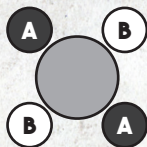


SPIELAUFBAU

Diese Seite beschreibt den Spielaufbau für 4 Spieler. Siehe Seite 7 für eine Partie mit 2 oder 3 Spielern.

1. Bildet Teams aus je zwei Spielern. Die Spieler eines Teams sollten sich gegenübersetzen.



Sitzfolge für das graue Team (A) und das weiße Team (B)

2. Mischt alle Karten außer den Situationskarten zu einem Stapel zusammen und legt ihn verdeckt in die Mitte der Spielfläche. Dieser Stapel wird **Deck** genannt.
3. Nehmt die obersten drei Karten vom Deck, ohne sie anzusehen. Legt sie eine nach der anderen verdeckt neben das Deck, sodass sich eine Reihe mit drei **Stapeln** zu je einer Karte ergibt. Lasst auf der anderen Seite des Decks etwas Platz für die **Ablage**.



Stapel

Deck

Ablage

4. Jeder Spieler nimmt sich einen Marker jedes Spionagebereichs und legt diese vier Marker in einer Reihe vor sich ab.



Reihe der Spionagebereiche

5. Bestimmt zufällig den Startspieler. Der Spieler zu seiner Rechten zieht so viele Karten vom Deck, wie Spieler teilnehmen, und schaut sie sich an. Dann wählt er eine aus und gibt die übrigen Karten an seinen rechten Nachbarn, der sich ebenfalls eine Karte aussucht und die übrigen weitergibt. Fahrt damit fort, bis jeder Spieler eine Karte auf der Hand hat.

SITUATIONSKARTEN

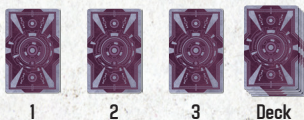
In *SpyNet* gibt es acht Situationskarten, die mehr Abwechslung ins Spiel bringen. Ihr solltet sie allerdings nur benutzen, wenn alle Spieler bereits *SpyNet* gespielt haben. Auf Seite 6 wird beschrieben, wie mit Situationskarten gespielt wird. Andernfalls könnt ihr sie zurück in die Schachtel legen.



GRUNDLAGEN

STAPEL

Beim Spielaufbau wurden drei Stapel mit je einer verdeckten Karte gebildet. Jedem Stapel ist eine Nummer zugeordnet: 1, 2 oder 3. Im Verlauf einer Partie legt ihr Karten auf die Stapel und nimmt welche von dort weg. Sollte ein Stapel keine Karten haben, ist er zwar leer, wird aber weiterhin „mitgezählt“.



SPIONAGEBEREICHE

Die meisten Karten in *SpyNet* gehören zu einem dieser vier Spionagebereiche, die durch diese farbigen Symbole gekennzeichnet sind:



Vollstreckung



Infiltration



Spionageabwehr



Technologie

Es gibt Karten, die zu mehreren Bereichen gehören. Karten, die zu allen vier Bereichen gehören, haben alle vier Symbole sowie einen lilafarbenen Rahmen.

DOMINANZ

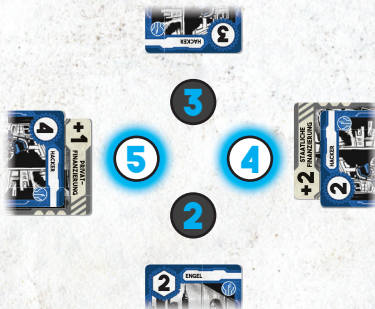
Du erhältst Punkte für das Ausspielen von Operationen. Allerdings kannst du nur solche Operationen ausspielen, deren Bereich du dominierst.

Du dominierst einen Bereich, wenn die Stärke deiner Karten in diesem Bereich höher ist als die **jedes Gegenspielers** in diesem Bereich. Deine Stärke muss jedoch nicht höher sein als die deines Partners, sodass beide Partner den gleichen Bereich dominieren können.

Gibt es bei der höchsten Stärke in einem Bereich einen Gleichstand, wird dieser Bereich von niemandem dominiert. Außerdem musst du mindestens Stärke 1 haben, um einen Bereich dominieren zu können.



Stärke eines Agenten



Beide Spieler des weißen Teams dominieren den Technologie-Bereich, weil ihre jeweilige Stärke größer ist als die jedes Gegenspielers.



SPIELABLAUF

SpyNet verläuft reihum im Uhrzeigersinn über mehrere Züge. Der Startspieler beginnt die Partie.

