que tiene el mazo de cartas reparte 5 cartas boca abajo a cada persona. (A diferencia del juego básico, aquí en cada ronda se reparten 5 cartas). Tomad vuestras cartas en la mano y miradlas.

Ahora **intercambiáis en vuestro equipo 1 carta cada uno**, boca abajo, entre vosotros. Elegid 1 carta de vuestra mano y deslizarla boca abajo hacia vuestro compañero de equipo. Podéis mirar la carta que os han deslizado solo después de haber deslizado vosotros mismos una carta.

Después del intercambio, tomáis en la mano las cartas que os han deslizado.

Deberíais aprovechar este intercambio para ayudaros mutuamente en el equipo. Si vuestro compañero de equipo, por ejemplo, tiene una ficha en el recorrido inicial, es conveniente pasarle una carta de salida. (**LLEVAR NUEVAS FIGURAS AL JUEGO**)

## 2. Mover fichas

La persona que tiene el mazo de cartas delante de sí realiza el primer turno.

Cuando te toca, debes jugar una carta de tu mano. Coloca esta carta boca arriba en el montón de descarte en el centro del tablero y mueve una figura. De este modo intentas llevar todas tus figuras lo más rápido posible a las casillas de llegada del mismo color. (CASILLAS DE LLEGADA, abajo a la derecha)



Importante: Solo puedes jugar cartas que puedas ejecutar completamente. Si en tu turno no puedes jugar ninguna carta, quedas fuera de la ronda en curso. (RESTRICCIÓN DE JUEGO, lado opuesto)

En la mayoría de los casos, avanzas una de tus figuras el número de casillas indicado hacia adelante.

## NUEVO

Puedes mover figuras de tu color o figuras infiltradas. (FIGURAS INFILTRADAS, lado opuesto)

En situaciones especiales también puedes mover figuras de tu compañero de equipo o incluso figuras del equipo contrario. (¿QUÉ FIGURAS PUEDO MOVER?, lado opuesto)



Figura visible

Figura infiltrada



Con las cartas azules puedes mover la figura exactamente tantas casillas hacia adelante en el sentido de las agujas del reloj como indique el número de la carta.

Las cartas rojas siempre tienen además una función especial y permiten acciones especiales. Estas cartas y sus funciones exactas se describen en **EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS**

Ten en cuenta también al mover las reglas sobre **SALTAR Y CAPTURAR**.

Empiezas la partida con 1 figura en el recorrido. Para poner 1 nueva figura desde la zona de salida en juego necesitas una carta de salida. (**PONER NUEVAS FIGURAS EN JUEGO**)

Con esto termina tu turno. No robas **ninguna** carta.

A continuación, la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj juega una carta.

Esto continúa por turnos hasta que todas las personas hayan jugado o descartado todas sus cartas de la mano (**RESTRICCIÓN DE JUEGO**).

Entonces termina la ronda.

### 3. Fin de una ronda y fin de la partida

Al final de una ronda le dais el montón de cartas a la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj y comienza una nueva ronda. Saca de nuevo 5 cartas, intercambia 1 carta en el equipo y mueve figuras.

Si se agota el montón de cartas, baraja todo el montón de descarte y forma un nuevo montón.

De esta manera jugáis hasta que uno de los dos equipos haya llevado las 8 figuras a la meta. (**casillas de destino**)



**Este equipo gana la partida.**



### INCORPORAR NUEVAS FIGURAS AL JUEGO

Para llevar una nueva figura desde la zona de inicio a la pista de recorrido —y así ponerla en juego— necesitas una carta con un símbolo de inicio.

