

MISSION IMPOSSIBLE

SPELREGELS

INHOUD

1 speelbord
6 pionnen
6 opdrachtportefeilles met resultaatkaarten
6 opdrachtkaarten
30 oplossingskaarten
6 potloden
1 dobbelsteen

DE BEDOELING VAN HET SPEL

De bedoeling van het spel is alle andere agenten te ontmaskeren en uit te schakelen voordat je zelf wordt herkend en uitgeschakeld.

VOORBEREIDING

Doe in iedere portefeuille onder het doorzichtige plastic een opdrachtkaart. Neem nu de oplossingskaarten en doe ze ook in de portefeilles, waarbij ieder kenteken moet passen bij de spion. B.v. de Amerikaanse spion krijgt een zonnebril, een gebroken neus, een wrat en een baard. Bovendien krijgt iedere agent een "misleidingskaart". Iedere portefeuille bevat dus vijf oplossingskaarten.

Schud de portefeilles goed door elkaar, zodat niemand meer weet welke portefeuille van welke spion is en geef er een aan iedere speler.

Leg het bord op tafel en laat iedere speler een pion kiezen. Iedereen kijkt nu in zijn portefeuille en controleert of hij de juiste oplossingskaarten heeft (zorg ervoor dat niemand stiekem kan meekijken). Iedere speler legt nu een oplossingskaart op een vierkantje van zijn kleur, omgekeerd natuurlijk!

De rode speler b.v. legt dus vijf kaarten op de vijf rode vierkantjes.

Doen er minder dan zes spelers mee, dan worden de overgebleven portefeilles geopend op tafel gelegd en daarmee wordt dus de identiteit van deze spionnen onthuld. Doen er b.v. maar 5 spelers mee en de weggelaten agent is Engels, dan moet de Amerikaanse agent de Russische achtervolgen. D.w.z. de volgende in de rij.

ZO GAAT HET SPEL

Iedereen zet zijn pion op een van zijn eigen vierkanten. Het hele spel door bent U veilig op Uw eigen vierkanten. De dobbelsteen beslist wie begint, en daarna gaat het op de rij af met de klok mee. De spelers gaan het bord rond via het aantal ogen dat met de dobbelsteen wordt gegooid. Men mag zich maximaal het aantal gegooide ogen verplaatsen. Heeft men 5 gegooid, dan mag men 1, 2, 3, 4 of 5 plaatsen vooruit. De uiteindelijke bedoeling is om op een van de vierkanten van de tegenstanders te komen.

Kom je bij een oplossingskaart van een tegenstander, kijk dan wat er op staat en zorg ervoor dat niemand anders het kan zien. Maak direkt een aantekening van het gegeven dat je hebt gekregen. B.v.: je vindt op een geel vierkant een gebroken neus. Zet dan een kruisje naast geel en onder gebroken neus. Je weet nu dat de gele speler Amerikaan, Fransman, Duitser of Engelsman kan zijn. Ben je zelf een van deze lieden, dan weet je natuurlijk al weer veel meer.

Je gaat zo door met het verzamelen van gegevens tot je genoeg hebt om te weten wie je slachtoffer is.

Ben je achter de identiteit van hem gekomen, dan ga je proberen hem te elimineren door op hetzelfde vak als hij te komen. Lukt dat, laat hem dan zonder iets

te zeggen je opdrachtportefeuille zien. Was je konklusie goed, en is hij inderdaad degene die je denkt dat hij is, dan moet hij jou zijn opdrachtportefeuille geven. Hij mag niet meer meedoen en jij neemt zijn opdracht over.

Heb je het bij het verkeerde eind en blijkt hij degene te zijn die juist jou aan het zoeken was, dan ben jij af en neemt hij jouw opdracht over. Heb je het fout en is hij noch de spion, die door jou wordt gezocht, noch de spion, die jou aan het zoeken is, dan weigert hij zijn portefeuille te geven en blijft iedereen in het spel. Hij hoeft jou ook niet te vertellen wie hij wél is. Als er nog maar twee spelers over zijn, is het duidelijk dat die elkaar aan het uitschakelen zijn. Vanaf dat moment mogen beide spelers het aantal gegooide ogen vermenigvuldigen met het aantal agenten dat zij onderweg hebben uitgeschakeld.

B.v.: de rode speler heeft drie agenten ontmaskerd en de groene speler maar één. De rode speler heeft nu drie maal zoveel kans om de groene te pakken dan andersom.

DE WINNAAR

Degene die overblijft aan het eind van het spel is de winnaar.

© Seven Towns Ltd. 1975