

In dit vervolg op *Spyfall* zal je 20 nieuwe locaties verkennen en kan je spelen met 12 vrienden. Bovendien kunnen er nu 2 spelers gelijktijdig spion zijn voor rivaliserende geheime diensten.

## Inhoud

- 240 kaarten  
(20 sets van 12 kaarten)
- 20 ziplock zakjes
- 1 poster
- Spelregels

Je zal ook de tijd in de gaten moeten houden tijdens het spelen. Zorg dus dat er een klok of timer aanwezig is. Vermoedelijk heeft één van de spelers er wel eentje op zijn mobiele telefoon.

## Overzicht

Een spelletje *Spyfall 2* wordt gespeeld in verschillende korte rondes. Elke ronde bevinden de spelers zich op een specifieke locatie en wordt er aan elke speler een rol toegekend. Eén speler (of 2 spelers als je met veel spelers speelt) is altijd een spion die niet weet waar hij is. De spion zijn missie is om aandachtig te luisteren, de locatie te ontdekken en niet door de mand te vallen.

Elke niet-spion moet vage hints geven aan de andere spelers om duidelijk te maken dat hij weet wat de locatie is, om te bewijzen dat hij geen spion is. Maar pas op, want je wil niet te veel informatie geven aan de spion!

## Doel

Het doel van de spion is om undercover te blijven tot het einde van de ronde of om de locatie correct te raden.

Het doel van de niet-spionnen is om unaniem minstens één spion te ontmaskeren.

## Vorbereiding

Voor je het spel begint, moet je beslissen met hoeveel spionnen je zal spelen. Als er 6 of minder spelers zijn, raden we aan om met één spion te spelen. Als er 9 of meer spelers zijn, speel dan zeker met 2 spionnen. Daartussen zijn beide keuzes perfect mogelijk, maar de finale keuze is altijd aan jullie. Hou er wel rekening mee dat bij 12 spelers de tweede spion altijd moet meespelen of je hebt niet genoeg kaarten. Beginnende spelers raden we aan om met maximaal 8 spelers te spelen en slechts één spion te gebruiken.

Sorteer alle kaarten per locatie. Elke locatie bestaat uit 10 kaarten met een identieke illustratie. Voeg hier één of twee spionkaarten (afhankelijk van jullie keuze) aan toe. Leg alle ongebruikte spionkaarten terug in de doos.

Alle stapels moeten gedekt liggen met de spion(nen) onderaan. Elke stapel stop je nu in een ziplock zakje.

Alle locaties kan je ook terugvinden op de poster.

We raden aan dat alle spelers deze, voor het spel start, aandachtig bestuderen. Hierdoor hebben de spionnen een idee waar ze kunnen terechtkomen.

Als iedereen de poster heeft bekeken, leg je hem in het midden van de tafel. Wees voorzichtig met het uitvoerig bestuderen van de poster tijdens het spel, want zo maak je jezelf verdacht als spion.

## Begin van een ronde

Elk spel bestaat uit verschillende korte rondes. De spelers kunnen voor ze beginnen, afspreken hoeveel rondes ze zullen spelen. Voor een eerste spel raden we 5 rondes aan.

Dit duurt ongeveer een uurtje.

Elke ronde kies je een nieuwe spelleider. De spelleider neemt alle gedekte ziplock zakjes, mixt ze door elkaar en kiest er een willekeurig zakje uit.

Daarna haalt hij alle kaarten voorzichtig uit het zakje en hierbij zorgt hij ervoor dat niemand een locatiokaart kan zien! Ook de spelleider mag de locatiokaart niet zien.

Daarna neemt hij evenveel kaarten als er spelers zijn te beginnen vanaf de onderkant van de stapel, waar de spion(nen) zit(ten). De kaarten moeten

dan nog goed geschud worden en vervolgens geeft hij elke speler gedekt één kaart (inclusief zichzelf). Dus als er 7 spelers zijn, neemt hij de onderste 7 kaarten van de stapel en deelt ze uit. De overgebleven kaarten worden niet omgedraaid, maar voorzichtig opzij gelegd. Je hebt ze deze ronde niet meer nodig.

