SPYFALL

(korte handleiding staat onderaan)

Overzicht

Spyfall speel je meestal enkele korte rondes na elkaar. In elke ronde bevindt iedereen zich samen op een geheime locatie en heeft iedereen een specifieke rol. Een van de spelers is de spion en voor hem is de locatie onbekend. Hij moet aandachtig Luisteren naar de vragen en antwoorden van de geheime agenten om er achter te komen waar hij zich bevindt. Maar moet de spion zelf antwoorden of een vraag stellen, moet hij zien dat hij niet door de mand valt. Observatie, concentratie, lef en nonchalance. Dat zal je allemaal nodig hebben in dit spel om het te halen. Maar wees steeds op je hoede!

Doel

De spion probeert te vermijden dat hij wordt ontdekt door de geheime agenten of hij kan de geheime Locatie proberen te raden. De geheime agenten (ofwel, de niet-spionnen) proberen de spion te identificeren. en na consensus mogen ze hem ontmaskeren. Daarvoor hebben ze de afgesproken aantal minuten (meestal 8).

Voorbereiding

voordat de eerste ronde start, sorteer alle kaarten per locatie en vorm kleine stapeltjes. Elk stapeltje heeft zeven identieke illustraties. voeg hier één spionkaart aan toe. Elke stapel van 8 kaarten gaat in een hersluitbaar zakje, zodat enkel de ruggen van de kaarten zichtbaar zijn. De spionkaart is telkens de bovenste kaart! Alle locaties kan je terugvinden op de poster die bij dit spel zit. we raden elke speler aan om alle locaties aandachtig te bekijken alvorens de eerste ronde te starten. Dat geeft de toekomstige spionnen al een idee van de mogelijke locaties die in het spel zitten. Hou er rekening mee dat spelers die tijdens het spel de poster aandachtig bestuderen, zich wel eens heel erg verdacht kunnen maken. Als spion weet je natuurlijk niets over de Locatie… Maar als geheime agent wil je natuurlijk ook voorzichtig te werk gaan.

Begin van een ronde

Elk spel bestaat uit enkele rondes. Het aantal te spelen rondes kan best op voorhand worden afgesproken. De ervaring leert ons dat je met vijf rondjes ongeveer een uurtje zoet bent. Kies een speler die de kaarten zal verdelen. Dit kan een beurtrol zijn, ofwel één persoon. De persoon die er het meest verdacht uitziet, krijgt in ieder geval de eer om als eerste de kaarten te verdelen. Eventueel kan je als beurtrol afspreken dat de spion van een spelronde de deler wordt voor de volgende spelronde.

De deler legt alle hersluitbare zakjes in het midden van de tafel, Locaties gedekt, mengt ze door elkaar en kiest er blind een pakje uit. vervolgens neemt hij de kaarten uit het zakje en neemt er evenveel van de stapel als er spelers zijn. Denk er aan om altijd de bovenste kaart ook te nemen, dit is immers de spionkaart en die is noodzakelijk om het spel te spelen. De overige kaarten

worden aan de kant gelegd zonder dat iemand ze bekijkt. (Dat zou de locatie kunnen verraden voor de spion.) Schud de kaarten door elkaar en geef iedere speler er één. Zodra elke speler zijn kaart heeft bekeken, kan het spel beginnen. vergeet niet om de poster in het midden van de tafel te leggen.

mogen tijdens een ronde maar één keer gebruikt worden en het is niet toegestaan om bijvragen te stellen. De antwoorden kunnen elke vorm aannemen: het kan één woord zijn, een zin, een verhaal,... De speler die een antwoord heeft moeten geven op een vraag, mag de volgende vraag stellen. De volgorde waarin de vragen worden gesteld, wordt volledig bepaald door de spelers zelf, maar het is niet toegestaan een vraag te stellen aan de speler waarvan je net een vraag hebt beantwoord. De keuze van de spelers zal wellicht worden beinvloed door verdachte uitspraken van andere spelers.

Wij raden dit ten zeerste aan, omdat dit het spel een stuk interessanter maakt en ook wel grappiger. Als je bijvoorbeeld in de school zit en iemand stelt de vraag: "Wat vind je van de kleur rood?" Dan kàn de leerkracht wiskunde antwoorden met: "Rood, daar heb ik nooit genoeg van!" Maar de leerling zou kunnen antwoorden miet: "Rood, ik heb er een hekel aan. Dan is er waarschijnlijk weer iets verkeerd..." De rollen die op de kaarten staan, zouden soms een mannelijke of een vrouwelijk rol kunnen aanduiden. Als je tot het ulterste wil gaan, mag je helemaal opgaan in je rol. Maar je mag ook naar believen het geslacht aanpassen. Zo kan de kok ook een kokkin zijn of de secretaresse een secretaris.

