




SPYWORLD

MEINE BASIS ↔ DEINE BASIS

SPIELÜBERBLICK

Ihr spielt alle gleichzeitig. Das Spiel verläuft über 2 Phasen.

In der Planungsphase wählt ihr in jeder Runde eine Karten-Kombination und zeichnet Wände, Fallen, Wachen und Geheimnisse in eurem Unterschlupf ein. Doch Vorsicht - in der Erkundungsphase schickt ihr euren eigenen Agenten los, um den Unterschlupf eines Gegners auszurauben. Für jedes gestohlene Geheimnis erhaltet ihr Geld (), aber auch die unentdeckten Geheimnisse in eurem eigenen Unterschlupf, zahlen sich aus.

Um zu gewinnen, müsst ihr die richtige Mischung finden, eure eigenen Geheimnisse zu schützen und den anderen beim Einbruch zu schaden!

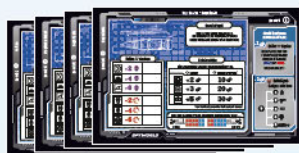
SPIELAUFBAU

- 1 Nehmt euch jeweils einen **Zettel** vom Block und einen **Stift** (nicht im Spiel enthalten). Tragt euren Namen links oben unter Bösewicht und rechts oben unter Agent ein.



Stifte + Zettel

- 2 Wählt gemeinsam eine **Domiziltafel** und legt sie so vor euch, dass ihr sie alle gut seht. Verteilt auf 4 Tafeln gibt es jedes Domizil 2-mal – wenn ihr wollt, dürft ihr also mehrere Exemplare des Domizils auslegen. Eure ersten Partien spielt ihr mit dem Domizil ① **Superjacht**, fürs Standardspiel verwendet ihr später das Domizil ② **Polarbasis**. Beachtet die **Sonderregel** des gewählten Domizils beim weiteren Aufbau. Die übrigen Domiziltafeln kommen zurück in die Schachtel.



Domiziltafeln

Sortiert die Karten nach ihrem Typ: **9 Missions-, 5 Gadget-, 108 Planungs-** und **9 Agentenkarten**.



Missionskarten

- 3 Mischt die **Missionskarten** verdeckt, zieht **3** davon und legt sie offen aus. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.



Gadgetkarten

- 6 Mischt die **Planungskarten** verdeckt – **rote/blau**e Zahlenseiten oben. Legt sie dann als 3 gleich hohe Stapel (je 36 Karten) in einer Reihe aus. Zieht von jedem Stapel die oberste Karte und legt sie unterhalb des Stapels offen aus:



Planungskarten



- 6 Im Spiel mit bis zu 4 Personen (und nicht mit dem Domizil ① **Superjacht**), zieht ihr jeweils verdeckt **2 Agentenkarten**. Wählt 1 davon aus, ohne sie den anderen zu zeigen, und legt sie verdeckt vor euch. Die übrigen Agentenkarten kommen zurück in die Schachtel.



Agentenkarten

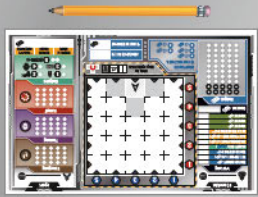
Im Spiel mit 5-9 Personen, zieht ihr nur 1 Agentenkarte.

Im Spiel mit 10 oder mehr Personen, legt ihr alle Agentenkarten offen aus und tragt zu Spielbeginn neben eurem eigenen Namen rechts oben auf dem Zettel einen Agentenamen eurer Wahl ein.

Falls alle einverstanden sind, dürft ihr auch einfach eure Lieblingsagenten aussuchen.

Jetzt kann's losgehen!

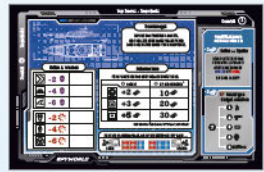
1 Zettel + Stift



6 Agenten-karte



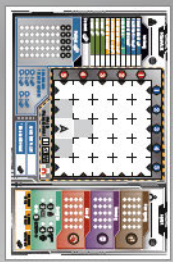
2 Domiziltafel



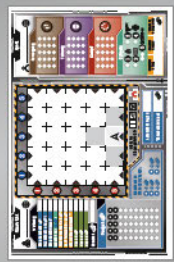
3 3 Missionskarten



1 Zettel + Stift



1 Zettel + Stift



4 5 Gadgetkarten



5 Planungskarten



6 Agenten-karte



6 Agenten-karte



DEIN ZETTEL

Dein Unterschlupf

Ein gegnerischer Agent wird später beim Eingang auftauchen!

