

SPYWEB

Het spionagenetwerk van Action Man en Dr. X
2 spelers

**ACTION
MAN**

SPYWEB

● **BERICHT**

Uit een bij toeval gevonden gecodeerd bericht blijkt dat er is ingebroken in enkele belangrijke computerbestanden van de regering.

● **ACHTERGROND**

Dr. X wil deze supergeheime informatie gebruiken om alle nationale defensiesystemen in zijn macht te krijgen.

● **MISSIE**

Ga direct terug naar het controlepaneel en zoek uit wie de leiding van deze vreselijke operatie heeft. Dit is een direct bevel! Ga aan het werk en wees op je hoede...

Je missie-uitrusting

- 2 controlepanelen (met in elk 2 pinnetjes)
- 2 plastic klepjes • 4 plastic klemmetjes • 36 kaarten met spionnen en verdachten
- 2 landkaarten met missiezones • 1 stickervel

Aan de binnenkant van deze folder
staat hoe je het spel moet voorbereiden.

Het doel van je missie

De Netwerkcommandant van je tegenstander heeft zich ergens op de wereld verborgen – en van daaruit probeert hij de gekraakte veiligheidsgegevens te gebruiken. Action Man moet door de spionnen van de tegenstander uit te schakelen en m.b.v. de aanwijzingen die hij krijgt, uitzoeken wie de Netwerkcommandant van Dr. X is – vóórdat deze de laatste code van de geheime bestanden kraakt. Tegelijkertijd moet Dr. X, vastbesloten om Action Man klein te krijgen, proberen uit te vinden wie de Netwerkcommandant van zijn tegenstander is.

Wanneer je de naam van de vijand weet en de plaats waar hij zich verbergt, dan vallen de gestolen computerbestanden in jouw handen.

De voorbereiding van je missie

1. Kies wie Action Man speelt en wie Dr. X.
2. Ga tegenover elkaar zitten met de controlepanelen tussen jullie in. De oranje kant is voor "Action Man" en de paarse kant voor "Dr. X".
3. Leg je landkaart met missiezones onderaan je controlepaneel zodat je tegenstander hem niet kan zien.
4. Leg alle kaarten met de goede kant omlaag en sorteer ze in een stapel voor Action Man en een stapel voor Dr. X.
5. Draai dan de kaarten om en sorteer ze nog eens in spionnen en verdachten. Houd de spionnen van je eigen kleur en geef jouw verdachten aan je tegenstander. Je gebruikt de kaarten met verdachten om je tegenstander op te sporen.
6. **Kies jouw Netwerkcommandant:** leg je spionkaarten met de goede kant omlaag en kies er één. Schuif deze achter het klepje van jouw controlepaneel. Zorg dat je tegenstander hem niet kan zien.
7. **Kies een stad:** kies de stad waar jouw Netwerkcommandant zich verbergt. Steek dan het pinnetje dat in het klepje van je controlepaneel zit, in het gaatje dat hoort bij de stad die je hebt gekozen.
8. Plaats de rest van je spionkaarten met de goede kant naar voren op je controlepaneel, maar zorg dat de stad waar jouw Netwerkcommandant zich schuilhoudt open blijft.

Je spionnen blijven gedurende het hele spel in deze vakjes – het Spionagenet – zitten.

Let op: jij bepaalt in welke steden je de spionnen neerzet! Na een paar spelletjes leer je vanzelf hoe je een ingewikkeld Spionagenet (Spyweb!) in elkaar zet!

Je missie begint

De jongste speler mag beginnen. Als je aan de beurt bent, stel je je tegenstander vragen over zijn spionnen. Op jouw kaarten met verdachten staan de spionnen van de vijand die jij – aan de hand van de antwoorden die je krijgt – moet verdelen of herverdelen over je landkaart met missiezones. Denk eraan dat je tegenstander jouw landkaart met missiezones niet mag zien!

Op elke verdachte-kaart doet de spion één of meer van de volgende dingen:



VERDACHTE - DR. TOXIC

kijken naar



VERDACHTE - ARCTIC DIVER

wijzen naar



VERDACHTE - CRIME BUSTER

luisteren naar

Als jij aan de beurt bent, doe je één van deze twee dingen:

1. Een vraag stellen, **of**
2. Iemand beschuldigen.

1. EEN VRAAG STELLEN

Je mag alleen vragen stellen over wat een verdachte doet: waar hij **naar kijkt**, **naar wijst**, of **naar luistert**. Je tegenstander mag je vraag alleen beantwoorden met de naam van een spion, of met een voertuig, of met het woord "niets" (zie **Het antwoord "niets"** verderop in de spelregels).

Voorbeeld:

Jij bent Action Man en je vraagt:

"Waar **WIJST** Battle Axe X **NAAR**?"