Zu Beginn deines Zuges entscheidest du dich, ob du „rekrutieren“ **oder** „ausspielen“ möchtest. Davon ist abhängig, was du in deinem Zug machen kannst.

Nachdem du rekrutiert oder ausgespielt hast, endet dein Zug und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

REKRUTIEREN

Wenn du rekrutierst, erhältst du neue Karten auf die Hand.

Schaue dir **alle Karten** in Stapel 1 (der am weitesten vom Deck entfernt liegt) an und nimm sie alle auf die Hand **oder** lege sie alle verdeckt zurück. Falls du sie zurücklegst, verfare ebenso mit Stapel 2. Legst du auch diese Karten zurück, verfare ebenso mit Stapel 3. Falls du auch die Karten von Stapel 3 zurücklegst, ziehst du eine Karte vom Deck auf die Hand.

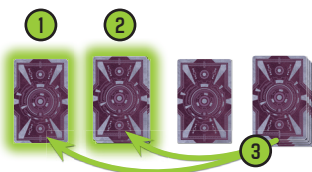
Nachdem du Karten auf die Hand genommen hast (von einem Stapel oder dem Deck), musst du jeden Stapel „auffüllen“, den du dir angeschaut hast. Beginne bei Stapel 1 und höre bei dem Stapel auf, dessen Karten du genommen hast. Auffüllen bedeutet, dass du die oberste Karte vom Deck nimmst und auf den Stapel legst.

Falls das Deck leer ist, kannst du keinen Stapel mehr auffüllen, sodass ggf. welche leer bleiben.

GEHEIMHALTUNG

Du darfst niemals konkret über deine Karten oder deine Strategie reden. Doch wenn du mit deinen Karten clever agierst, kannst du deinem Partner wertvolle Hinweise über deine Pläne geben.

BEISPIEL: REKRUTIERUNG



1. Katja möchte mehr Karten haben, also rekrutiert sie. Sie schaut sich die Karten von Stapel 1 an. Unbeeindruckt legt sie die Karten verdeckt zurück.
2. Dann schaut sie sich Stapel 2 an. Die Karten gefallen ihr besser, sodass sie alle auf die Hand nimmt.
3. Nun füllt sie alle Stapel auf, die sie sich angeschaut hat: Sie nimmt die zwei obersten Karten des Decks und legt die erste auf Stapel 1 und die zweite auf Stapel 2. Dann ist ihr Zug beendet und ihr linker Nachbar ist an der Reihe.

AUSSPIELEN

Wenn du Karten ausspielen möchtest, kannst du die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, aber jede nur einmal:

- Du kannst bis zu **eine** Agentenkarte in jeden Bereich ausspielen.
- Wenn du einen Agenten ausspielst, kannst du **eine oder mehrere** Finanzierungskarten an diesen Agenten anhängen.
- Du kannst bis zu **eine** Missionskarte verdeckt in **jeden Bereich ausspielen, den du dominierst**.
- Du kannst **eine** Karte von deiner Hand verdeckt an deinen Partner geben, der sie dann auf die Hand nimmt.

Alle ausgespielten Karten müssen jederzeit für alle Spieler sichtbar sein, wobei zuletzt ausgespielte Karten ggf. oben liegen. Die vor einem Spieler liegenden Karten befinden sich in seiner **Auslage**.

AGENTEN

Agenten liefern die Stärke, die du benötigst, um Bereiche zu dominieren. Die Stärke eines Agenten ist oben links auf seiner Karte angegeben.



Agent

Wenn du eine Agentenkarte ausspielst (oder abwirbst, siehe rechts), legst du sie **offen** über den passenden Bereichsmarker in deiner Auslage. Liegen dort bereits andere Agenten, legst du den neuen Agenten leicht versetzt auf die vorhandenen.



Eine Agentenkarte ausspielen

SPEZIALAGENTEN

Spezialagenten haben einzigartige Fähigkeiten. Sofort nachdem du einen Spezialagenten ausgespielt hast, **darfst** du sie nutzen.



Spezialagent

Besagt eine Fähigkeit, dass du eine Karte **abwerfen** sollst, nimmst du eine Karte von deiner Hand und legst sie offen auf die Ablage.

Besagt eine Fähigkeit, dass du einen Agenten **ausschaltest**, legst du dessen Karte sowie alle an ihn angehängten Finanzierungen offen auf die Ablage.