Dein Budget

Du beginnst mit 10 . Das siehst du daran, dass 10 Kreise bereits eine schwarze Umrandung haben.

Trainingspunkte deines Agenten

Zahle beim Erkunden 1 pro Raum. Dazu zahlst du so viele / / pro Raum, wie auf der Domiziltafel unter **Fallen & Wachen** für das Upgrade angegeben.

Deine Gadgets

PLANUNGSPHASE

In dieser Phase zeichnest du Fallen, Wachen, Wände und Geheimnisse in deinem Unterschlupf ein und trainierst deinen Agenten.

1 NEUE PLANUNGSKARTEN AUFDECKEN

Ab der 2. Runde legst du zu Beginn jeder Runde die oberste Karte von jedem der drei oberen Stapel offen auf den jeweiligen Stapel darunter.



2 EINE KOMBINATION WÄHLEN ...

Ein Stapel und die davon aufgedeckte Karte darunter bilden eine Kombination. Du wählst alle gleichzeitig und geheim – also ohne es laut zu sagen – genau 1 der 3 offenen Kartenkombinationen.

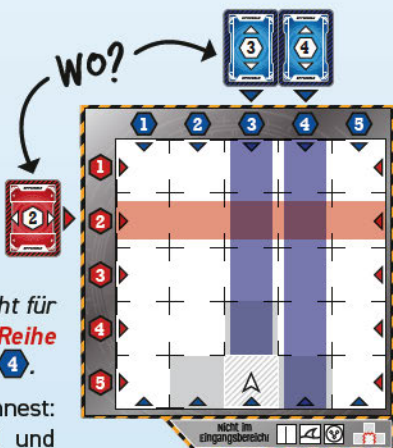
5-mal im Spiel darfst du 1 zusätzliche Kombination wählen (aber keine doppelt). Dazu musst du die **BUDGET-KOSTEN FÜR BONUSAKTIONEN** unten auf deinem Zettel zahlen und die genutzte Bonusaktion ankreuzen.

>> Was zeigen die Karten-Kombinationen?

Die Karte **oben** zeigt an, **wo** du etwas einzeichnest (bzw. wie viel etwas kostet): **Blaue** Karten stehen für eine **Spalte**, **rote** Karten stehen für eine **Reihe** deines Unterschlupfs. Die **Zahl** im Sechseck gibt an, um **welche Reihe oder Spalte** es sich handelt (bzw. wie viel etwas kostet).

Beispiel rechts: Die **blaue** Karte mit der **3** steht für **Spalte 3**. Die **rote** Karte mit der **2** steht für **Reihe 2**. Die **blaue** Karte mit der **4** steht für **Spalte 4**.

Die Karte **darunter** zeigt an, **was** du einzeichnest: Upgrades (Fallen, Wachen und Geheimnisse) und Wände zeichnest du in deinem Unterschlupf ein, Trainingspunkte und Gadgets umrandest du bei deinem Agenten.



... ODER PASSEN

Kannst oder willst du keine Kombination wählen, darfst du passen. Dafür erhältst du +1



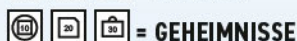
BUDGET + ZAHLEN

Zu Spielbeginn hast du ein Budget von 10 . Daher sind 10 Kreise in deinem Budgetbereich bereits umrandet. Jedes Mal, wenn du weiteres erhältst, umrandest du entsprechend viele Kreise. Jedes Mal, wenn du zahlen musst, kreuzt du entsprechend viele umrandete Kreise an.

Anfängerbonus: Kinder und Personen, die das Spiel erst noch lernen, erhalten zu Spielbeginn zusätzlich +5 .

3 EINZEICHNEN

>> Zeigt die gewählte Karte ein UPGRADE?



Zeichne das Upgrade-Symbol in einen leeren Raum deines Unterschlupfs ein. Der Raum muss sich in der Reihe/Spalte befinden, welche die obere Karte deiner Kombination anzeigt!

Hinweis: Die Werte der Upgrades stehen auf der Domiziltafel.



MODIFIKATIONEN (siehe rechte Seite der Domiziltafel)

Platzierung +/- 1: Bevor du das Upgrade einzeichnest, darfst du 2 zahlen, um die Zahl deiner gewählten Kombination um 1 zu verändern (mehrmals möglich). Für alle anderen bleibt die Zahl auf der Karte unverändert.