Je tegenstander antwoordt:

"Battle Axe X wijst naar **Gangrene**."

Nu doe je het volgende:

Zet jouw **Battle Axe X** verdachte-kaart boven de **Gangrene** verdachte-kaart, zodat **Battle Axe X** naar **Gangrene** wijst.

Aan de hand van de informatie die krijgt, plaats je jouw verdachten op je landkaart met missiezones. Zo bouw je bij elke beurt een stukje aan het netwerk van vijandelijke spionnen dat je tegenstander op zijn controlepaneel heeft opgezet.

Als je weer aan de beurt bent, vraag je bijvoorbeeld:

"Waar **KIJKT** Battle Axe X **NAAR**?"

Je tegenstander antwoordt:

"Battle Axe X kijkt naar de chopper."



Nu doe je het volgende:

Zet jouw **Battle Axe X** verdachte-kaart naast de **chopper**, zodat **Battle Axe X** naar de chopper kijkt en je verplaatst **Gangrene** mee, zodat zijn plaats ten opzichte van **Battle Axe X** hetzelfde blijft.

Let op: na nog maar twee beurten staan **Battle Axe X** en **Gangrene** in de linker bovenhoek van jouw landkaart met missiezones!

Het antwoord "niets"

Het antwoord "niets" betekent dat je moet wachten tot je meer informatie hebt om een conclusie te kunnen trekken en deze kaart te kunnen plaatsen! "Niets" betekent een van de volgende drie dingen:

1. De verdachte staat aan een buitenrand van het

controlepaneel en wijst dus naar "niets"; of

2. De verdachte grenst aan het lege stadsvakje (oftewel het vakje met de stad waar de Netwerkcommandant zich verbergt); of

3. De verdachte zou wel eens de Netwerkcommandant zelf kunnen zijn, in zijn schuilplaats!

2. IEMAND BESCHULDIGEN

Als je denkt dat je weet wie de Netwerkcommandant van je tegenstander is en in welke stad hij zich verbergt, dan zeg je dat je iemand wilt beschuldigen. Je mag alleen iemand beschuldigen als je aan de beurt bent. Als je iemand beschuldigt, moet je deze twee dingen zeker weten! Als je het goed hebt, klapt je tegenstander het klepje van zijn controlepaneel open om je te laten zien dat je beschuldiging klopt.

Als je een van beide dingen fout zegt, antwoordt je tegenstander "Fout!". Het spel gaat verder totdat een van beide spelers de naam en de schuilplaats van de andere Netwerkcommandant helemaal goed heeft.

Je beurt is voorbij als je één vraag hebt gesteld of als je iemand beschuldigd hebt.

SPIONAGETACTIEK

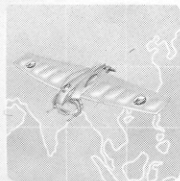
Bescherm je Netwerkcommandant!

Als je een vraag krijgt over je Netwerkcommandant, antwoord je *altijd* "niets".

Sommige verdachten wijzen twee kanten op!

Op jouw kaarten met verdachten staan de spionnen van je tegenstander. Als een verdachte naar twee kanten wijst, moet je een meer gerichte vraag stellen als je weer aan de beurt bent om te voorkomen dat je hetzelfde antwoord krijgt als eerst. Als je erachter bent waar de verdachte naar wijst met zijn/haar ene hand, dan vraag je de volgende keer waar de verdachte met de andere hand naar wijst.

Voorbeeld:



Jij bent Action Man en je vraagt:

"Waar WIJST Ninja Fury NAAR?"

Je tegenstander antwoordt:

"Ninja Fury wijst naar het paraglider."

Nu doe je de volgende:

Zet je **Ninja Fury** verdachte-kaart onder de **paraglider** zodat Ninja Fury naar de **paraglider** wijst.

Nu wees je dat Ninja Fury OMHOOG naar de paraglider wijst.

Tijdens een volgende beurt vraag je dus:

"Waar WIJST Ninja Fury omlaag NAAR met z'n andere hand?"

Je tegenstander antwoordt:

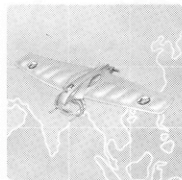
"Ninja Fury wijst omlaag naar Dr. Toxic"

Nu doe je de volgende:

Zet jouw **Dr. Toxic** verdachte-kaart onder de **Ninja Fury** verdachte-kaart.



VERDACHTE - NINJA FURY



VERDACHTE - NINJA FURY

Missie volbracht

De speler die als eerste de juiste naam en schuilplaats van de vijandelijke Netwerkcommandant kan noemen wint het spel.



VERDACHTE - DR. TOXIC