

Spy Connection - KSR

Ihr seid Spione und müsst Missionen eurer Auftraggeber erfüllen, die euch in 12 europäische Städte schicken.

Vorbereitungen:

- Legt den Spielplan mit heller Seite nach oben in die Mitte.
- Jeder Spieler wählt 1 Farbe mit 15 Agenten-Scheiben + 1 Spion-Figur.
- Mischt die 43 Missionen verdeckt, deckt 4 davon auf den Missions-Feldern des Spielplans auf.
- Bestimmt einen dauerhaften Startspieler, der das Spiel beginnt.

Erste Partie: Mischt die Start-Missionen und gebt jedem Spieler eine davon, die dann offen vor den Spielern liegt.

Weitere Partien: Mischt die Start-Missionen und deckt pro Spieler 1 Karte auf. Wer rechts vom Startspieler sitzt, wählt 1 Mission usw. dann die weiteren Spieler gegen den Uhrzeigersinn.

- LEGT sofort 1 Agenten auf den Kreis der Stadt, deren Name auf eurer Start-Mission ROT hervorgehoben ist.
- PLATZIERT dann auf dem Spielplan in dieser Stadt euren SPION.

Ablauf eines Spielzuges: Es wird im Uhrzeigersinn immer je 1 Zug gemacht. Wer dran ist, wählt 1 von 3 ausführbaren Optionen:

A) 1 neue Mission annehmen: NIMM 1 offene Mission. Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 3 offene Missionen besitzen.

- RECHTS neben der Missions-Karte auf dem Spielplan steht, wie viele Agenten du nun unten links auf das Agenten-Symbol auf der Mission LEGEN MUSST, ggf. auch "0".
- Erst nach ERFÜLLUNG der Mission erhältst du diese Agenten zurück.
- Nach Entnahme der Mission verschiebst du übrige Missionen 1 Feld nach unten und legst die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel offen nach oben.
- Jederzeit im eigenen Zug darfst du angenommene, nicht erfüllte Missionen abwerfen und evtl. Agenten darauf in deinen Vorrat legen.

B) 1 neue Stadt ans Netzwerk anschließen UND deinen Spion in diese Stadt bewegen:

- Zunächst darfst du jetzt deinen Spion zu einer anderen Stadt in deinem Netzwerk (eigene Agenten) bewegen. Städte gehören zum eigenen Netzwerk, wenn sie lückenlos über eigene Agenten verbunden sind.
- Dann SCHLIESSE 1 weitere Stadt an. LEGE auf jedes Feld der Verbindung zwischen Stadt (wo dein Spion ist) und der benachbarten Stadt, die du anschließen willst, je 1 eigenen Agenten. Es dürfen beliebig viele Agenten auf jedem Feld stehen.

- LIEGT auf einem Feld mind. 1 fremder Agent, MUSST du 2 eigene Agenten dort platzieren.
- LIEGEN auf einem Feld mind. 1 - 2 eigene Agenten, MUSST du dort KEINE Agenten mehr platzieren.
- Reichen deine Agenten nicht aus, darfst du zunächst eigene Agenten zurück nehmen. BEWEGE deinen SPION sofort über die neue Verbindung in die soeben angeschlossene Stadt.

JEDERZEIT in deinem Spielzug KANNST du eigene Agenten vom Spielplan zurücknehmen:

AGENTEN ZURÜCK NEHMEN:

- NIMMST du Agenten von einem Feld mit 2 eigenen Agenten zurück, MUSST du beide Agenten nehmen. Agenten und Spion müssen immer in EINEM Netzwerk bleiben. Eine Stadt zählt als Verbindung zweier angrenzender Agenten.
- Zusätzlich darfst du jederzeit Agenten von den vor dir liegenden Missionen zurücknehmen, aber nie diejenigen, die in unterer LINKEN Ecke der Mission liegen.

C) Deinen Spion zu and. Stadt im Netzwerk bewegen:

- BEWEGE deinen SPION in eine Stadt in deinem Netzwerk, OHNE danach noch eine neue Stadt anzuschließen.
- **AGENTEN stehen NIE auf einer Stadt.**

Ende des Spielzuges:

- PRÜFE, in welcher Stadt dein Spion ist.

- Auf jede Missions-Karte, die diese Stadt als ZIEL hat, darfst du 1 Agenten auf dem Kreis im Bild der Stadt legen.
- Hast du auf einer Missions-Karte auf jeder abgebildeten Stadt 1 Agenten liegen, ist die Mission ERFÜLLT. Dann führe aus: LEGE die Agenten in deinen Vorrat + drehe die Mission um. Die Agenten stehen sofort wieder zur Verfügung.



Extra-Zug

Spielende: Sobald die erste Person mind. 7 Missionen erfüllt hat, führen alle anderen Spieler noch EINEN Zug aus. Evtl. anfallende Extrazüge werden auch noch abgehandelt.

- Wertung: a. Jede erfüllte Mission bringt die auf ihr angegebenen SP.
b. Nicht erfüllte Missionen bringen 1 SP pro Stadt dort mit Agenten.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte gewinnt, der später seinen ersten Zug ausführte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.08.25