Achtung: Bei der Superjacht darfst du stattdessen 2 zahlen, um Reihe und Spalte zu vertauschen (du darfst also aus einer blauen 2 eine rote 2 machen oder umgekehrt).

Geheimnisse: Jedes Mal, wenn du ein Geheimnis in deinem Unterschlupf einzeichnest, erhältst du so viel , wie auf der Domiziltafel für das entsprechende Geheimnis angegeben. Umrande in deinem Budgetbereich entsprechend viele Kreise. Sollten alle Kreise bereits umrandet sein, darfst du immer noch Geheimnisse einzeichnen, aber das überschüssige geht verloren.



>> Zeigt die gewählte Karte eine WAND?



Zeichne 1 Wand entlang 1 Kante eines Raumes in deinem Unterschlupf ein. Der Raum muss sich in der Reihe/Spalte befinden, welche die obere Karte deiner Kombination anzeigt!

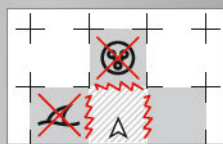
Du darfst in einem Raum mit Wänden weiterhin Upgrades einzeichnen und umgekehrt.

Hinweis: Deine Geheimnisse sind dank Mauern komplett unzugänglich? Klingt gut, aber am Spielende gibt es für solche Geheimnisse kein Geld (siehe Seite 11)!



EINGANGSBEREICH

Im Eingangsraum mit kannst du nie etwas einzeichnen – auch keine Mauern! Auf den 3 grauen Räumen drum herum darfst du weder Haifischbecken noch Roboter einzeichnen.



= Hier keine Wände

>> Zeigt die gewählte Karte ein TRAINING?

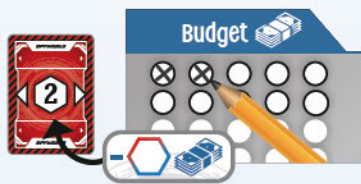


Bezahle das Training!

Die Zahl auf der oberen roten oder blauen Karte deiner gewählten Kombination zeigt an, wie viel  du zahlen musst (die Kartenfarbe ist egal).

Umrande so viele Kreise im entsprechenden Trainingsbereich (Bewegung, Tarnung oder Kampf), wie unten auf der Trainingskarte angegeben.

Dein Agent kann bei jeder Trainingsart maximal 20 Punkte haben.



DEIN AGENT

Die **Agentenkarten** geben unterschiedliche Boni für jede Trainingsart. Umrande vor Beginn der Erkundungsphase entsprechend viele Kreise auf deinem Zettel.

Du darfst das tun, nachdem du deine Agentenkarte aufgedeckt hast (siehe Seite 8), oder – wenn du die Neugier der anderen nicht fürchtest – auch früher, um nicht aus Versehen für überzählige Trainingspunkte zu zahlen.

Außerdem hat jeder Agent eine **Sonderfähigkeit**. Wie diese funktioniert, steht auf der Agentenkarte.


>> Zeigt die gewählte Karte ein GADGET?

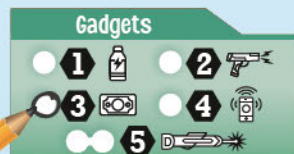


Die Zahl auf der oberen roten oder blauen Karte deiner gewählten Kombination zeigt an, welches Gadget es ist (die Kartenfarbe ist egal).


Umrande den (Doppel-) Kreis deines neuen Gadgets.


Du kannst ein Gadget nicht mehrmals erhalten.

Achtung: Gadgets kosten nichts, aber wer am Ende die meisten hat, erhält die Strafe **GADGET-FAN** = -20 . Der Laserbohrer zählt dabei als 2 Gadgets.



MODIFIKATIONEN (siehe rechte Seite der Domiziltafel)

Gadget +/- 1: Bevor du ein Gadget markierst, darfst du 2  zahlen, um stattdessen das mit einer um 1 höheren oder niedrigeren Zahl zu markieren (Mehrfachzahlungen sind möglich).

Achtung: Im Domizil **Superjacht** darfst du hingegen 3  zahlen, um stattdessen ein Gadget deiner Wahl zu erhalten.



Gadgets sind in der Erkundungsphase hilfreich. Um ein Gadget zu nutzen, musst du den umrandeten Kreis abkreuzen. Du kannst jedes (auch den Laserbohrer) nur **1-mal** nutzen.

RADIEREN?

