

WINK

SPELREGELS

De spelers zijn undercover-spionnen, die in het buitenland werken en zich discreet aan hun lokale handlanger bekend moeten maken. Gelukkig is het carnavalsweek. Is er een betere omgeving denkbaar om in het geheim te opereren dan te midden van een internationale optocht van een bontgekleurde, gekostumeerde menigte? De beschrijving van het contact is bekend! De taak lijkt eenvoudig, maar pas op dat je niet door de gealarmeerde inlichtingendiensten wordt gepakt!

Spelmateriaal



2X 36 AGENTENKAARTEN MET
2 VERSCHILLENDE ACHTERKANTEN



32 INLICHTINGEN-
DIENSTKAARTEN



8 SPIONNENKAARTEN IN
8 VERSCHILLENDE KLEUREN



8 SPIONNENPIONNEN IN
8 VERSCHILLENDE KLEUREN

Kort speloverzicht

Zie zonder te worden gezien en communiceer zonder te worden onderschept. Het doel van een speler is om elke beurt zijn nieuwe handlanger te identificeren en door middel van knipogen door die speler te worden herkend zonder dat de andere spelers dit opmerken.

Lukt het 2 spelers om elkaar met behulp van een discrete kniphoog te herkennen, dan scoren ze beiden 1 punt. Onthult een speler een geheim verbond tussen 2 andere spelers door een kniphoog te onderscheppen, dan scoort hij de 2 punten die de andere spelers in het andere geval zouden scoren.

De speler die aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

Vorbereiding

Iedere speler ontvangt een **spionnenpion** en een **spionnenkaart** van dezelfde kleur. Hij legt de kaart open voor zich neer, zodat iedereen goed kan zien met welke kleur hij speelt.

Scheid de **agentenkaarten** op basis van hun achterkanten in 2 stapels.

Gebruik bij **4 of 6 spelers** alle kaarten. Verwijder bij **5 of 7 spelers** de kaart met nummer 36 uit elk van de stapels. Verwijder bij **8 spelers** de 4 kaarten met nummers 33, 34, 35 en 36 uit elk van de stapels. Doe verwijderde kaarten in de doos. Deze worden dit spel niet gebruikt.

Schud de **agentenkaarten** van één van de stapels en verspreid deze willekeurig open over tafel, zodat ze de "menigte" vormen.

Schud dan de tweede stapel **agentenkaarten** en verdeel deze gedekt over de spelers. De spelers nemen hun kaarten op handen, zodat de andere spelers deze niet zien.

Geef iedere speler 4 **inlichtingendienstkaarten**.

Spelverloop

De speler die als laatste bij een carnaval is geweest, wordt startspeler. Er wordt met de klok mee gespeeld.

OPROEPEN

De speler die aan de beurt is, zet zijn pion op een kaart van de menigte en roept luid en duidelijk het nummer ervan.

Het is echter niet toegestaan om:

- zijn pion op een kaart te zetten die gelijk is aan één van de kaarten in zijn hand.
- zijn pion op een kaart te zetten waar al een pion van een andere speler staat.

Voorbeeld: *Martin zet zijn pion op agentenkaart 26 en zegt: "Ik roep agent 26 op!"*

De volgende speler (met de klok mee) is nu aan de beurt.



HANDLANGER

De speler die de opgeroepen agent in zijn hand heeft, is de "handlanger" en moet proberen om dat door middel van **knipogen** discreet aan de speler die de agent opriep duidelijk te maken.

Deze 2 spelers zijn 1 ronde lang **handlangers** en moeten elkaar ontdekken.

Als de speler die de pion zette opnieuw aan de beurt is, moet hij zijn pion naar een andere kaart verplaatsen en is het definitief te laat...

Voorbeeld: Martin heeft agent 25 opgeroepen en Anna heeft agent 25 in haar hand. Zij zijn dus handlangers, hoewel Martin dat nog niet weet. Anna moet dus stiekem naar Martin knipogen om hem te laten weten dat zij de betreffende kaart heeft, voordat Martin weer aan de beurt is.

Opmerking: een speler mag niet naar een speler knipogen die niet zijn handlanger is.