Dominique, Sharon Kristof Mathias en bevinden zích op een kruistocht. Sharon is hier niet van op de hoogte, want zij is de spionne. Dominique is bisschop, Kristof is de ridder en Mathías is de boogschutter. Ze spelen ieder hun rol en proberen de spion te ontmaskeren. Sharon haar rol is om haar identiteit niet prijs te geven en de locatie te achterhalen. Dominique, de bisschop, begint en vraagt: "Kristof "Kristof, weet jij nog in welke zee we gisteren hebben gezwommen?" Kristof, de ridder, kent de locatie en antwoordt: "De Middellandse Zee" Sharon luistert aandachtig en probeert te achterhalen welke Locaties een mogelijkheid zijn. Het piratenschip? Het strand?... Kristof stelt de volgende vraag, maar mag niet Dominique kiezen. Daarom kiest hij Mathias: "Mathías, wanneer krijgen we ons loon ook alweer uitbetaald? Dat is afhankelijk van veel factoren. Sharon denkt dat we weleens op de militaire basis kunnen zitten of in de onderzeeër. Mathias stelt de volgende vraag aan Sharon. "Sharon, wat hoop jij te eten vanavond?" Sharon antwoordt ontwijkend: "Ik eet wat de pot schaft, maar een pakje frietjes zou wel lekker zijn." Nu gaat er bij de andere spelers toch wel een belletje rinkelen. De kruistochten dateren immers van de tijd voor C. Columbus. En voor zijn komst was er nog geen sprake van de aardappels.

Einde van een ronde

Een ronde is gedaan als een van volgende drie dingen gebeurt:

1. Er zijn x minuten voorbij

Zodra de tijd er op zit, moeten de spelers iemand aanduiden als spion. Beginnend met de deler en vervolgens in met de klok mee, zegt iedere speler luidop wie hij het meest verdacht Vindt. Daarna kan er nog kort worden overlegd tussen de spelers. uiteindelijk moeten de spelers tot een consensus komen en één speler aanduiden. Is dit de spion, dan is hij ontmaskerd en verliest hij het spel. Wordt er een geheime agent aangeduid, dan wint de spion de ronde. Als de spelers niet tot een consensus komen, wint de spion ook de ronde, maar hij scoort minder punten (zie

berekening van de score). Opmerking: Je kan er ook voor kiezen om een spelronde langer te laten duren, zodat er meer vragen kunnen gesteld worden. Maar laat een ronde nooit langer duren dan 12 tot 15 minuten.

2. Zodra een speler verdacht wordt

Elke speler kan het spel onderbreken op eender welk moment om een andere speler te beschuldigen. vervolgens moeten alle spelers (behalve de beschuldigde) tot een consensus komen of dit werkelijk de spion zou kunnen zijn. Indien de spelers tot een consensus komen, wordt de identiteit van de beschuldigde bekend gemaakt. is het de spion, dan winnen de geheime agenten. Blijkt het een geheime agent te zijn, dan wint de spion. Komen spelers niet tot een consensus, dan gaat het spel gewoon verder alsof het niet werd onderbroken. Elke speler mag slechts één beschuldiging uitspreken per spelronde. Ook de spion mag andere spelers beschuldigen. Als een speler ér in slaagt om de spion te ontmaskeren, scoort hij een bonuspunt. Opmerking: we raden ten sterkste af om te discussiëren tijdens het maken van deze beschuldiging. De argumenten "voor" en "tegen" die door de spelers gegeven worden, zouden wel eens de locatie kunnen prijsgeven aan de spion.

3. Zodra de spion er om vraagt

De spion mag op eender welk moment tijdens de ronde zijn spionkaart omdraaien en kenbaar maken dat hij de spion is. Nu heeft hij de kans om de locatie te raden, eventueel met behulp van de poster in het midden van de tafel. Als de spion het juist heeft, wint hij de ronde. Heeft hij het fout, dan verliest hij jammer genoeg, waardoor de geheime agenten winnen. Opmerking: Er is een kleine restrictie voor de spion. Hij mag zichzelf niet kenbaar maken om de locatie te raden zodra iemand een beschuldiging heeft uitgesproken (zie punt 2 hierboven). Deze beschuldiging moet eerst worden afgerond.

Zodra de ronde gedaan is, verzamelt de deler de kaarten en gaan ze terug in het zakje. vervolgens gaat dit zakje in de doos en kan deze locatie niet opnieuw gebruikt worden. Denk er aan om de spionkaart steeds bovenaan op te bergen.

Berekening van de score

Aan het einde van de ronde kan je op volgende manieren punten scoren:

Overwinning van de spion

- De spion ontvangt 2 punten voor de overwinning.
- Als de spion het spel heeft onderbroken om de juiste locatie te raden, ontvangt hij 2 bonuspunten.
- Als de spion wint omdat er een onschuldige agent is beschuldigd, ontvangt híj 2 bonuspunten.

Overwinning van de agenten

- Elke speler behalve de spion ontvangt 1 punt.
- Als het spel werd onderbroken voor een stemming krijgt de speler die het spel heeft stilgelegd een bonuspunt.

Einde van het spel

Wie aan het einde van spel (vooraf aantal gekozen rondes) de meeste punten heeft, wint het spel.