Elke speler bekijkt zijn kaart zonder ze te tonen aan de andere spelers. Daarna legt iedereen de kaart gesloten voor zich neer.

In het verdere verloop van de spelronde speelt de spelleider mee zoals alle andere spelers. De volgende ronde is de speler links van hem de nieuwe spelleider. Deze kiest een nieuw ziplock zakje uit en voert opnieuw de voorbereiding van de ronde uit zoals net beschreven.

## Locatiekaart



## Spionkaart



## Spelverloop

De spelleider start de timer en dan kan de ronde beginnen.

**Belangrijk:** Voor je een ronde start, moeten de spelers afspreken hoe lang een ronde duurt. We raden 6 minuten aan bij 3/4 spelers, 7 minuten bij 5/6 spelers, 8 minuten bij 7/8 spelers, 9 minuten bij 9/10 spelers en 10 minuten bij 11/12 spelers.

De spelleider stelt één vraag aan één van de spelers. Meestal houden de vragen verband met de huidige locatie, maar dit is geen verplichting.

Vervolg vragen zijn niet toegestaan. De antwoorden kunnen elke vorm aannemen (je bent dus niet verplicht een ja/nee vraag te stellen).

Nadat de speler - aan wie de vraag werd gesteld - zijn antwoord heeft gegeven, mag deze zelf een vraag stellen aan een andere speler, maar hij mag niet de speler kiezen die net de vraag heeft gesteld.

De spelersvolgorde ligt dus niet vast. Je hanteert steeds het principe

"beantwoord een vraag en stel er een nieuwe".

**Opmerking:** Als je zelf de spion niet bent, staat er op je locatiekaart ook een rol die je op die locatie vervult.

Voordat je het spel start, moeten de spelers afspreken dat ze deze rol zullen gebruiken of niet. We raden zeker aan om dit te doen aangezien dit het

spel nog leuker maakt, maar de eerste spelletjes is het misschien beter om dit nog even achterwege te laten.

Een voorbeeld: Als je een bejaarde man bent in het bejaardentehuis en iemand vraagt je waarom je niet mee komt dansen, kan je klagen over je leeftijd en artritis; maar als je de verpleegster bent, zou je kunnen klagen over je mogelijke danspartners die niet echt behendig meer zijn.

Sommige rollen zouden kunnen doen uitschijnen dat je een bepaald geslacht moet aannemen, maar dit is niet de bedoeling. Als je rol een bejaarde man in het bejaardentehuis is, mag je dit dus ook interpreteren als een bejaarde vrouw.

## Einde van de ronde

Een ronde kan op 3 verschillende manieren aflopen:

### 1. De tijd is op

Als de tijd is afgelopen, moeten alle spelers kenbaar maken wie ze er van verdenken spion te zijn. De spelleider noemt elke speler om de beurt (te beginnen bij zichzelf) en iedereen die deze speler als spion beschouwt, moet zijn hand opsteken. Het is ook toegestaan om voor de stemming een moment te voorzien waar iedereen kan discussiëren. Als alle andere spelers een speler als spion verdenken (iedereen behalve zichzelf), moet de verdachte speler zijn kaart omdraaien. Als hij een spion is, verliest hij. Als hij de spion niet is, dan wint de echte spion. Hierna wordt er niet verder

gestemd. Als geen enkele speler unaniem als spion wordt verkozen, wint de spion ook.

Als er 2 spionnen in het spel zijn, is het voldoende dat een speler alle stemmen, verminderd met 2, op zich moet nemen om hem unaniem te beschuldigen.

### 2. Een speler wordt (unaniem) beschuldigd

Elke speler mag de timer éénmaal per ronde laten stopzetten om iemand te beschuldigen en een stemming te laten plaatsvinden. Als iedereen behalve de speler zelf (of nog een extra speler als er 2 spionnen zijn) op de verdachte stemt, dan is de ronde afgelopen (zelfs als er gestemd is op een niet-spion). Als de spion op deze manier wordt ontmaskerd, dan krijgt de speler die hem eerst had beschuldigd een extra punt. De spion zelf kan ook het spel laten stilleggen in de hoop iemand anders verdacht te maken.