Was eingezeichnet ist, gilt! Außer du hast einen echten Fehler gemacht, und etwas an einem falschen Ort eingezeichnet. Seid nachsichtiger mit Personen, die das Spiel gerade erst lernen.

4 MISSION ERFÜLLEN

Am Ende einer Runde darfst du genau 1 der 3 offen ausliegenden Missionen erfüllen, sofern du ihre Bedingung erfüllst. Dann wähle deine Belohnung: Entweder erhöhst du sofort dein Budget oder du trägst einen Betrag für die Wertung ein.

Die linke Belohnung zeigt , das du sofort erhältst und in deinen Budgetbereich einzeichnest. Die rechte Belohnung zeigt deutlich mehr , du musst es aber in deinem Wertungsbereich unter „Mission“ eintragen, was bedeutet, dass du es erst bei der Wertung am Spielende erhältst.



ODER



Erfüllen mehrere Personen in einer Runde dieselbe Mission, erhalten sie jeweils die Belohnung ihrer Wahl. Erfüllte Missionen werden umgedreht und niemand kann sie mehr erfüllen.

5 ENDE DER PLANUNGSPHASE

Das Ende der Planungsphase wird in 2 Fällen ausgelöst: Sobald auf dem letzten freien Raum eines Unterschlupfs 1 Wache/Falle/Geheimnis eingezeichnet ist (der Eingang ist nicht frei) ODER falls keine neuen Kombinationen mehr aufgedeckt werden können.

Hat jemand einen vollen Unterschlupf, spielt ihr **danach noch eine letzte Runde**.

Ist nur noch 1 Planungskarte in den 3 Stapeln (also oben in den Kombinationen), endet das Spiel **direkt nach der aktuellen Runde**. Ihr spielt in der Planungsphase also höchstens 35 Runden.

>> Zettel zerteilen und weitergeben

Zerteile deinen Zettel an der gestrichelten Linie. Behalte deinen rechten Agenten-Abschnitt.

Gib den linken Unterschlupf-Abschnitt weiter. Gib ihn (wie auf der Domiziltafel angegeben) **nach links**, wenn mehr rote Planungskarten ausliegen, oder **nach rechts**, sofern mehr blaue Planungskarten ausliegen.



Jetzt ist es Zeit, bei den anderen einzubrechen!

ERKUNDUNGSPHASE

In dieser Phase schickt ihr euren Agenten los, einen fremden Unterschlupf für euch zu erkunden. Dabei versucht ihr mit eurem Agenten, so viele Geheimnisse wie möglich zu klauen.

① AGENTEN OFFENLEGEN



Du deckst deine Agentenkarte auf und umrandest vor Beginn der Erkundungsphase entsprechend viele Kreise bei den 3 Trainingsarten – natürlich nur, wenn du das nicht schon vorher gemacht hast!

② ERKUNDEN








Dein Agent erkundet den Unterschlupf, den du gerade erhalten hast!




Als erfahrene Spieler dürft ihr das alle gleichzeitig machen. Neulingen empfehlen wir, reihum zu erkunden, damit keine Fehler passieren.




>> Die Erkundung

- ▶ Dein Agent startet auf dem Eingang .
- ▶ Zeichne jede Bewegung deines Agenten im Unterschlupf als Linie oder Pfeil ein – am Besten mit einer anderen Farbe als die eingezeichneten Upgrades.
- ▶ Um deinen Agenten in einen angrenzenden Raum zu bewegen, musst du 1  zahlen. Kreuze dafür 1 umrandeten Kreis unter „Bewegung“ an. **Achtung:** Bewegst du ihn vor und zurück, musst du erneut die Bewegung einzeichnen und dafür zahlen.
- ▶ Dein Agent kann sich **nur senkrecht und waagrecht** bewegen (nicht diagonal) und **nicht durch Wände** gehen.
- ▶ Betritt dein Agent einen Raum, in dem etwas eingezeichnet ist, führe den entsprechenden Effekt aus (siehe: **Einen Raum mit Upgrades betreten**).
- ▶ Hat dein Agent nicht genügend Trainingspunkte für Bewegung + Upgrade, kann er sich nicht in den Raum bewegen.
- ▶ Du darfst die Erkundung beenden, auch wenn du noch Trainingspunkte übrig hast. Spätestens wenn du keine Bewegungspunkte mehr hast, musst du die Erkundung beenden. Dein Agent muss dafür nicht zurück zum Eingang, er wird automatisch extrahiert.
- ▶ Denke daran, die **Sonderfähigkeit deines Agenten** zu nutzen!

