

SPY CONNECTION

Ihr seid Spione und müsst Missionen eurer Auftragsgeber erfüllen, die euch in 12 europäische Städte schicken. Erschafft mit Hilfe eurer Agenten ein Netzwerk aus sicheren Verbindungen zwischen den Städten. Reist mit euren Spionen über dieses Netzwerk und erfüllt schnellstmöglich eure Missionsziele. Oder schickt eure Agenten in die Zentrale, um neue Missionen zu planen. Doch Achtung: Nehmt ihr zu viele Missionen gleichzeitig an, wird euer Netzwerk kleiner und eure Reisegeschwindigkeit sinken. Nur der effizienteste und erfolgreichste Spion wird am Spielende zum Meister-Spion.

SPIELMATERIAL

1 doppelseitiger Spielplan



5 Startmission-Karten



43 Mission-Karten



60 Agent-Scheiben (je 15 pro Farbe) mit je 15 Logo-Stickern pro Farbe



4 Spion-Figuren (je 1 pro Farbe)



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

Legt den **Spielplan** mit der **hellen Vorderseite** nach oben in die Mitte eurer Spielfläche.

Wählt zunächst jeweils 1 Farbe aus. Nehmt euch dann alle 15 **Agenten** sowie den **Spion** dieser Farbe und legt sie als Vorrat vor euch ab.

VARIANTE MIT 14 AGENTEN

- Habt ihr **SPY CONNECTION** bereits gespielt, könnt ihr mit 14 Agenten (statt 15) spielen. Legt den nicht benötigten Agenten zurück in die Schachtel. Dadurch wird das Spiel etwas anspruchsvoller.
- Spielen erfahrene Personen gegen Personen, die das Spiel das erste Mal spielen, lasst nur die erfahrenen Personen mit 14 Agenten spielen.

Mischt die 43 **Missionen** und bildet einen verdeckten **Missionsstapel**. Platziert diesen neben dem Spielplan.

Legt auf jedes der 4 **Missionsfelder** auf dem Spielplan je 1 **Mission** mit der Vorderseite nach oben.

Bestimmt zufällig eine Person, die das Spiel beginnt.

ERSTES SPIEL

- Mischt die **Startmissionen** und verteilt an alle zufällig 1 Startmission. Legt eure Startmission offen vor euch aus.
- Legt die überzählige(n) Startmission(en) zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

FORTGESCHRITTENES SPIEL

- Mischt die **Startmissionen** und deckt pro Person 1 Karte auf. Legt die überzählige(n) Startmission(en) zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.
- Die Person, die rechts von der beginnenden Person sitzt, wählt 1 der ausliegenden Startmissionen.
- Danach wählen alle anderen Personen gegen den Uhrzeigersinn 1 Startmission aus.
- Die Person, die das Spiel beginnt, hat keine Auswahl und muss die verbliebene Startmission nehmen. Legt eure Startmission offen vor euch aus.

Legt sofort 1 Agenten auf den Kreis der Stadt, deren Name auf eurer Startmission **rot** hervorgehoben ist. Platziert dann auf dem Spielplan in dieser Stadt euren Spion.

Jetzt kann das Spiel beginnen.



SPIELÜBERSICHT

Reihum führt ihr je 1 Zug aus.

Bist du am Zug, nimmst du dir entweder 1 der 4 ausliegenden Missionen oder erstellst mit deinen Agenten eine Verbindung zwischen 2 Städten, über die dein Spion reist.

Erreichst du mit deinem Spion eine Stadt, die auf 1 oder mehreren Missionen abgebildet ist, darfst du auf jede entsprechende Missionskarte auf den Bereich der jeweiligen Stadt 1 Agenten legen.

Liegt auf allen Städten einer Mission ein Agent, ist die Mission erfüllt. Erfüllt eine Person ihre siebte Mission, haben alle anderen Personen noch 1 Zug. Dann endet das Spiel und ihr zählt eure Punkte. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELVERLAUF

Angefangen bei der Person, die beginnt, und dann im Uhrzeigersinn fortgehend führt jede Person ihren Zug aus.