Als er geen unanieme beslissing is, moet je de timer terug starten en gaat de ronde verder volgens de normale regels. De speler die net het spel heeft onderbroken, mag dit deze ronde niet meer doen.

Als er 2 spionnen in het spel zijn, volstaat het dus om alle stemmen verminderd met 2 uit te brengen.

Als dit gebeurt, wint de spion die niet werd ontmaskerd samen met de andere spelers.

**Tip:** Het is niet aan te raden om een discussie te voeren waarom je iemand ervan verdenkt een spion te zijn. Dit zou wel eens nuttige informatie kunnen prijsgeven voor de spion als hij de stemming overleeft.

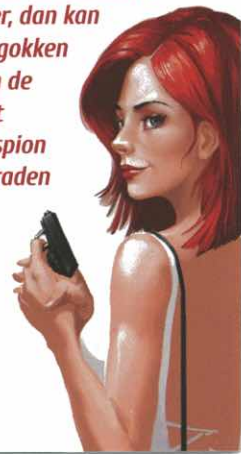
### 3. Op verzoek van de spion

De spion kan op elk moment de timer laten stopzetten en zijn kaart omdraaien. De spion mag dan de poster nemen en alle locaties nog eens aandachtig bekijken. Daarna moet hij de juiste locatie raden. De spion wint als hij de locatie correct heeft geraden, zoniet winnen alle andere spelers.

Als er twee spionnen in het spel zijn, dan moet de tweede spion zich ook kenbaar maken nadat de eerste spion de locatie heeft meegedeeld. De tweede spion moet ook een locatie kiezen. Hij kan dezelfde locatie kiezen of een andere. De spionnen winnen als minstens één van hen de correcte locatie heeft gekozen.

**Belangrijk:** Als de timer al is gestopt door een andere speler, dan kan de spion tijdelijk niet gokken naar de locatie. Indien de ronde nog verder gaat nadien, dan heeft de spion weer een kans om te raden naar de locatie.

Als de ronde is afgelopen stop je alle kaarten terug in het ziplock zakje en leg je



dit opzij.

Deze locatie doet dit spel niet meer mee.

## Doelen en strategieën

Het doel van de niet-spionnen is om de spionnen te ontmaskeren en om niet te veel informatie prijs te geven over de locatie. Wees dus voorzichtig en stel geen te expliciete vragen. (Bijvoorbeeld, als je in het stadion vraagt waarom je de laatste race bent gediskwalificeerd, geef je veel te veel informatie prijs.)

Maar hou er ook rekening mee dat als je vragen en antwoorden te vaag zijn, andere spelers jou misschien wel zullen beginnen verdenken en zo werp je de overwinning in de schoot van de spion.

Het doel van de spion is aandachtig te luisteren naar wat de andere spelers vertellen en jezelf niet te verraden als je een vraag moet beantwoorden.

Ondertussen moet je te weten komen wat de locatie is voor de tijd is verstreken. Als je geen gok doet naar de locatie neem je een risico, want ze kunnen je nadat de tijd is verstreken ontmaskeren.

## Scores

**De spion wint de ronde als:**

- A) Geen enkele spion is ontmaskerd op het einde van de ronde.
- B) Het spel wordt onderbroken en de spelers beschuldigen unaniem een niet-spion.
- C) Minstens één spion kan de locatie raden voordat de tijd is verstreken.

**De niet-spionnen winnen de ronde als:**

- A) Minstens één spion wordt ontmaskerd op het einde van de ronde.
- B) Het spel wordt onderbroken en de spelers beschuldigen unaniem een spion.
- C) Een spion gokt naar de locatie, maar geen enkele spion kan de locatie raden.

Afhankelijk van de afloop van een ronde worden punten toegekend.

**Overwinning voor de spion**

- Overwinning: Elke spion krijgt standaard 2 punten.
- Een spion gokt naar de locatie: +2 punten voor elke spion die de locatie juist heeft geraden.
- Alle spelers beschuldigen unaniem een niet-spion: +2 punten voor elke spion.