>> Einen Raum mit Upgrades betreten

- ▶ Um einen Raum mit einer Falle (  ) oder einer Wache (  ) zu betreten, muss dein Agent diese auflösen bzw. besiegen. Die Domiziltafel gibt für jedes Upgrade genau an, welche und wieviele Trainingspunkte zu zahlen sind. Kreuze entsprechend viele umrandete Kreise an (zusätzlich zu dem 1  für die Bewegung in den Raum).

Ab Domiziltafel ② entscheidest du bei einem Raum mit , wie du die angegebenen Kosten auf  und/oder  aufteilst.

- ▶ Betritt dein Agent einen Raum mit einem Geheimnis (  ), klast du es, indem du es einkreist. Nachdem du die Erkundung beendet hast, trägst du die Summe aller geklauten Geheimnisse (ihr jeweiliger Wert ist deutlich auf der Domiziltafel unter Geheimnisse angegeben) rechts unten auf deinem Agentenabschnitt bei GEKLAUTE GEHEIMNISSE ein.


3 ERKUNDUNG BEENDEN

Sobald du entschieden hast, die Erkundung des fremden Unterschlupfs zu beenden, trägst du folgende Summen unten auf deinem Agenten-Zettel ein:

- ▶ Wie viele **Räume** dein Agent erkundet hat. Der Eingang zählt dabei mit.
- ▶ Wie viele **Wachen** dein Agent **besiegt** hat.
- ▶ Wie viel  die **Geheimnisse** wert sind, die dein Agent **geklaut** hat (ihr jeweiliger Wert ist deutlich auf der Domiziltafel unter Geheimnisse angegeben).

ERKUNDETE RÄUME	BESIEGTE WACHEN	**GEKLAUTE GEHEIMNISSE
-----------------	-----------------	------------------------

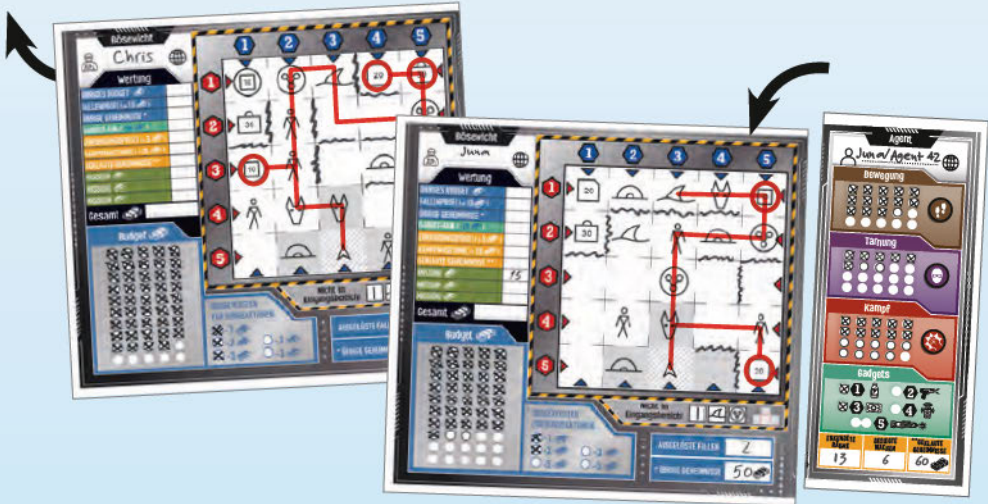
Trage anschließend folgende Summen unten rechts auf dem Unterschlupf-Abschnitt deines Gegners ein:

- ▶ Wie viele **Fallen** dein Agent ausgelöst hat.
- ▶ Wie viel  die **übrigen Geheimnisse** wert sind (die dein Agent nicht geklaut hat).

AUSGELÖSTE FALLEN	
*ÜBRIGE GEHEIMNISSE	

4 UNTERSCHLUPF-ABSCHNITT ZURÜCKGEBEN

Nachdem alle sämtliche Werte eingetragen haben, gib deinem jeweiligen Gegner den Unterschlupf zurück und erhalte deinen eigenen wieder.



STOPPUHR

Falls alle einverstanden sind, könnt ihr eine Stoppuhr starten, sobald die erste Person die Erkundung beendet hat. Die Erkundungsphase endet, sobald die Zeit abgelaufen ist.



RADIEREN?