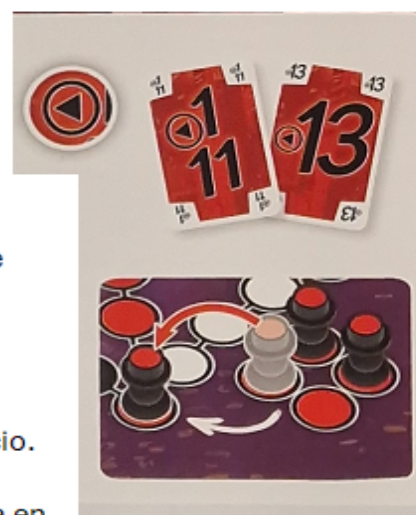
Si juegas una de estas cartas, puedes:

mover 1 de tus figuras en la pista de recorrido el número de casillas indicado

o

colocar 1 figura desde tu zona de inicio en tu casilla de inicio.

Si utilizas una carta de inicio para colocar una nueva figura en la casilla de inicio, no puedes utilizar el número de la carta.



### CASILLAS DE DESTINO

El equipo que primero lleve todas sus figuras a las casillas de destino del color correspondiente gana la partida.

Para ello debes tener en cuenta las siguientes reglas:

- Solo puedes entrar en una casilla de destino con una figura del color correspondiente.
- Accedes a las casillas de destino a través de la casilla de inicio. Sin embargo, no puedes comenzar el movimiento en la casilla de inicio.
- No puedes capturar ni saltar figuras en las casillas de destino.



Normalmente introduces una nueva figura en el juego, la colocas en tu casilla de inicio, recorres la pista de recorrido una vez y luego la llevas a una casilla de destino.

Sin embargo, puedes acortar claramente el camino mediante el uso estratégico de cartas rojas.

Por otro lado, deberías evitar terminar el movimiento con una figura en su propia casilla de inicio. Porque entonces esa figura debe dar otra vuelta completa.

Ten en cuenta que es mejor llenar las casillas de destino de atrás hacia delante, ya que en la zona de destino no puedes saltar figuras.

## MOVIMIENTO OBLIGADO

Cuando te toca el turno, **debes** jugar una carta de tu mano.

No puedes descartar cartas que no puedas **ejecutar completamente**. Por lo tanto, no puedes dejar que los puntos de movimiento se pierdan.

Si tienes (al menos) una carta en la mano que puedes ejecutar completamente, **debes** jugar también una carta, aunque no quieras. No puedes decidir voluntariamente no jugar una carta.

Si, por ejemplo, con 3 pasos llegarías a la casilla de destino, pero solo tienes cartas más altas en la mano y ninguna otra figura propia, puede ocurrir que tengas que pasar de largo la casilla de destino y dar otra vuelta completa.

Si no puedes ejecutar completamente **ninguna de tus cartas de la mano**, quedas fuera de esta ronda. Coloca las cartas restantes de tu mano **debajo** del montón de descarte. En la siguiente ronda vuelves a jugar con normalidad.

## NUEVO

### FIGURAS ESCONDIDAS

Si al final de un movimiento caes en una casilla normal, colocas la figura de manera que el color de la figura sea visible.

Si terminas el movimiento con una figura en un "agujero", este peón se esconde. Das la vuelta a la figura y la colocas con el sombrero en el agujero, de modo que el color ya no sea visible.

Una figura escondida puede ser movida por todas las personas del equipo.

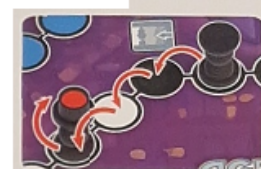
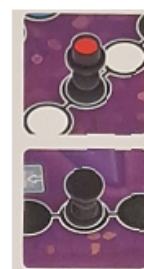
**Excepción importante:** Mientras una de tus figuras esté en tu casilla de inicio, no puedes mover figuras escondidas. (**casilla de inicio ocupada**, derecha)

En cuanto terminas el movimiento de una figura escondida en una casilla normal, la vuelves a girar para que el color vuelva a ser visible. Entonces solo la mueves mediante movimientos normales.

Si terminas de nuevo el movimiento en un agujero, **no** descubres la figura durante el trayecto.

