



Spy

Kosmos, 2004

KNIZIA Reiner

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 30 minuten

Een spion komt zelden alleen

Als chef van een bende spionnen verzamelt u uw macht onder de vorm van kaarten. Des te meer kaarten u inzet voor een bepaald doel, des te meer spionnen u erop uit kunt sturen.

De speler die er in slaagt om al zijn spionnen te plaatsen, wint het spel. Een spion kan zijn doel echter maar bereiken als de speler meer kaarten kan inzetten dan het aantal spionnen dat zich al op het gekozen doel bevindt. Zo wordt de uitdaging des te groter naarmate het spel vordert.

Spelmateriaal

- 12 doelkaarten ;



- 108 speelkaarten ;



- 48 spionnenfiches.



Spelvoorbereiding

Alvorens het eerste spel kan worden gespeeld, moeten de spionnenfiches voorzichtig uit het karton worden losgemaakt.

De 12 doelkaarten worden klaargelegd :

- de 6 kaarten met de kleurige continenten (Zuid-Amerika geldt in het spel als een eigen continent) ;
- de 6 kaarten met de zwarte geheime schuilplaatsen waarin zich geheime boodschappen bevinden.

De kaarten worden in twee gescheiden rijen open klaargelegd. De continenten in een eerste rij en de geheime schuilplaatsen in een tweede rij.

Aan elk van deze 12 kaarten wordt een spion gelegd.



De resterende spionnen worden gelijkmatig over de spelers verdeeld. In een spel met 2 spelers krijgt elke speler 18 spionnen, in een spel met 3 spelers krijgt elke speler 12 spionnen en in een spel met 4 spelers krijgt elke speler 9 spionnen.

Alle spelers leggen hun spionnen open voor zich neer.

De 108 speelkaarten worden zeer grondig geschud. Om de beurt worden aan iedere speler verdekt 3 kaarten uitgedeeld. De kaarten worden in de hand genomen. De overige kaarten worden als verdekte voorraadstapel klaargelegd.

Spelverloop

De speler, links van de kaartengever, wordt de startspeler. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, voert in zijn beurt de volgende stappen uit :

1. Als de speler **precies 3 kaarten** in de hand heeft, dan **moet** hij één kaart voor zich **afleggen** (een actie voorbereiden). Als hij minder kaarten in zijn hand heeft, legt hij geen kaarten af.
2. De speler **mag** kaarten **inzetten** (een actie doorvoeren) als hij genoeg kaarten met een zelfde motief (continent of geheime schuilplaats) heeft verzameld. De speler mag hierbij zowel kaarten uit zijn hand als kaarten die hij heeft afgelegd of een combinatie van beiden inzetten. Op die manier worden spionnen op een doel geplaatst.
3. Aan het einde van zijn beurt **moet** de speler altijd precies één nieuwe kaart van de voorraadstapel trekken en in de hand nemen.

1. Een kaart afleggen (een actie voorbereiden)

Als een speler aan de beurt komt en hij heeft precies 3 kaarten in de hand, dan moet hij één van zijn handkaarten open voor zich neerleggen. Bij het afleggen van de kaarten worden deze gescheiden per geheime schuilplaats. Voor elke geheime schuilplaats wordt een eigen nieuwe aflegrij gevormd. Als de kaarten later voor een actie worden ingezet, dan mogen ze willekeurig worden gecombineerd.

Tip

De kaarten die werden afgelegd, bevinden zich zagezegd in gereedheid. Met deze kaarten worden acties voorbereid maar nog niet uitgevoerd.

2. Kaarten inzetten en spionnen plaatsen (een actie doorvoeren)

Zodra een speler voldoende kaarten met een zelfde motief heeft verzameld (in de hand en/of op de tafel), mag hij één of meerdere acties doorvoeren door kaarten in te zetten. Bij meerdere acties worden deze onafhankelijk van elkaar doorgevoerd.

- De speler kiest als eerste een doelkaart uit (een continent of een geheime schuilplaats).
- Daarna neemt de speler een willekeurig aantal van zijn kaarten met hetzelfde motief en legt die open naast de voorraadstapel (daardoor ontstaat er ook een aflegstapel).
- De speler mag hiervoor zowel handkaarten als eigen afgelegde kaarten gebruiken.
- Als een speler één kaart meer heeft ingezet dan er spionnen aan het doel zijn, dan plaatst hij één van zijn spionnen aan de doelkaart. Als een speler twee kaarten meer heeft ingezet dan er spionnen aan het doel zijn dan plaatst hij twee van zijn spionnen aan de doelkaart, bij drie kaarten meer drie spionnen ... enzovoort.
- **Belangrijk** : De speler mag maar kaarten inzetten vanaf het moment dat hij over meer kaarten met hetzelfde motief beschikt dan het aantal spionnen dat zich op de doelkaart bevindt.

Voorbeeld

De speler heeft onder zijn afgelegde kaarten, twee geheime schuilplaatsen met de klokken afgelegd. Een kaart met het gele continent Afrika en één kaart met het blauwe continent Zuid-Amerika. In zijn hand heeft de speler nog een kaart met hetzelfde motief. Een kaart met



het oranje continent Europa. De speler legt deze 3 kaarten open op de aflegstapel. Aangezien er zich maar 1 spion aan de doelkaart 'klokken' bevindt, mag de speler nu 2 spionnen aan deze doelkaart plaatsen. De volgende speler die daar een spion wil plaatsen, moet al 4 kaarten met het motief 'klokken' afleggen om er 1 spion te kunnen plaatsen.



3. Een kaart trekken

Aan het einde van zijn beurt, moet de speler één kaart van de voorraadstapel trekken en in de hand nemen. Dit geldt ook als de speler geen kaart heeft ingezet.

Als de voorraadstapel is opgebruikt dan wordt de aflegstapel grondig geschud en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler al zijn spionnen aan de doelkaarten heeft geplaatst. Deze speler wint het spel.

Als er meer dan één spel wordt gespeeld, worden voor alle spelers de strafpunten genoteerd.

De spionnen die de medespelers niet hebben kunnen plaatsen vormen de strafpunten.

Er worden nu zoveel spelrondes gespeeld als er deelnemers aan het spel zijn. De kaartengever wisselt elke spelronde met de wijzers van de klok mee.

De speler die na alle spelrondes in totaal de minste strafpunten heeft behaald, wint het spel.

Een tip

De speler die lange tijd kaarten verzamelt, kan veel spionnen plaatsen. De speler die echter te lang wacht, riskeert dat de medespelers hem de kaas van het brood halen en hem voor zijn.

Des te meer spionnen al aan de doelkaarten liggen, des te moeilijker wordt het plaatsen van de spionnen.

Auteur

De auteur Reiner KNIZIA behoort wereldwijd tot één van de bekendste auteurs van gezelschapsspellen.

In KOSMOS Verlag zijn van zijn hand al verschenen : 'Durch die Wüste', 'Lost Cities', enkele spellen van 'Der Herr der Ringe' en het fantastische spel voor twee personen 'Blue Moon'.