Besagt eine Fähigkeit, dass du einen Agenten **abwirbst**, nimmst du dessen Karte und legst sie als oberste Karte in einen passenden Bereich in deiner Auslage. Er behält seine angehängten Finanzierungen. Du darfst jedoch keine neuen Finanzierungskarten anhängen.

Besagt eine Fähigkeit, dass du **weitere Agenten** in deinem Zug ausspielen darfst, kannst du das zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem Zug machen.

MEISTERAGENTEN

Meisteragenten gehören zu allen vier Bereichen. Wenn du einen solchen Agenten ausspielst (oder abwirbst), kannst du ihn in einen **beliebigen** Bereich legen.



Meisteragent

FINANZIERUNG

Finanzierungskarten erhöhen die Stärke eines Agenten. Wenn du einen Agenten ausspielt, kannst du eine oder mehrere Finanzierungskarten von deiner Hand an ihn anhängen. Lege sie so unter den Agenten, dass ihr Wert oben links sichtbar ist.

Jede Finanzierungskarte erhöht die Stärke eines Agenten um ihren Wert. Sie gehören zu keinem Bereich.



Finanzierung

OPERATIONEN

Durch Operationen sammelt dein Team Punkte, um das Spiel zu gewinnen. Jeder Stern auf einer Operationskarte zählt 1 Punkt. Manche Operationen haben zusätzlich eine Bedingung, die **du** bei Spielende erfüllt haben musst, damit sie Punkte zählen.

Du kannst eine Operation nur im passenden Bereich ausspielen und auch nur, wenn du diesen Bereich dominierst. Spielst du eine Operation aus, legst du sie **verdeckt** unter den passenden Bereichsmarker. Operationen in deiner Auslage darfst du dir jederzeit anschauen.

Manche Operationen gehören zu mehreren Bereichen. Du kannst sie in einen beliebigen dieser Bereiche ausspielen.



Operation



Operationen, die zu mehreren Bereichen gehören

SPIELEND

Wenn die letzte Karte vom Deck genommen wird, ist jeder Spieler (auch der, der gerade am Zug ist) noch einmal am Zug, bevor die Partie endet. In deinem letzten Zug musst du „Ausspielen“ wählen (wobei du keine Karten ausspielen oder weitergeben musst).

Danach decken alle Teams ihre Operationskarten auf und zählen ihre Punkte zusammen. Beachtet dabei die Bedingungen auf manchen Operationen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt! Bei Gleichstand gibt die Anzahl der angehängten Finanzierungskarten den Ausschlag. Gibt es immer noch Gleichstand, teilen sich die Teams den Sieg.

SITUATIONEN

Mit Situationskarten kommt mehr Abwechslung ins Spiel. Jede dieser Karten hat einen besonderen Effekt, der das Spiel verändert und die gesamte Partie über gültig ist. Alle Spieler sollten mit **SpyNet** vertraut sein, bevor ihr Situationskarten verwendet.

Nachdem ihr den Startspieler bestimmt habt, zieht ihr eine zufällige Situationskarte oder wählt gemeinsam eine aus. Legt sie offen und für jeden sichtbar aus. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.

Wenn sich eine Situationskarte auf Agenten bezieht, die zu einem bestimmten Bereich gehören, gilt der Passus nicht für Meisteragenten.



Situation

BEISPIEL: AUSSPIELEN

1. In diesem Zug möchte Katja Karten ausspielen. Sie spielt den Agenten *Die Hand* in den Technologie-Bereich und hängt zwei Finanzierungen für +2 an ihn an.
2. Da sie jetzt den Technologie-Bereich dominiert, spielt sie verdeckt die Operation *Eisbrecher* aus.
3. Durch die Fähigkeit von *Die Hand* darf Katja einen weiteren Agenten ausspielen. Sie spielt einen *Auftragsmörder* samt Finanzierungs-karte aus, sodass sie nun auch den Bereich Vollstreckung dominiert.
4. Katja spielt die Operation *Abschreckung* verdeckt aus.
5. Ihr Partner ist in einer besseren Position, um Infiltrations-Operationen auszuspielen, weshalb sie *Verdeckte Operation* an ihn weitergibt. Katja beendet ihren Zug und ihr linker Nachbar ist an der Reihe.



2-3 SPIELER

In Partien zu zweit oder dritt spielt ihr jeder für sich statt in Teams. Daher ist die Sitzfolge in solchen Partien nicht von Bedeutung.