CONTACT MAKEN

Een speler **mag** aan het begin van zijn beurt, voordat hij zijn pion naar een andere kaart verplaatst, **de speler noemen** waarvan hij denkt dat deze zijn handlanger is.

Voorbeeld: het is de start van Martins volgende beurt en zijn pion staat nog steeds op agent 25. Hij wijst naar Anna en zegt: "Anna heeft agent 25!"

Er zijn dan 2 mogelijkheden:

- **De speler heeft gelijk:** de speler die hij aanwees, heeft de **agentenkaart** met het betreffende nummer. Hij legt deze kaart uit zijn hand **open** voor zich neer (die is aan het einde van het spel **1 punt** waard). De speler die aan de beurt is, neemt de kaart waar zijn pion staat uit de menigte en legt die **open** voor zich neer (ook deze is **1 punt** waard).
- **De speler heeft ongelijk:** de speler die hij aanwees, heeft de **agentenkaart** met het betreffende nummer **niet**. De speler die de betreffende agentenkaart wel heeft, legt deze **gedekt** voor zich neer. Deze is aan het einde van het spel **geen punten** waard, maar geldt wel als tiebreaker. De speler die aan de beurt is, draait de kaart waar zijn pion staat om. De kaart blijft onderdeel van de menigte, maar is **uit het spel**.

De speler die aan de beurt is, zet zijn pion nu op een andere kaart in de menigte en noemt het betreffende nummer, net als in zijn eerste beurt.

INLICHTINGDIENST

Alle spelers moeten gedurende het hele spel goed op de andere spelers letten om knipogen op te merken. Als een speler denkt dat een andere speler knipoogt (maar niet naar hem), kan hij hem daarvan beschuldigen. Om dat te doen, noemt hij de speler en de kaart waarvan hij denkt dat deze speler die in zijn handen heeft.

Voorbeeld: Astrid betrapt Anna op het knipogen naar Martin. Omdat Martins pion zich op agent 25 bevindt, beschuldigt ze Anna en zegt: "Anna heeft agent 25."

Er zijn dan 2 mogelijkheden:

- **De beschuldiging klopt:** de genoemde speler heeft inderdaad de betreffende kaart. De beschuldigende speler legt één van zijn **inlichtingendienstskaarten** voor zich neer (deze kan hij niet meer gebruiken) en hij neemt de 2 kaarten met het genoemde nummer (die uit de hand van de beschuldigde speler en die uit de menigte). Hij legt beide kaarten **open voor zich neer** (samen zijn die aan het einde van het spel **2 punten** waard).

***Opmerking:** dit betekent dat de speler die deze kaart oorspronkelijk opriep geen handlanger meer heeft en eenvoudigweg op zijn beurt moet wachten om zijn pion op een andere kaart in de menigte te zetten. Hij kan ondertussen wel zijn aandacht op de inlichtingendienst richten...*

- **De beschuldiging klopt niet:** de genoemde speler heeft de betreffende kaart niet. De beschuldigende speler moet één van zijn **inlichtingendienstskaarten** in de doos doen.

Daarna gaat het spel op de gebruikelijke manier verder.

***Opmerkingen:** iedere speler heeft maar 4 inlichtingendienstskaarten en kan per spel dus ten hoogste 4 beschuldigingen uiten. In een spel met 4 spelers is het niet toegestaan om na een verkeerde beschuldiging een andere speler te beschuldigen met betrekking tot dezelfde agentenkaart.*

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler geen **agentenkaarten** meer in zijn hand heeft of als alle agentenkaarten in de menigte zijn genomen of omgedraaid.

Iedere speler telt nu zijn punten: **1 punt per open agentenkaart voor zich en 1 punt per inlichtingendienstskaart die hij nog in zijn hand heeft.**

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste **inlichtingendienstskaarten** voor zich (als effectieve spion!). Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler met de meeste **gedekte agentenkaarten** (omdat Wink fair play beloont!).

VARIANT: voordat het spel begint, kunnen de spelers afspreken dat ze een ander gebaar dan een knipoog gebruiken, zoals een handsymbool of een beweging met het hoofd.



© 2021 Lethcia

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur: Fred Krahwinkel

Illustraties: Stivo

Vertaling & eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in EU