Bist du am Zug, wähle 1 der folgenden 3 Optionen:

A) 1 neue Mission annehmen

B) 1 neue Stadt an dein Netzwerk anschließen UND deinen Spion in diese Stadt bewegen

C) Spion zu einer anderen Stadt in deinem Netzwerk bewegen

A) 1 NEUE MISSION ANNEHMEN

Eure Auftraggeber bieten euch jeweils 4 neue Missionen an. Je neuer die Mission ist, desto mehr Agenten werden in die Missionsplanung eingebunden. Für die am längsten ausliegende Mission ist die Planung bereits abgeschlossen.

Wählt neue Missionen weise, denn eingebundene Agenten stehen euch für andere Aufgaben nicht zur Verfügung.

Nimm dir 1 der 4 offen auf dem Spielplan ausliegenden Missionen und lege sie vor dir aus.

Wichtig: Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 3 offene Missionen besitzen.

Auf dem Spielplan ist rechts neben der gewählten Missionskarte angegeben, wie viele deiner Agenten du nun auf das Agentensymbol unten links auf der Mission legen musst.

Die unterste Mission ist kostenlos. Bei den anderen 3 Missionen musst du entweder 1 oder 2 Agenten auf das Agentensymbol legen.

Diese Agenten erhältst du erst dann zurück, wenn du die Mission erfüllt hast (oder sie abwirfst).

Verschiebe anschließend alle aufgedeckten Missionen, die oberhalb dieser Mission liegen, um 1 Feld nach unten. Decke zuletzt die oberste Karte des Missionsstapels auf und lege sie auf das oberste, nun freie Missionsfeld.



Hinweis: Du darfst jederzeit in deinem Zug eine angenommene, aber noch nicht erfüllte Mission abwerfen. Lege in diesem Fall alle Agenten, die auf dieser Mission liegen, zurück in deinen Vorrat. Sie stehen dir somit wieder zur Verfügung.

Beispiel: Lisa besitzt bereits eine Mission, die ihren Spion nach London und Madrid schickt.

In der Auslage liegt eine weitere Mission mit Madrid als Zielort. Daher entscheidet sich Lisa dazu, auch diese Mission anzunehmen. Da die Mission erst kürzlich aufgedeckt wurde und neben der Mission 2 Agentensymbole angezeigt sind, muss Lisa 2 ihrer Agenten auf das Agentensymbol unten links auf dieser Mission legen.

Diese beiden Agenten erhält Lisa erst dann zurück, wenn sie die Mission erfüllt oder abwirft.

Zuletzt verschiebt Lisa die oberste Mission um 1 Feld nach unten und deckt anschließend die oberste Karte des Missionsstapels auf.



B) 1 NEUE STADT AN DEIN NETZWERK ANSCHLIESSEN UND DEINEN SPION IN DIESE STADT BEWEGEN

Dein Spion muss unerkannt reisen. Sichere die Verbindungen zwischen 2 Städten durch deine Agenten.

Erschaffe ein großes Netzwerk, in dem dein Spion sich in späteren Zügen sicher bewegen kann.

Bevor du 1 neue Stadt an dein Netzwerk anschließt, darfst du deinen Spion zu einer anderen Stadt in deinem Netzwerk bewegen. Zu deinem Netzwerk gehören all die Städte, die dein Spion von seinem aktuellen Standpunkt über durchgehende Verbindungen deiner Agenten erreichen kann. (Du darfst natürlich darauf verzichten und in deiner aktuellen Stadt stehen bleiben.) Im ersten Zug ist dies also noch nicht möglich.

Schließe jetzt 1 weitere Stadt an dein Netzwerk an.

Lege dazu auf jedes Feld der Verbindung zwischen der Stadt, in der dein Spion aktuell steht, und der benachbarten Stadt, die du an dein Netzwerk anschließen möchtest, jeweils 1 deiner Agenten. Auf einem Feld dürfen Agenten jeder Person liegen.

Liegt auf einem Feld bereits zumindest 1 Agent einer anderen Person, musst du auf dieses Feld 2 deiner Agenten platzieren.

Liegen auf einem Feld bereits 1 oder 2 deiner Agenten, musst du auf dieses Feld keine weiteren Agenten legen.