Solo puedes mover figuras escondidas a tus propias casillas de destino. En cuanto terminas el movimiento en una de tus casillas de destino, giras la figura para que el color sea visible.

Si la figura tiene tu propio color, se queda en la casilla. Si la figura tiene el color de un miembro de tu equipo, vuelve a su zona de inicio. Una figura del equipo contrario se coloca en la casilla de destino libre más atrasada del color correspondiente.



## NUEVO

### ¿QUÉ FIGURAS PUEDO MOVER?

Además de las figuras de tu color, en Agent DOG también puedes mover figuras escondidas.

**Atención:** Mientras una de tus figuras esté en tu propia casilla de inicio, no puedes mover figuras escondidas. (**FIGURAS ESCONDIDAS, abajo**)

Si ya has llevado todas las figuras de tu color a las casillas de destino, no sales del juego, sino que ayudas a tu compañero de equipo. A partir de entonces sigues recibiendo cartas y mueves las figuras de tu compañero de equipo (en lugar de las tuyas).

Algunas cartas especiales también pueden permitirte mover figuras de otros.

Pero ten siempre en cuenta que —aunque juguéis juntos en equipo— no podéis hablar sobre vuestras cartas ni sobre vuestras jugadas.

### SALTAR Y CAPTURAR

Al mover puedes saltar otras figuras. La figura saltada cuenta como casilla.

**Excepción importante:** una figura en la casilla de inicio del mismo color. (**CASILLA DE INICIO OCUPADA, abajo**)

En cada casilla solo puede haber siempre una figura. Si terminas el movimiento de una figura en una casilla ocupada, debes capturar la figura que ya estaba allí.

Si capturas una figura, la colocas en la zona de inicio de su color.



## NUEVO

### ¡TEN CUIDADO A QUIÉN CAPTURAS!

Si capturas **una figura propia o una figura de tu compañero de equipo**, debes poner esta carta y tus demás cartas de la mano **debajo** del montón de descarte y quedas fuera de la ronda en curso.

Por lo tanto, mantén siempre a la vista las figuras escondidas. Puede ocurrir que captures por error una figura de tu propio equipo. No puedes retirar tu jugada si, al descubrirla, te das cuenta de que has capturado una figura de tu equipo.

## CASILLA DE INICIO OCUPADA

Si hay una figura en la casilla de inicio propia, debéis tener en cuenta algunas reglas importantes:

No puedes, con una figura de juego en tu propia casilla de inicio (del mismo color):

- saltarla
- capturarla.



Esto también se aplica cuando se trata de tu propia figura.

Por lo tanto, solo puedes mover la figura mediante un movimiento normal desde tu propia casilla de inicio. (Excepción: **PUNTO DE ENTRADA DEL AGENTE**, abajo)

Mientras una de tus figuras esté en una casilla de inicio, **no puedes llevar figuras escondidas**.

Solo puedes mover figuras escondidas mediante funciones especiales de cartas rojas, p. ej., mediante un intercambio. (**ACLARACIONES DE LAS CARTAS**)

## NUEVO

### PUNTO DE ENCUENTRO DE AGENTES

Si terminas el movimiento de una figura en uno de los 4 puntos de encuentro de agentes, **al final de tu turno completo** tiene lugar un encuentro de dos espías.

Para ello colocas la figura que esté más próxima detrás de la figura que acabas de mover en la casilla directamente detrás del punto de encuentro de agentes.

Esto puede ser una distancia bastante larga. Como la figura que se acerca siempre cae en un agujero, también puede esconderse.

Siempre acercas la siguiente figura más próxima. No importa de qué color sea esa figura o si está escondida o no. Incluso puedes acercar una figura que esté en su propia casilla de inicio.

Si al final del turno se activan varios puntos de encuentro de agentes, decides el orden.

