

# SLEEPERS

Ein Brettspiel für 2 Spieler von **Stephen Tavener**

In Sleepers bist du der Anführer eines Resistance Netzwerks, das im besetzten Frankreich des II. Weltkriegs operiert. Deine primäre Aufgabe ist es, in operativer Arbeit ein Netzwerk über das ganze Land zu rekrutieren. Gelingt das nicht, erlaubt dir das Eliminieren der anderen Netzwerke, welche dich stören, dein Netzwerk ohne Einmischung aufzubauen.

Wenn die Agenten rekrutiert werden, sind sie umgedreht und inaktiv (**Schläfer**). Später im Spiel werden sie aktiviert um einige Aufgaben zu erfüllen (**aktive Agenten**). Der unbestimmte Terminus „Agent“ steht für beide, aktive Agenten und Schläfer. Spielsteine in der Hand oder im Beutel sind lediglich Spielsteine, die zum Rekrutieren von Agenten verwendet werden können.

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett aus 61 Feldern (Karte von Frankreich)
- 30 Agenten für jeden Spieler (siehe Zusammenfassung der Spielsteine)
- 2 Schaumbänkchen
- Tragebeutel

## SPIELZIEL

Es gibt verschiedene Arten Sleepers zu **verlieren**:

- **Moral**: ein Spieler ist eliminiert, wenn zehn seiner Agenten getötet sind (der feindliche Chefspion flieht aus dem Land)
- **Gefangennahme**: ein Spieler ist eliminiert, wenn er durch **aktive** Miliz eingeschlossen wird (der feindliche Chefspion ist gefangen genommen)
- **Abnutzung**: ein Spieler ist eliminiert, wenn er sich nicht mehr bewegen kann (keine Plättchen mehr und kein Schläfer)

Es gibt verschiedene Arten Sleepers zu **gewinnen**:

- **Erfolg**: ein Spieler bildet eine Linie **aktiver** Agenten, die zwei gegenseitige Spielbrettseiten verbinden (dein Netzwerk deckt das ganze Land ab)
- **Befreiung**: ein Spieler kreiert den Plan "Jüngster Tag" durch Bilden einer Linie von 5 **aktiven** Wissenschaftlern (du zerstörst Deutschland und Frankreich ist befreit)
- **Eliminierung**: ein Spieler eliminiert alle anderen Spieler

Gewinn/Verlust-Bedingungen sind keine aktivierten Fähigkeiten von Agenten; sie sorgen nur für die gegenwärtigen Brettpositionen nicht wie sie sie bekommen haben. Im (sehr seltenen) Fall eines gleichzeitigen Sieges, gewinnt der Spieler, der am Zug ist.

## SPIELAUFBAU

Jeder Spieler hat eine zugewiesene Farbe (weiß oder schwarz). Alle Plättchen der jeweiligen Farbe (30) werden verdeckt auf dem Tisch gemischt. **Vier** Plättchen werden jeweils gezogen und auf das Schaumbänkchen gesteckt, so dass die Symbole für den Spieler sichtbar sind, für den gegnerischen Spieler aber nicht. Es wird abwechselnd gezogen bis eine Gewinner/Verlierer-Bedingung erreicht wird.

Spielern ist nicht erlaubt, nach schon platzierten Schläfern zu schauen, da dies das Spiel langsam macht.

## SPIELABLAUF

In jedem Zug führe zuerst **eine** der folgenden Aktionen aus:

- (1) Rekrutiere einen Schläfer: Platziere ein Plättchen aus der Hand verdeckt in ein leeres Feld
- (2) Aktiviere bis zu zwei Schläfer:
  - a. Auswahl eines Schläfers durch umdrehen und befolgen aller Instruktionen für diese Plättchen
  - b. Wiederholung des Vorgangs mit einem anderen Schläfer (optional)

... und dann das Auffüllen der Hand auf vier Plättchen (wenn mehr als vier Plättchen auf der Hand sind, wird dieser Schritt übersprungen, aber das zuviele Plättchen auch nicht abgeworfen).

Spielstein	Symbol	Beschreibung
<b>Wissenschaftler (8)</b>		Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt eine ununterbrochene Reihe von fünf aktiven Wissenschaftlern entsteht, gewinnst du (Befreiung)
<b>Miliz (5)</b>		Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt ein gegnerischer Agent mit Milizsteinen oder Spielbegrenzung umzingelt ist, gewinnst du (Gefangennahme)
<b>Saboteur (1)</b>		Wenn er aktiviert wird, tötet er sich und alle angrenzende Spielsteine. Saboteure zählen als getötete Agenten
<b>Polizist (2)</b>		Wenn er aktiviert wird, tötet er gegnerische Spielsteine durch Überspringen wie ein Damestein (mehrere Sprünge sind erlaubt)
<b>Ringführer (2)</b>		Wenn er aktiviert wird, aktiviere bis zu zwei weitere eigene Schläfer (Kettenreaktion)
<b>Rekrutierer (2)</b>		Wenn er aktiviert wird, platziere einen weiteren Schläfer auf das Spielfeld
<b>Informant (2)</b>		Wenn er aktiviert wird, drehe einen Agenten irgendeines Spielers um. Aktiviere ihn aber nicht obwohl er umgedreht wird
<b>Immigrant (2)</b>		Wenn er aktiviert wird, gib bis zu 2 andere Agenten seinem Besitzer zurück auf die Hand. Werden Schläfer ausgewählt, werden diese dabei nicht umgedreht
<b>Doppelagent (2)</b>		Wenn er aktiviert wird, tausche diesen Agenten mit irgendeinem anderen Plättchen, das sich im Spiel befindet, aus
<b>Ablenker (2)</b>		Wenn er aktiviert wird, bewege irgendeinen anderen Agenten auf ein leeres Feld
<b>Verkleidungskünstler (2)</b>		Wenn er aktiviert wird, agiert er wie irgendein angrenzender Agent. Beim Aufdecken zählt er für die Gewinnbedingung Befreiung oder Gefangennahme.

**Töten**: Wenn ein Agent getötet wird, wird er neben das Spielbrett gelegt. Getötete Schläfer bleiben verdeckt. Beachte, dass ein Spieler eliminiert ist (Moral), wenn 10 seiner Steine getötet sind; egal auf welche Art sie getötet wurden.

**Umdrehen**: Umdrehen eines Spielsteins auf dem Spielbrett. Wenn nicht anders ausgesagt (siehe Informant) wird ein Schläfer aktiviert, sobald er umgedreht wird.