(Wenn auf einem Feld bereits Agenten mehrerer Personen liegen, musst du dort dennoch nur 2 deiner Agenten platzieren.)

Reichen deine Agenten nicht aus, um diese neue Verbindung zu erstellen, darfst du zunächst Agenten zurücknehmen (siehe unten, **AGENTEN ZURÜCKNEHMEN**).

Stehen dir dann immer noch nicht ausreichend Agenten zum Erstellen dieser Verbindung zur Verfügung, darfst du diese Verbindung nicht erstellen.

Bewege anschließend deinen Spion sofort über diese neue Verbindung in die soeben angeschlossene Stadt.

Beispiel: Lisas Spion steht in London. Von hier aus dürfte sie Paris oder Berlin an ihr Netzwerk anschließen. Sie entscheidet sich dazu, Paris an ihr Netzwerk anzuschließen. In ihrem nächsten Zug möchte Lisa Madrid an ihr Netzwerk anschließen, da diese Stadt auf 2 ihrer Missionen abgebildet ist.

Auf das Feld links neben London muss sie keinen Agenten legen, da dort aus einem früheren Zug bereits 1 ihrer Agenten liegt. Auf dem nächsten Feld liegen Agenten anderer Personen. Daher legt Lisa auf dieses Feld 2 ihrer Agenten.

Schließlich bewegt Lisa ihren Spion über die neue Verbindung nach Paris und beendet dann ihren Zug.



AGENTEN ZURÜCKNEHMEN

Du darfst zu jedem Zeitpunkt in deinem Zug Agenten vom Spielplan zurück in deinen eigenen Vorrat nehmen.

Nimmst du Agenten von einem Feld zurück, auf dem 2 deiner Agenten liegen, musst du beide Agenten zurücknehmen.

Außerdem ist zu beachten, dass alle auf dem Spielplan liegenden Agenten und der Spion stets ein zusammenhängendes Netzwerk bilden müssen. (Eine Stadt zählt in diesem Sinne als Verbindung zweier angrenzender Agenten.)

Zusätzlich darfst du jederzeit Agenten von den vor dir liegenden Missionen zurücknehmen, aber niemals diejenigen, die in der unteren linken Ecke der Mission liegen. (Diese erhältst du erst dann zurück, wenn du die Mission erfüllt hast oder abwirfst.)

Beispiel: Für dieses Beispiel nehmen wir an, dass Lisa in ihrem nächsten Zug für den Bau der Verbindung Paris nach Madrid nicht ausreichend viele Agenten in ihrem Vorrat hat.

Daher nimmt sie den Agenten vom Feld zwischen Berlin und London zurück. Den Agenten auf dem Feld direkt neben London lässt sie liegen. Dieser kann weiterhin andere Personen stören.

Lisa dürfte nicht die Agenten der Verbindung London nach Paris zurücknehmen, die sie in ihrem letzten Zug erstellt hat, da dadurch ihre Agenten der Verbindung London-Berlin vom Netzwerk getrennt werden würde.



C) DEINEN SPION ZU EINER ANDEREN STADT IN DEINEM NETZWERK BEWEGEN

Ein großes Netzwerk sorgt für eine hohe Reisegeschwindigkeit.

Und eine hohe Reisegeschwindigkeit sorgt dafür, dass ihr eure Missionen schneller erfüllen könnt.

Bewege deinen Spion in eine Stadt in deinem Netzwerk, ohne danach 1 neue Stadt an dein Netzwerk anzuschließen.

Hinweis: Normalerweise nutzt du diese Option nur dann, wenn du für eine bereits angeschlossene Stadt ein noch nicht erfülltes Missionsziel hast. Missionsziele darfst du erst am Ende deines Zuges erfüllen (siehe nächster Abschnitt). Würdest du 1 neue Stadt an dein Netzwerk anschließen, müsstest du deinen Spion sofort in diese Stadt bewegen.

Beispiel: In einem späteren Zug muss Lisa erneut nach London reisen, um dort ein Missionsziel zu erfüllen. Da sie bereits die Verbindung Madrid nach London gebaut hat, darf sie ihren Spion nach London bewegen und dort ihren Zug beenden.