Doelen en strategieën

Het doel van de geheime agenten (de niet-spionnen) is om de spion te ontmaskeren zonder dat ze hierbíj hun geheime locatie prijsgeven. Daarom moeten de agenten zeer voorzichtig zijn met de informatie die ze delen. Stel dat de Locatie de bank is, zou de vraag: "Hoeveel geld is er gisteren uit de kluis gestolen?" te veel informatie prijsgeven en weet de spion onmiddellijk dat de bank de locatie is. Anderzijds, als een speler te vaag is met zijn vraag of antwoord, is de kans groot dat hj zíchzelf verdacht maakt, waardoor de kansen voor de spion toenemen. Het doel van.de spion is om heel aandachtig te luisteren naar de andere spelers en te verhinderen dat hij zíchzelf verraadt, terwijl hij de geheime locatie probeert te ontdekken. Het einde van de ronde afwachten, is niet altijd de beste strategie. Alle spelers mogen dan een discussie starten over wie de spion zou kunnen zijn.

Samenvatting

1) Neem blind een zakje met locatiekaarten

2) Neem evenveel kaarten als er spelers zijn (vergeet de bovenste spionkaart niet)

3) Geef iedere speler willekeurig een kaart

4) Een ronde duurt het afgesproken aantal minuten

* Geheime agenten mogen het spel onderbreken om een speler te beschuldigen (unanimiteit is vereist).

* De spion mag de ronde stoppen om de geheime locatie te raden.

* Na elke ronde scoor je punten als volgt:
Spion wint door locatie te raden: 4 punten voor spion
Spion wint door valse beschuldiging: 4 punten voor spion.
Spion wint zonder valse beschuldiging: 2 punten voor spion (In dit laatste geval werd er dus geen consensus bereikt)
Agenten winnen: elke agent krijgt 1 punt
Agent die spel onderbrak en de spion beschuldigt: 1 bonuspunt

Spyfall in het kort

Er moeten minimaal 3 spelers meedoen. Spreek de tijd af en hoeveel rondes er gespeeld worden.

Rollen worden automatisch uitgedeeld. Een speler wordt de spion, de andere spelers krijgen de locatie te zien en de rol die ze gekregen hebben. De taak van de spion is om de locatie te vinden of om niet ontmaskert te worden. De taak van de andere spelers is om de spion aan te wijzen.

Hoe de ronde verloopt

1. **De startspeler: Een willekeurige speler begint en stelt een open vraag aan een willekeurige medespeler.**
    - ***Voorbeeldvraag:* „Voel je je hier op je gemak?" of „Waarvoor dragen we hier eigenlijk die vreemde kleding?" of "zijn we hier met meerdere personen?"**
2. **Antwoorden en doorvragen:**
    - **Je mag niet liegen, als je iets niet weet mag je wel iets verzinnen.**
    - **De speler die antwoord geeft, stelt daarna zelf een vraag aan weer een *andere* speler.**
    - **Belangrijke regel: Je mag de vraag niet terugkaatsen naar degene van wie je net de vraag kreeg.**
3. **De kunst van het vragen stellen:**
    - **Vraag niet te direct („Zijn wij op een ruimtestation?"), want dan weet de spion het meteen.**
    - **Vraag niet te vaag, want dan lijk *jij* verdacht.**
    - **Als spion moet je meepraten en vage, algemene antwoorden geven alsof je de plek feilloos kent.**

Einde van een ronde

Een ronde eindigt op een van deze drie manieren:

1. **De tijd is om:**
    - **De groep moet gezamenlijk met een meerderheid stemmen op wie zij denken dat de spion is.**
    - **Als de aangeduide persoon inderdaad de spion is, winnen de burgers. Is het een onschuldige burger, dan wint de spion.**
2. **Iemand beschuldigt de spion tijdens de ronde:**
    - **Een speler mag tijdens zijn beurt roept: *"Ik verdenk [naam]!"***

    - **Iedereen moet nu direct stoppen. Als de meerderheid het hiermee eens is, wordt de kaart van die persoon getoond. Is het de spion? Dan winnen de burgers. Zo niet? Dan wint de spion.**

3. **De spion grijpt in en raadt de locatie:**
    - **De spion mag op elk moment tijdens de ronde "stop" roepen en de naam noemen van de locatie waar de groep zich volgens hem bevindt.**
    - **Heeft de spion het goed? Dan wint de spion direct (en krijgen de burgers nul punten). Heeft hij het fout? Dan winnen de burgers.**

Puntentelling (over meerdere rondes)

- **Als de burgers winnen: Krijgen alle burgers 1 punt.**
- **Als de spion wint: Krijgt de spion 2 punten (of extra als de burgers per ongeluk een onschuldige wegstemmen).**
- **Speel bijvoorbeeld 5 rondes; wie de meeste punten heeft, wint het spel**

Mogelijke locaties

Casino, Ziekenhuis, Piratenschip, School, Bioscoop, Restaurant, Treinstation, Strand, Ruimtestation, Bank, Circus, Supermarkt, Universiteit, Hotel, Politiebureau, Kerk, Boerderij, vliegtuig.