



Für 2 - 4 Spieler ab 10 Jahren

Worum es geht

Als Chef eines Spionage-Rings sammeln Sie zunächst ihre Kräfte - in Form von Karten. Je mehr Karten Sie für ein Ziel einsetzen, desto mehr Spione dürfen Sie losschicken. Denn in diesem Spiel gewinnt, wer zuerst alle seine Spione platziert hat. Ein Spion erreicht sein Ziel aber nur dann, wenn Sie mehr Karten einsetzen, als sich bereits Spione an dem gewählten Ziel befinden. So wird die Herausforderung im Laufe des Spiels immer größer.

Spielmaterial

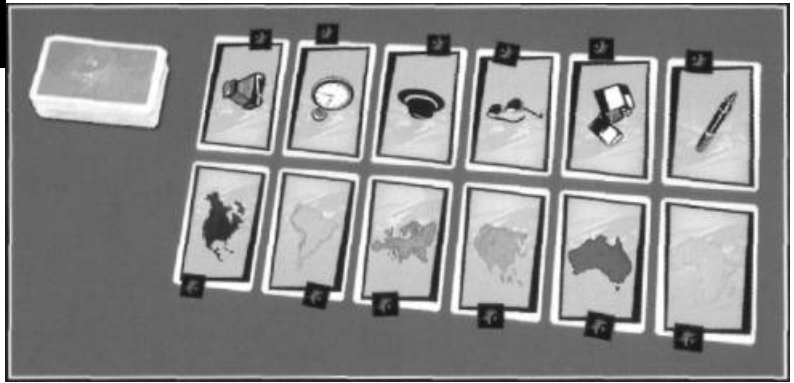
12 Zielkarten, 108 Spielkarten, 48 Chips „Spion“

Vorbereitung des Spieles

Vor dem allerersten Spiel lösen Sie bitte die 48 Spione aus dem Stanztableau.

- Legen Sie die 12 Zielkarten aus:
 - die 6 Karten mit den farbigen Kontinenten (Südamerika gilt im Spiel als ein eigener Kontinent),
 - die 6 Karten mit den schwarzen Geheimverstecken, in denen sich geheime Nachrichten befinden.
- Legen Sie die Karten in 2 getrennten Reihen offen aus (Kontinente in einer Reihe, Geheimverstecke in einer zweiten Reihe).
- Platzen Sie jetzt an jede dieser 12 Karten je einen Spion (s. Abb. auf Seite 2).
- Die restlichen Spione werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Bei 2 Spielern sind das je 18, bei 3 Spielern je 12 und bei 4 Spielern je 9 Spione. Jeder Spieler legt seine Spione offen vor sich ab.
- Mischen Sie die 108 Spielkarten:
 - Reihum werden an jeden Spieler verdeckt 3 Karten ausgeteilt, die jeder auf seine Hand nimmt.
 - Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

So wird die
Spielfläche vorbereitet:



Der Ablauf des Spiels

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, Wer an der Reihe ist, führt in seinem Zug die folgenden Schritte durch:

- 1) Hat der Spieler genau **3 Karten** auf der Hand, dann **muss** er eine Karte offen vor sich **auslegen** (eine Aktion vorbereiten). Hat er weniger Karten, so legt er keine Karte aus.
- 2) Der Spieler **darf** Karten **einsetzen** (eine Aktion durchführen), wenn er genügend Karten mit gleichem Motiv (Kontinent oder Geheimversteck) gesammelt hat. Dabei darf er sowohl Karten aus seiner Hand als auch seine offen ausliegenden Karten oder eine Kombination aus beidem einsetzen. So werden eigene Spione an einem Ziel platziert.
- 3) Zum Schluss seines Zuges **muss** der Spieler immer genau **eine** neue Karte vom Stapel nachziehen und auf die Hand nehmen.

1) Eine Karte auslegen (Aktion vorbereiten)

Kommt ein Spieler an die Reihe und hat er **genau drei** Karten auf der Hand, **muss** er eine seiner **Handkarten** offen vor sich auslegen.

Beim Auslegen trennt der Spieler die Karten nach den Geheimverstecken - für jedes Geheimversteck bildet er eine eigene Reihe. Werden ausgelegte Karten später für eine Aktion eingesetzt, so dürfen die Karten beliebig kombiniert werden.

Hinweis: Karten, die ausgelegt wurden, befinden sich sozusagen in „Bereitschaft“. Mit den Karten werden Aktionen vorbereitet, aber jetzt noch nicht ausgeführt.

