

VARIANTEN

Die folgenden Varianten können beliebig mit dem Grundspiel kombiniert werden. Darüber hinaus lassen sich leicht eigene Varianten entwickeln.

KEINE GUTEN SPIONE

Die blauen, gelben, roten und grünen Spione werden nicht gewertet (sie zählen 0 Punkte). Daraus ergibt sich eine Gesamtpunktzahl von 80 Punkten pro Runde.

GEFANGEN NEHMEN ODER FREILASSEN

Hat ein Spieler am Ende einer Runde alle 16 schwarzen Karten in seinem Stichstapel, kann er wählen, ob er wie in der Grundregel 0 Punkte erhält und alle anderen Spieler jeweils 60 Punkte erhalten oder ob er stattdessen lieber 60 Punkte abgezogen haben möchte und alle anderen Spieler 0 Punkte erhalten. In beiden Fällen werden bei dieser Variante die blauen, gelben, roten und grünen Spione nicht gewertet.

DER MAULWURF

In der ersten Runde teilt der Geber die Karten wie gewohnt aus. Ab der zweiten Runde legt der Geber, bevor er die Karten an die Spieler austeilt, 3 Karten pro Spieler beiseite (z.B. 12 Karten bei 4 Spielern, 15 Karten bei 5 Spielern, usw.). Diese Karten stellen den „Maulwurf“-Stapel dar. Die restlichen Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Nach dem Geben der Karten, nimmt sich der Spieler mit der derzeit höchsten Punktzahl den „Maulwurf“-Stapel und sucht sich 3 beliebige Karten davon aus. Dann gibt er die verbleibenden „Maulwurf“-Karten an den Spieler mit der nächstniedrigeren Punktzahl weiter, der sich ebenfalls 3 Karten aussucht, usw. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl erhält schließlich die letzten 3 Karten.

Bei gleich hoher Punktzahl darf sich der jeweils jüngere Spieler zuerst seine „Maulwurf“-Karten aussuchen.

EINE FARBE ANSAGEN

Nach dem Weitergeben der 3 Karten sieht sich der Geber seine Handkarten an und sagt eine Farbe – außer Schwarz – an. Der Spieler zu seiner Linken muss den ersten Stich mit dieser Farbe eröffnen. Kann er das nicht, geht die Eröffnung an den Spieler zu seiner Linken weiter, usw., bis ein Spieler in der Lage ist, den Stich mit einer Karte dieser Farbe zu eröffnen. Vom zweiten Stich an darf man mit einer beliebigen Karte eröffnen. Wenn diese Variante gespielt wird, eröffnet also nicht der Spieler mit der roten „1“ den ersten Stich einer Runde.



DEM RANG FOLGEN

Neben der Möglichkeit eine Karte in der selben Farbe oder mit dem selben Rang wie die eröffnende Karte auszuspielen, darf man nun auch eine Karte mit dem selben Rang wie die zuletzt gespielte Karte des Spielers zu seiner Rechten wählen.

PUNKTE REDUZIEREN

Um das Spiel zu beenden, muss ein Spieler den Endwert überschreiten. Wer den exakten Endwert erreicht, reduziert seine Punktzahl um die Hälfte. Erreicht ein Spieler exakt die Hälfte des Endwertes, reduziert er ebenfalls seine Punktzahl um die Hälfte.

Beispiel für ein Spiel zu dritt: Ein Spieler muss nun 201 oder mehr Punkte erreichen, um das Spiel zu beenden. Wer genau 200 Punkte erreicht, fällt auf 100 Punkte zurück. Weiterhin fällt ein Spieler, der genau 100 Punkte erreicht, auf 50 Punkte zurück.

EIGENE VARIANTEN UND TIPPS





SPIELREGEL

BLACK SPY



EIN SPIEL FÜR 3 BIS 6 SPIELER AB 8 JAHREN

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es die wenigsten Punkte zu haben, wenn ein Spieler eine bestimmte Punktzahl erreicht.

INHALT

60 Karten
1 Wertungsblock
diese Spielregel

DIE KARTEN

Es gibt 60 Karten:

je **11 Karten in den Farben Blau, Gelb, Rot und Grün.**

davon je 1 Karte mit den Rängen:

„1“: Informant (niedrigster Rang)

„2“: Vernehmungsbeamter

„3“: Eindringling

„4“: Saboteur

„5“: Attentäter

„6“: Agent

„7“: Spion

„8“: Doppelagent

„9“: Codeknacker

„10“: Stellvertretender Direktor

„11“: Direktor (höchster Rang)

16 schwarze Karten mit den gleichen Rängen wie in den oben genannten Farben plus 5 zusätzliche Spione („7“).

VORBEREITUNG EINER RUNDE

KARTEN AUSTEILEN

Jedes Spiel wird über mehrere Runden gespielt, bis ein Spieler die für die Spielerzahl vorgegebene Punktzahl erreicht.

Um den ersten Kartengeber zu ermitteln, zieht jeder Spieler 1 Karte. Wer die höchstrangige Karte gezogen hat, wird der erste Geber. Bei Gleichstand ziehen die betreffenden Spieler erneut 1 Karte, bis einer von ihnen alleine die höchste Karte zieht.