Da niemand einen Partner hat, können auch keine Karten weitergegeben werden. Um Operationen ausspielen zu können, muss ein Spieler eine höhere Stärke als alle Gegenspieler haben. Demnach kann nur genau ein Spieler einen Bereich dominieren.

Bei Spielende zählt jeder Spieler nur die Punkte seiner eigenen Operationen zusammen (bzw. die Anzahl seiner Finanzierungen bei Gleichstand).

KLARSTELLUNGEN

- **Anakonda:** Du kannst keinen Agenten wählen, dessen Spieler keinen zweiten Agenten besitzt.
- **Cyber-Initiative:** Wenn du einen Spezialagenten als Finanzierung ausspielst, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst.
- **Engel:** Finanzierungen, die du durch Engels Fähigkeit erhalten hast, darfst du nicht an sie anhängen.
- **Limonada:** Hast du keine Handkarten, darfst du dir zwar die Karten eines Spielers anschauen, aber keine Karten austauschen.
- **Partner:** Der zweite ausgespielte Agent löst den Effekt der Karte *Partner* nicht erneut aus.

WICHTIGE BEGRIFFE

Abwerben: Nimm eine Agentenkarte und lege sie als obersten Agenten in einen passenden Bereich. Angehängte Finanzierungen bleiben bestehen, du darfst jedoch keine weiteren anhängen.

Abwerfen: Nimm eine Karte von deiner Hand und lege sie offen auf die Ablage.

Auffüllen: Nimm die oberste Karte vom Deck und lege sie verdeckt auf einen Stapel. Auch ein leerer Stapel kann aufgefüllt werden.

Aufgedruckte Stärke: Die auf einer Agentenkarte angegebene Stärke (ohne die Werte der Finanzierungen).

Ausschalten: Lege eine Agentenkarte samt angehängter Finanzierungen offen auf die Ablage.

Gesamtstärke: Die Stärke eines Agenten inklusive seiner Finanzierungen.



CREDITS

Autor: Richard Garfield

Entwicklung: Alexandar Ortloff und Steven Kimball

Redaktion der Regeltexte: Jean-François Gagné

Künstlerische Leitung: Samuel R. Shimota

Cover- und Innengestaltung: Ross A. Curtis

Grafische Gestaltung: Marie-Elaine Bérubé und Samuel Shimota

Herausgeber: Steven Kimball

Testspieler: J. Tucker Adams, Joost Boere, Eik Bøgh, Joseph Bozarth, Christian Busch, Kara Centell-Dunk, Skaff Elias, Marieke Franssen, Koni Garfield, Schuyler Garfield, Terry Garfield, Andrew Gross, Larna Wagner Hansen, Lars Wagner Hansen, Lilli O'Reilly Wagner Hansen, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Jens von Holck, Grace Holdinghaus, Andrew Jeneba, Mons Johnson, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Antti Mäkelä, Satu Mäkelä, Dan Marshall, Heather Meier, James Meier, Pasi Ojala, Michael Boye Olsen, Lee Peters, Dennis Roelofs, Janne Salmijärvi, Jors Schmidt, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Nikki Valens, Martin Vroom, Joep Zomerveld

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

Redaktion & Lektorat: Sven Biberstein, Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

Satz & Layout: Annika Brüning

Z-MANTM
games



© 2017 Z-Man Games. SpyNet und Z-Man Games sind Warenzeichen von Z-Man Games. Fantasy Flight Supply ist ein Warenzeichen von Fantasy Flight Games. Z-Man Games ist eine Abteilung von Asmodee North America, Inc. Enthaltene Spielmaterial kann von den Abbildungen abweichen. Hergestellt in China.

RICHARD GARFIELDS

SPYNET™

IM NETZ DER SPIONE

In *SpyNet* übernehmen die Spieler die Rolle von leitenden Geheimdienstlern und werben Agenten verschiedener Spionagebereiche an, um wichtige Operationen durchzuführen und zum führenden Geheimdienst aufzusteigen.

Entweder rekrutierst du in deinem Zug Agenten- und Operationskarten oder spielst diese aus. Jede Operation ist Punkte wert und am Ende des Spiels gewinnt der Geheimdienst mit den meisten Punkten!

SPIELMATERIAL



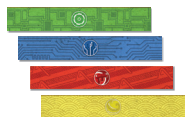
34 Agentenkarten



32 Operationskarten



10 Finanzierungskarten



16 Bereichsmarker



8 Situationskarten