In euren ersten Partien könnt ihr nachsichtig sein und Bewegungen wieder rückgängig machen. Doch sobald ihr das Spiel besser kennt, gelten die einmal eingezeichneten Bewegungen.

SPIELLENDE





BEFÜLLE DEINE WERTUNGSSPALTE

>> Werte übertragen

- ▶ **ÜBRIGES BUDGET:** Jeder umrandete, aber nicht angekreuzte Kreis in deinem Budget ist 1  wert. Übertrage die Summe.
- ▶ **ÜBRIGE GEHEIMNISSE:** Übertrage die Summe deiner übrigen, nicht geklauten Geheimnisse. **Achtung:** Für Geheimnisse, die vom Eingang aus nicht zu erreichen sind, ohne dass sich der Agent durch eine Wand bewegen muss, gibt es kein !
- ▶ **GEKLAUTE GEHEIMNISSE:** Übertrage die Summe der von deinem Agenten geklauten Geheimnisse von deinem Agentenabschnitt.
- ▶ **(MISSIONEN:** Wurden beim Erfüllen bereits während der Planungsphase eingetragen.)

Wertung	
ÜBRIGES BUDGET 	
FALLENPROFI (+10 )	
ÜBRIGE GEHEIMNISSE*	
GADGET-FAN (-20 )	
ERKUNDUNGSPROFI (+5 )	
KAMPFMASCHINE (+20 )	
GEKLAUTE GEHEIMNISSE**	
MISSION 	
MISSION 	
MISSION 	
Gesamt 	

>> Strafen und Belohnungen

- ▶ **FALLENPROFI:** Wer von euch den Unterschlupf mit den meisten ausgelösten Fallen hat, erhält +10 .
- ▶ **GADGET-FAN:** Wer die meisten Gadgets hat, verliert -20 .
Der Laserbohrer zählt dabei als 2 Gadgets.
- ▶ **ERKUNDUNGSPROFI:** Wer die meisten Räume erkundet hat, erhält +5 .
- ▶ **KAMPFMASCHINE:** Wer die meisten Wachen besiegt hat, erhält +20 .

Herrscht bei einer Strafe oder Belohnung Gleichstand zwischen mehreren Personen, erhalten alle daran Beteiligten die Strafe oder Belohnung.

>> Summe

Zähle alle Werte zusammen und trage die Summe bei **Gesamt** ein.

SPIELSIEG

Wer am meisten  hat, gewinnt!

Bei Gleichstand, spielt gleich noch mal!

Warum vergleichst du deine Punkte nicht mit der Aufzählung unten und siehst nach, ob du auch wirklich das Zeug zur Weltherrschaft hast?

- 250+ ▶ **WELTHERRSCHAFT**
- 220+ ▶ **TYRANN**
- 180+ ▶ **TYRANN IN AUSBILDUNG**
- 130+ ▶ **BÜRGERMEISTER**
- 70+ ▶ **KLASSENSPRECHER**

SPYWORLD

MEINE BASIS ↔ DEINE BASIS

Nachdem du jahrelang immer mehr Geld und Macht angehäuft hast, träumst du jetzt von der Weltherrschaft. Du hast sie dir verdient!

Doch die anderen wollen dir deinen Platz streitig machen. Du musst die Geheimnisse deines Erfolgs unbedingt schützen! Baue dazu einen Unterschlupf und sichere ihn mit jeder Menge Fallen und Wachen.

Wobei es gar keine schlechte Idee ist, Geheimnisse von anderen zu klauen ... Blöd nur, dass sie ihren Unterschlupf ebenfalls abgesichert haben. Also trainiere deinen Agenten so gut, dass ihn kein Hindernis aufhalten kann.

CREDITS

Autor: Frédéric Morard

Illustration: Emanuele Arnaldi

Herausgeber: Cedric Littardi

Redaktion und Künstlerische Leitung:
Sébastien Rost

Projektmanagement: Paul Malairan

Layout: Franck Ferrandis

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Lisa Prohaska

Redaktion: Sabine Machaczek, Heiko Eller-Bilz

Layout: Sabine Machaczek, Marina Fahrenbach

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Besonderer Dank an: Andreas Eichwald,
Roland Goslar, Dirk Nielsen, Jannes Rupf und
Sören Textor

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter:
service.heidelbaer.de



service.heidelbaer.de



Spiele mit der Welt!
Jetzt verfügbar auf
BoardGameArena



Hier findet ihr Zettel zum
Ausdrucken, FAQs & mehr!



www.dontpanicgames.com

www.heidelbaer.de