**Ejemplo:** Un agente se mueve al punto de encuentro. La figura más próxima detrás es la roja, que está poco antes de la casilla de destino propia. La figura es acercada hasta la casilla directamente detrás y debe dar otra vuelta completa.



## ACLARACIONES DE LAS CARTAS

### Cartas con fondo azul



Si juegas una carta con fondo azul, mueves una figura exactamente el número de casillas hacia delante que indica el número de la carta.

### Cartas con fondo rojo

Todas las cartas con fondo rojo son cartas especiales con una función propia:



Esta es una carta de inicio. Cuando juegas esta carta, debes decidirte por una de las **tres posibilidades**:

- mueve 1 figura exactamente 1 casilla hacia delante o
- mueve 1 figura exactamente 11 casillas hacia delante o
- coloca una figura desde tu zona de inicio en tu casilla de inicio.



Esta es una carta de inicio. Cuando juegas esta carta, debes decidirte por una de las **dos posibilidades**:

- mueve 1 figura exactamente 13 casillas hacia delante o
- coloca una figura desde tu zona de inicio en tu casilla de inicio.



#### NUEVO

**Intercambio:** Si juegas esta carta, debes intercambiar entre sí 2 figuras de juego escondidas. Ambas figuras siguen escondidas después del intercambio. No puedes mirar el color de las figuras durante el intercambio.

Si hay solo una o ninguna figura escondida, no puedes jugar esta carta.



**Copia:** Con esta carta copias la última carta jugada, como si la hubieras jugado tú mismo. No tienes que usar necesariamente la misma función que la persona que la jugó. Si, por ejemplo, copias una carta de inicio 1/11, puedes elegir libremente cuál de las 3 posibilidades de esta carta ejecutar.

La copia no es válida de una ronda a otra. No puedes jugar esta carta como primera carta de una nueva ronda.

Si juegas una copia después de otra copia, también copias la carta copiada anteriormente.



## NUEVO

**Compañero:** Puedes repartir libremente los 4 puntos de esta carta entre figuras **propias, figuras de tu compañero de equipo y figuras escondidas**. Debes gastar todos los puntos por completo. Sin embargo, puedes decidir libremente el orden o la distribución. (Atención: ¡No comunicación!)

**Atención:** Todas las figuras (también las propias) que sean alcanzadas o sobrepasadas con el 4 están quemadas y son capturadas. Solo cuando se hayan agotado por completo los 4 puntos, se les da la vuelta, en su caso, a las figuras escondidas o se activa el punto de encuentro de agentes.

Si las 4 figuras de juego tuyas o de tu compañero de equipo ya están en la meta, incluso puedes mover las figuras del otro equipo.

## REGLAS ESPECIALES PARA 2 Y 3 PERSONAS


A las reglas descritas arriba se añaden o modifican los siguientes puntos:

- No jugáis en equipo, sino unos contra otros.
- Si no puedes ejecutar completamente ninguna de tus cartas de la mano, debes descartar 1 de tus cartas de la mano y robar 1 carta nueva. Si entonces todavía no puedes jugar ninguna carta, debes descartar 1 carta de la mano sin usarla, sin mover ninguna figura. No quedas fuera de la ronda en curso.
- Siempre puedes aplicar los 4 puntos de movimiento de la carta de compañero también a figuras de otros colores.
- Intercambio de cartas: al comienzo de la ronda, cada persona entrega en secreto una carta de su elección a la persona situada a su izquierda.
- Ganas en cuanto tengas tus 4 figuras en la meta.

Fabricante: Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, 12055 Berlín, Alemania

[www.schmidtspele.de](http://www.schmidtspele.de), [www.schmidtspele-shop.de](http://www.schmidtspele-shop.de)

Distribuido por: **Inversiones Müller S.L.** C.I.F.: B 07678170 vía Palma 3, local posterior C  
07500 **Manacor** España Tel. +34 971 566002.

 Advertencia de seguridad: No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían provocar asfixia.