

SPYWHERE

Spielregeln

Für 2 bis 6 Spieler

20 min

8+

Azao
Games

Inhalt :

- 6 Reisepasskarten
- 36 Identifizierungskarten, 6 pro Farbe
- 108 Nationalitätskarten, 18 pro Nationalität

Die Spieler verkörpern Spione verschiedener Nationalitäten und tun alles, um die kulinarischen Spezialitäten zurückzuerlangen, die aus ihrem Land gestohlen wurden, und gleichzeitig die Nationalität ihrer Gegner zu ermitteln. Ist der Spieler, der für Pizzen schwärmt, vielleicht ein italienischer Spion?

Und derjenige, der stinkenden Käse mag und ein Baguette unter dem Arm trägt? Ist das der Franzose, oder blufft er?

Spielziel :

Möglichst viele Punkte sammeln, indem man auf seiner Hand Karten seines Nationalgerichts sammelt und zugleich die Nationalität der anderen Spieler errät.

Vorbereitung :

Jeder Spieler erhält einen Satz von 6 Identifizierungskarten in der Farbe seiner Wahl und eine zufällig gezogene Reisepasskarte, die er geheim hält. Sie wird erst am Ende des Spiels aufgedeckt.



Identifizierungskarten



Reisepasskarten

Nicht benötigte Identifizierungs- und Reisepasskarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Mischen Sie die Nationalitätskarten und verteilen Sie jeweils drei an jeden Spieler. Legen Sie fünf weitere Nationalitätskarten aufgedeckt in die Tischmitte.



Nationalitätskarten

Die anderen Nationalitätskarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Sie bilden den Nachziehstapel.

Bei Partien mit 3 oder 4 Spielern wählen Sie eine Nationalität aus. Die Reisepass-, Identifizierungs- und Nationalitätskarten für dieses Land werden wieder in die Spielschachtel zurückgelegt und während der Partie nicht verwendet.



Spielablauf :

Der Spieler, der als Letzter einen Spionagemovie gesehen hat, fängt an.

In seinem Spielzug führt der Spieler folgende Aktionen nacheinander aus:

1. eine Nationalitätskarte ziehen und auf die Hand nehmen
2. eine seiner Handkarten gegen eine der fünf Nationalitätskarten in der Tischmitte austauschen

Wenn danach drei identische Karten in der Tischmitte liegen, welche nicht zu seiner eigenen Nationalität gehören, kann der Spieler diese drei Karten wegnehmen und aufgedeckt vor sich als Hinweisstapel ablegen. Aus diesem Hinweisstapel geht hervor, welche Nationalitäten er nicht hat.

Wenn ein Spieler auf diese Weise drei Karten vor sich ablegt, kann er als Prämie eine weitere Karte ziehen, die er auf die Hand nimmt.

Er ersetzt dann die drei Karten, die er weggenommen hat, durch drei nachgezogene Karten, die er in die Tischmitte legt, sodass dort wieder fünf Karten liegen.

Wenn jetzt erneut drei gleiche Karten in der Tischmitte liegen, werden diese drei Karten weggenommen und wieder unter den Stapel gemischt. Danach werden erneut drei Karten nachgezogen. Dieser Schritt wird so oft wie nötig wiederholt.

3. optional versuchen, die Nationalität eines Gegners zu identifizieren, indem man vor ihm eine Identifizierungskarte verdeckt ablegt

Ein Spieler kann eine Identifizierung immer nur einmal versuchen, wenn er an der Reihe ist. Ein Identifizierungsversuch kann bis zum Spielende nicht geändert werden. Also kann jeder Spieler nur einmal versuchen, denselben Gegner zu identifizieren.

Sind diese Handlungen abgeschlossen, ist der Spieler, der links vom letzten Spieler sitzt, an der Reihe.



Ende des Spiels :

Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel leer ist oder wenn ein Spieler bei jedem Gegner einen Identifizierungsversuch unternommen hat.

Die anderen Spieler können dann alle gleichzeitig versuchen, die Nationalität derjenigen Gegner zu identifizieren, bei denen sie es noch nicht versucht haben, indem sie eine Karte verdeckt vor sie hinlegen.

Wertung :

Bei Spielende, nachdem alle Spieler ihre Identifizierungsversuche abgeschlossen haben, deckt jeder seine Reisepasskarte und die Identifizierungskarten, die er erhalte, auf.

Man vergibt :

- 1 Punkt an jeden Spieler für jede Karte seiner eigenen Nationalität, die er auf der Hand hat;
- 1 Punkt an jeden Spieler für jede Karte seiner eigenen Nationalität, die er auf der Hand hat, multipliziert mit der Anzahl der Nationalitäten, die er erraten hat;
- 3 Punkte an den Spieler, der das Ende des Spiels herbeigeführt hat, indem er versuchte, die Nationalität aller seiner Gegner zu identifizieren.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat das Spiel gewonnen.

Regeln für zwei Spieler :

Jeder Spieler erhält zwei Reisepasskarten, die zufällig gezogen werden, sowie sechs Identifizierungskarten. Die zwei Spieler müssen versuchen, beide Nationalitäten ihrer Gegner zu identifizieren.

Vor der fünften Spielrunde darf kein Identifizierungsversuch unternommen werden.

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Nachziehstapel leer ist oder wenn ein Spieler seine zwei Identifizierungskarten abgelegt hat.

Ansonsten gelten die übrigen Spielregeln.

Tipps :

Wenn Sie an der Reihe sind und drei Karten der selben Nationalität, die nicht die Ihre ist, auf den Tisch legen, können Sie diese wegnehmen und aufgedeckt vor sich hinlegen. Sie benachteiligen dadurch den Spieler der entsprechenden Nationalität, geben jedoch dadurch auch einen Hinweis auf Ihre eigene Identität. Sie müssen also die richtige strategische Entscheidung treffen.

Seien Sie auf der Hut vor den Täuschungsmanövern Ihrer Gegner! Manche Spieler verwischen die Fährte, indem sie Karten aufnehmen, die nicht ihrer Nationalität entsprechen. Andere trauen sich nicht, Karten ihrer eigenen Nationalität abzulegen, weil sie fürchten, wertvolle Punkte zu verlieren. Achtung! Falls Sie versucht sind, häufig zu bluffen, beachten Sie bitte, dass sich diese Strategie in Spywhere nicht auszahlt.

Während des Spiels müssen Sie sich enorm viele Hinweise merken, die manchmal auch widersprüchlich sind. Sofern Sie nicht über ein unglaubliches Erinnerungsvermögen verfügen, beschränken Sie sich besser darauf, einen oder höchstens zwei Spieler zu beobachten. Wenn Sie versuchen, sich alles zu merken, verlieren Sie leicht den Überblick über das Spiel und sind gezwungen, eher nach dem Zufallsprinzip zu raten, was nicht gerade lustig ist. Wenn Sie die Nationalität eines Spielers erkannt haben, können sie anschließend leichter die der anderen ermitteln.



Autor : Cesare Mainardi
Illustrator : Olivier Fagnère

Herausgegeben von Azao Games



Wir danken den Testspielern Vianney Carvalho, Verein Troll N'Roll, Giuseppe Scaffidi, John Berny, Julien Mazziotta.

Der Autor dankt Vincent Bonnard, Marian Lacombe, Pierre Canuel, Nicolas Smeers und den zahlreichen anderen Personen, die ihm während der Entwicklung des Spiels mit Ratschlägen zur Seite standen.

Haben Sie Fragen zu den Spielregeln?
Besuchen Sie unsere Website www.azaogames.com.