

SPILLEREGLER

SPION[®]

Avslør fiendtlige spioner og skjul din egen identitet!

INNHold

Spillebrett, 40 Pakke ankommet-kort, 36 flyttekort, 6 poengkort, 6 spillebrikker, 144 pegger, 6 ID-kort, pengesedler og terning.

SPILLET I KORTE TREKK

Hver av spillerne får utdelt et Spion ID-kort og skal samle passord, forklledning, kodebok og nøkkel som hører til identiteten på Spion ID-kortet. Når du har samlet alle de ulike effektene skynder du deg til din egen ambassade. Det er om å gjøre at ingen av de andre spillerne klarer å avsløre identiteten din. Spilleren som først samler alle de ulike effektene tilhørende sitt land, og kommer seg til ambassaden sin, vinner spillet. Du vinner også hvis alle de andre spionene har gått i baret, og du er den eneste som ikke har fått identiteten din avslørt.

FORBEREDELSE

Hver spiller starter med \$ 10 for hver spiller som er med i spillet (hvis det for eksempel er 4 spillere med, starter hver av spillerne med \$ 40). Hver av spillerne mottar et Spion ID-kort som holdes skjult for de andre spillerne. Flyttekortene og Pakke ankommet-kortene plasseres med forsiden ned på spillebrettet. Hver av spillerne plasserer spillebrikken sin på startfeltet.

SLIK SPILLER MAN

Hver av spillerne slår terningen, og spilleren med høyest terningkast begynner. Turen går deretter videre til spilleren til venstre. Hver av spillerne flytter brikken sin rundt spillebrettet og forsøker å samle passord, forklødning, kodebok og nøkkel tilhørende landet de representerer.

Alle elementene man klarer å samle markeres på poengkortene med peger. Strategien er å samle **unødvendige** effekter fra andre land for å forvirre dine kolleger, og dermed beskytte din egen identitet.

Alle spillerne kan samle på alle effekter uavhengig av om andre spillere allerede har samlet dem. Alle flyttekort som spilleren samler inn, skal ligge med forsiden opp, slik at de andre spillerne kan se dem. Spillerne får \$ 15 hver gang de passerer startfeltet. Spillerne mottar også penger når de lander på feltene for salg av superhemmelig informasjon.

Å AVSLØRE EN MOTSPILLERS HEMMELIGE IDENTITET

Hvilken som helst av spillerne kan prøve å gjette en motspillers identitet når det er deres tur. Spilleren bruker turen sin på dette. Hvis spilleren lykkes i å avsløre motspillerens identitet, er motspilleren ute av spillet.

Hvis spilleren gjetter feil, er han selv ute av spillet. I begge tilfeller overtar den gjenværende spilleren poengkortet, ID-kortet og andre kort spilleren som går ut hadde skaffet seg. Spilleren kan nå velge å beholde sin egen identitet eller bytte til identiteten på sitt nyervervede Spion-kort.

Spilleren kvitter seg med Spion ID-kortet med identiteten han ikke ønsker å bruke, uten at de andre spillerne ser hvilken det er.

VINNEREN AV SPILLET

Den spilleren som først har samlet alle spioneffektene tilhørende sin identitet, og som lander med nøyaktig terningkast (eller ved bruk av flyttekort) på sin ambassade, vinner spillet.

FELTER PÅ SPILLEBRETET

SVARTEBØRSEN:

En spiller som lander på et av disse feltene kan kjøpe hvilken som helst av spioneffektene. Prisen er angitt på poengkortet.

DU KRYSSER GRENSEN:

En spiller som lander på dette feltet må betale \$ 5 til banken. Hvis spilleren ikke har \$ 5 må han gå inn Bakgata.

KODEBØKER:

En spiller som lander på dette feltet kan kjøpe så mange kodebøker han har råd til. Kodebøkene koster \$ 15 per stk.

BESLAGLEGG MATERIELL:

En spiller som lander på dette feltet kan beslaglegge en valgfri spioneffekt fra en annen spiller. Spilleren som beslaglegger spioneffekten må betale spilleren beløpet som er oppgitt på feltet.

Spilleren kan ikke beslaglegge en effekt han allerede har.

Frikort kan beslaglegges uansett om spilleren har et fra før eller ikke.

FORKLEDNING:

En spiller som lander på dette feltet kan kjøpe så mange forkledninger han har råd til. Forkledningene koster \$ 5 pr stk.

AMBASSADEFELT:

Se avsnittet "Vinneren av spillet".

PAKKE ANKOMMET:

En spiller som lander på dette feltet får trekke et Pakke ankommet-kort. Spilleren får spioneffekten på kortet, men bare hvis han ikke har denne effekten fra før. Hvis spilleren trekker et Frikort skal dette legges med forsiden opp ved siden av eget poengkort. Frikortet kan brukes for å erstatte en hvilken som helst spioneffekt fra hvilket som helst land. Spilleren som har frikortet avslører ikke hvilken effekt/effekter frikortet erstatter før mot slutten av spillet. Det er totalt 4 frikort.

NØKLER:

En spiller som lander på dette feltet kan kjøpe så mange nøkler han har råd til. Nøklerne koster \$ 30 pr stk.

FLYTTEKORT:

En spiller som lander på dette feltet får trekke et flyttekort. Flyttekortet skal legges med forsiden opp ved siden av eget poengkort. Spilleren kan velge å bruke flyttekortet istedenfor å slå terningen når det er hans tur.

PASSORD:

En spiller som lander på dette feltet kan bare kjøpe passord fra landet som er angitt på feltet. Passordene koster \$ 1.

BAKGATA:

En spiller som passerer Bakgata kan enten gå inn i Bakgata eller fortsette videre rundt spillebrettet. Hvis spilleren lander direkte på feltet Bakgata må spilleren gå inn Bakgata.

SPION ELIMINASJON:

En spiller som lander på dette feltet kan gjette på identitetene til alle spillerne som befinner seg i Bakgata (gata består av 9 felter som starter med Motta \$ 20 og slutter med den russiske ambassaden). Spilleren som gjetter får ingen straff om han gjetter feil.

© 2003 William Stephenson, Maple Grove, MN 55369
www.spyalley.com
Utgitt av: 2003 Egmont Serieforlaget AS, Oslo