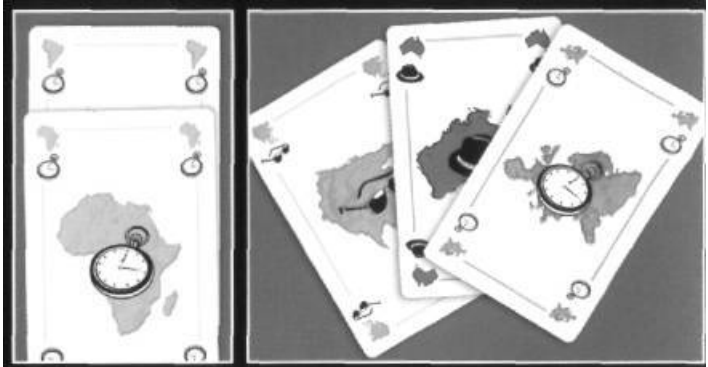
2) Karten einsetzen und Spione platzieren (Aktion durchführen)

Hat ein Spieler genügend Karten mit gleichen Motiven gesammelt (auf der Hand und/oder in der Auslage), so darf er eine oder mehrere Aktionen durchführen - indem er Karten einsetzt. Bei mehreren Aktionen werden diese unabhängig voneinander durchgeführt.

- Der Spieler wählt zunächst eine Zielkarte aus (Kontinent oder Geheimversteck).
- Dann nimmt der Spieler beliebig viele seiner Karten mit diesem Motiv und legt sie offen neben dem Nachziehstapel ab (dadurch entsteht der Ablagestapel).
- Der Spieler darf dazu sowohl seine Handkarten als auch ausgelegte, eigene Karten einsetzen.
- Hat ein Spieler eine Karte mehr eingesetzt, als Spione am Ziel sind, so platziert er einen seiner Spione an der Zielkarte. Hat ein Spieler zwei Karten mehr eingesetzt, als dort Spione vorhanden sind, so platziert er zwei Spione an der Zielkarte, bei drei Karten mehr sind es drei Spione usw.
- **Wichtig:** Der Spieler darf nur dann Karten einsetzen, wenn er über mehr Karten mit diesem Motiv verfügt, als sich Spione an der Zielkarte befinden.

Beispiel: Der Spieler hat bei seinen ausliegenden Karten zwei Geheimverstecke (Uhren) ausliegen, eine mit dem gelben Kontinent Afrika und eine mit dem blauen Kontinent Südamerika. Auf der Hand hält der Spieler eine weitere Karte Europa/Uhr. Der Spieler legt diese 3 Karten offen auf den Ablagestapel. Weil sich bisher erst ein Spion an der Zielkarte „Uhr“

befindet, darf der Spieler jetzt 2 seiner Spione an dieser Zielkarte platzieren. Der nächste Spieler, der jetzt Spione dort platzieren will, muss nun schon 4 Karten mit der Uhr einsetzen, um dort einen Spion zu platzieren.



3) Eine Karte nachziehen

Zum Schluss seines Zuges **muss** der Spieler **eine** Karte vom Nachziehstapel nachziehen und auf die Hand nehmen. Dies gilt auch dann, wenn der Spieler keine Karten eingesetzt hat.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Spione an den Zielen platziert hat. Dieser Spieler gewinnt. Will man mehr als ein Spiel spielen, werden für alle anderen Spieler Strafpunkte aufgeschrieben - und zwar so viele, wie sie noch Spione vor sich liegen haben.

Insgesamt werden nacheinander so viele Spiele gespielt, wie es Spieler gibt. Der Kartengeber wechselt jedes Mal im Uhrzeigersinn. Wer nach allen Spielen die wenigsten Strafpunkte hat, ist der Sieger.

Ein Tipp:

Wer lange sammelt, kann viele Spione platzieren. Wer aber zu lange wartet, riskiert, dass die Mitspieler ihm zuvorkommen. Je mehr Spione schon an den Zielkarten anliegen, desto schwieriger wird das Platzieren der Spione.

Autor: Reiner Knizia gehört weltweit zu den bekanntesten Spieleautoren. Im Kosmos Verlag sind bereits von ihm erschienen „Durch die Wüste“, „Lost Cities“, einige Spiele zu „Der Herr der Ringe“ und das fantastische Spiel für Zwei „Blue Moon“.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Gestaltung: Fine Tuning/www.fine-tuning.de

Autor und Verlag danken allen Spieltestern, insbesondere David Farquhar, Martin Higham, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

Art.-Nr: 69 05 33

©2004 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon:+49(0)711-2191-0

Fax:+49(0)711-2191-422

e-mail: info@kosmos.de

www.kosmos.de

T.Nr. 2844723