ENDE DES ZUGES: MISSIONSZIELE ERFÜLLEN

Am Ende eines jeden Zuges prüfst du, in welcher Stadt dein Spion steht. (Städte, die dein Spion im Laufe des Zuges bereist hat, sind dabei nicht von Bedeutung.) Auf jede Missionskarte, die diese Stadt als Ziel abgebildet hat, darfst du 1 Agenten auf den Kreis im Bild dieser Stadt legen.

Hast du nun auf einer Missionskarte auf jeder abgebildeten Stadt einen Agenten liegen, ist die Mission erfüllt. Lege die Agenten dieser Mission sofort zurück in deinen Vorrat und drehe die Mission auf die Rückseite.

Hinweis 1: Diese Agenten darfst du sofort verwenden, falls du auf weiteren Missionskarten diese Stadt als Ziel hast.

Hinweis 2: Hast du keinen Agenten in deinem Vorrat, darfst du zunächst wie oben beschrieben 1 oder mehrere Agenten vom Spielplan oder anderen Missionen zurück in deinen Vorrat nehmen.



Die Zahl in diesem Symbol gibt an, wie viele Punkte du am Spielende erhältst, wenn du diese Mission erfüllt hast.



Dieses Symbol steht für einen Extrazug. Wenn du eine Mission mit einem solchen Symbol erfüllst, bist du direkt noch einmal am Zug. Erfüllst du mehrere Missionen dieser Art, kannst du mehrere Extrazüge hintereinander ausführen.

Beispiel: In ihrem nächsten Zug erreicht Lisas Spion Madrid. Für Madrid hat Lisa 2 Missionen angenommen.

Zunächst legt sie 1 ihrer Agenten auf die Mission, die sie zuvor nach London geschickt hat.

(Hätte Lisa keinen Agenten im Vorrat, den sie zum Erfüllen der Mission auf die Missionskarte legen könnte, dürfte sie wie üblich Agenten vom Spielplan oder anderen Missionen zurück in ihren Vorrat legen.)

Da diese Mission nun erfüllt ist, legt Lisa ihre Agenten von dieser Mission sofort zurück in ihren Vorrat. Anschließend legt sie 1 dieser Agenten auf ihre zweite Mission, die ihren Spion ebenfalls nach Madrid schickt.

Die erfüllte Mission gibt ihr am Spielende 2 Punkte. Außerdem ist sie sofort noch einmal am Zug.



SPIELLENDE

Das Spielende wird eingeleitet, sobald die erste Person 7 oder mehr Missionen erfüllt hat.

Nun führen alle anderen Personen noch 1 letzten Zug aus. Danach endet das Spiel und ihr führt die Wertung durch.

Hinweis: Erfüllst du in deinem letzten Zug eine Mission, die dir einen Extrazug gibt, darfst du diesen (und ggf. weitere) noch ausführen.

WERTUNG

- Für jede erfüllte Mission bekommst du die auf der jeweiligen Mission angegebenen Punkte.
- Für jede angenommene, aber nicht erfüllte Mission bekommst du 1 Punkt pro Stadt, die du auf dieser Missionskarte bereits mit einem Agenten abgedeckt hast.

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den am Gleichstand beteiligten Personen diejenige, die später ihren ersten Zug ausgeführt hat

VARIANTE: INTENSIVE VORBEREITUNG

Spielt mit der **dunklen Rückseite** des Spielplans. Wie auf dem Spielplan abgebildet gilt:

Nimmst du eine neue Mission an, musst du 1 zusätzlichen Agenten auf das Agentensymbol der Mission legen.

(Insgesamt stehen dir also weniger Agenten zur Verfügung, insbesondere wenn du 2 oder 3 offene Missionen hast.)

Aber Achtung: Nimmst du eine neue Mission an und hast zu diesem Zeitpunkt keine andere offene Mission vor dir liegen, musst du keinen Agenten auf das Agentensymbol legen, egal auf welchem Missionsfeld die Mission liegt.

Hinweis: Diese Variante solltet ihr stets mit 15 Agenten spielen.

Autoren: Brett J. Gilbert und Matthew Dunstan
Illustrationen und Grafikdesign: Dennis Lohausen
Realisation: Sebastian Hein

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2021 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.