**Overwinning voor de niet-spionnen**

- Overwinning: Elke niet-spion krijgt standaard 1 punt.
- De speler die het spel stil heeft gelegd om de spion te ontmaskeren: +1 punt. In dit geval zou een tweede spion ook punten krijgen alsof hij een niet-spion was.

**Opgelet: Enkel de speler die als eerste de ontmaskerde spion heeft beschuldigd, krijgt het punt. Ook als pas bij een latere stemming deze spion unaniem werd ontmaskerd.**

## Einde van het spel

De speler die de meeste punten heeft nadat het vooraf afgesproken aantal rondes is gespeeld, wint het spel!

## Combineren met Spyfall

Als je het nog lastiger wil maken voor de spion, dan kan je de ziplock zakjes van Spyfall en Spyfall 2 combineren. Zorg dat er evenveel kaarten in elk zakje zitten en speel met de regels van Spyfall (dus zonder een tweede spion).

Als je beschikt over 2 sets Spyfall zou je wel beide spellen kunnen combineren en spelen met 2 spionnen.

## Oude vrienden

In een standaardspel werken de 2 spionnen voor rivaliserende geheime diensten en kennen ze elkaar niet. Je kan natuurlijk ook beslissen dat ze elkaar wel kennen. Hou er wel rekening mee dat dit het voor de spionnen veel makkelijker maakt.

Nadat alle spelers hun kaarten hebben bekeken, vraagt de spelleider dat iedereen zijn ogen sluit (zelf moet hij dit ook doen). Daarna openen de 2 spionnen hun ogen als de spelleider dit vraagt. Vervolgens sluiten ze hun ogen, opnieuw op het commando van de spelleider. Daarna opent iedereen terug zijn ogen en start de spelleider de timer.

De punten worden op dezelfde manier geteld als voorheen met één uitzondering. Als er een spion wordt ontmaskerd tijdens de ronde, scoren beide spionnen geen punten.



## Samenvatting

- 1) De spelleider kiest een willekeurig zakje met locatiekaarten.
- 2) Neem evenveel kaarten als er spelers zijn (vergeet de spionkaart(en) niet).
- 3) Geef iedere speler willekeurig een kaart.
- 4) De spelleider start de timer en stelt de eerste vraag.

### Het spel onderbreken:

- Geheime agenten en spionnen mogen het spel onderbreken om een speler (vals) te beschuldigen (unanimiteit is vereist).
- Een spion mag de ronde stoppen om de geheime locatie te raden.

5) Zodra de tijd om is en er nog geen spion is ontmaskerd, volgt de laatste stemronde.

### Puntentelling:

**Spionnen winnen als ze niet ontmaskerd worden of de geheime locatie raden:**

- 2 punten voor elke spion.
- +2 punten als een spion de locatie juist heeft kunnen raden.
- +2 punten voor een spion als een niet-spion wordt beschuldigd.

**Geheime agenten winnen als ze minstens één spion ontmaskeren:**

- Iedere geheime agent scoort 1 punt.
- Bij het stilleggen van de ronde: +1 punt voor de speler die als eerste de ontmaskerde spion heeft beschuldigd. In dit geval scoort een eventuele niet ontmaskerde spion zoals een geheime agent.

## Credits

**Publisher:** Jumping Turtle Games

**Een spel van:** Alexander Ushan

**Spelontwikkeling:** Petr Tyulenev

**Artwork:** Sergey Dulin, Elena Kazey,

Anton Kvasovarov, Andrey Kokorin

**Grafisch design:** Ally Steven Severi

**Vertaling:** Tom Delmé

**Projectrealisatie:** Tom Delmé, Mathias Gezel

Niets van deze spelregels, de spelinhoud of corresponderend artwork mag gekopieerd, gepubliceerd of gebruikt worden zonder toestemming van de copyright houder.

© 2018 Hobby World LLC., Jumping Turtle Games - Alle rechten voorbehouden

**HOBBY  
WORLD**