Der Geber mischt alle Karten und teilt sie beginnend mit dem Spieler zu seiner Linken verdeckt an die Spieler aus. Die Anzahl an Karten, die jeder Spieler



erhält, hängt von der Spielerzahl ab: Bei 3 Spielern bekommt jeder 20 Karten, bei 4 Spielern 15 Karten, bei 5 Spielern 12 Karten und bei 6 Spielern 10 Karten.

Nach jeder Runde wechselt der Geber im Uhrzeigersinn.

KARTEN WEITERGEBEN

Vor einer Runde muss jeder Spieler 3 beliebige seiner Karten verdeckt an einen anderen Spieler weitergeben. Die Richtung des Weitergebens ändert sich mit jeder Runde: In der ersten Runde gibt man die Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter, in der zweiten Runde an den Spieler zu seiner Rechten, dann wieder nach links, usw.

Achtung: Bei 4 Spielern ändert sich das Weitergeben auf folgende Weise: links, rechts, gegenüber, links, rechts, gegenüber, usw.

Die Karten, die man erhält, darf man erst anschauen, wenn man selbst 3 seiner Karten weitergegeben hat.

RUNDENABLAUF

Jede Runde besteht aus so vielen Stichen, wie Karten pro Spieler ausgeteilt wurden. Den ersten Stich eröffnet der Spieler, der die rote „1“ auf seiner Hand hält. Sie ist mit einem roten Stern markiert. Dieser Spieler spielt 1 **beliebige** Karte aus seiner Hand aus. Er darf jedoch im **ersten Stich** keine schwarze Karte anspielen. Im Uhrzeigersinn spielen nun die anderen Spieler je 1 Karte aus.

Dabei muss eine Karte in der selben Farbe oder mit dem selben Rang, wie die Karte, mit der der Stich **eröffnet** wurde, gespielt werden. Hat man keine Karte in der selben Farbe oder mit dem selben Rang, darf man 1 beliebige Karte spielen. Die Spieler legen ihre ausgespielten Karten offen vor sich aus.

Nachdem jeder Spieler 1 Karte gespielt hat, gewinnt derjenige den Stich, der die höchstrangige Karte in der Eröffnungsfarbe gespielt hat. Dieser Spieler nimmt alle Karten des Sticks an sich und legt sie als Stichstapel verdeckt vor sich ab. Anschließend eröffnet er den nächsten Stich, indem er 1 beliebige Karte aus seiner Hand ausspielt, usw. Auf diese Weise wird die Runde fortgesetzt, bis alle Karten gespielt wurden.

Achtung: Wurde der Stich mit einer schwarzen Karte eröffnet und 2 oder mehr Spieler haben einen schwarzen Spion (schwarze „7“) gespielt und bleibt der schwarze Spion die höchstrangige schwarze Karte in diesem Stich, dann gewinnt derjenige Spieler den Stich, der den ersten schwarzen Spion gespielt hat.



WERTUNG EINER RUNDE

Wurden alle Karten gespielt, ist die Runde zu Ende und jeder Spieler zählt die Punkte in seinem Stichstapel zusammen.

Die Punktwerte der Karten:

Schwarzer Informant	(1)	1 Punkt
Schwarzer Vernehmungsbeamter	(2)	1 Punkt
Schwarzer Eindringling	(3)	1 Punkt
Schwarzer Saboteur	(4)	1 Punkt
Schwarzer Attentäter	(5)	1 Punkt
Schwarzer Agent	(6)	1 Punkt
Schwarzer Spion (6x)	(7)	je 10 Punkte
Schwarzer Doppelagent	(8)	2 Punkte
Schwarzer Codeknacker	(9)	3 Punkte
Schwarzer Stellvertretender Direktor	(10)	4 Punkte
Schwarzer Direktor	(11)	5 Punkte
Blauer, gelber, roter und grüner Spion	(7)	je -5 Punkte

Hinweis: Die Gesamtpunktzahl jeder Runde beträgt 60 Punkte. Ein Spieler kann durch die nicht schwarzen Spione auch einen Punktestand unter 0 erreichen.

Besondere Wertungssituation: Hat ein Spieler am Ende einer Runde alle 16 schwarzen Karten in seinem Stichstapel (unabhängig von den anderen Karten darin), erhält er 0 Punkte und alle anderen Spieler erhalten jeweils 60 Punkte. Die Spione in den anderen Farben zählen zusätzlich wie gewohnt -5 Punkte.

SPIELLENDE

Der Punktestand der Spieler wird auf dem beiliegenden Wertungsblock festgehalten und die Punkte über die gespielten Runden hinweg addiert. Das Spiel endet, wenn die Punktzahl eines Spielers einen bestimmten Endwert erreicht oder überschreitet. Dieser Wert hängt von der Spielerzahl ab: 200 Punkte bei 3 Spielern, 150 Punkte bei 4 Spielern, 120 Punkte bei 5 Spielern und 100 Punkte bei 6 Spielern. Es gewinnt der Spieler mit der **niedrigsten** Punktzahl.

Autor: Alan R. Moon

Entwicklung: Team Z-Man Games

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2016 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,

Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de

Illustrationen: Chris Quilliams

© 2012 F2Z Entertainment Inc.

