

Spy

Uitgever: 999 games
Auteur: Knizia Reiner
Jaar van uitgifte: 2004
Aard: Combinatie, gezellige sfeer
Aantal spelers: 2 - 4
Leeftijd: vanaf 9 à 12 jaar
Spelduur: 16' – 45'
Moeilijkheidsgraad: eenvoudig
Balans tactiek-geluk: 



Recensie:

Achterop de doos van Spy staat een wervende tekst over spionnen die geheime informatie naar schuilplaatsen op verschillende continenten moeten brengen. Ook de sfeervolle afbeelding op de doos suggereert een spannend spel waarbij je in het geheim plannetjes moet smeden om je tegenstanders te snel af te zijn.

De spelregels zijn gelukkig helemaal niet geheimzinnig. Spy blijkt een simpel kaartspelletje te zijn waarin het doel is om zo snel mogelijk je spionfiches kwijt te raken door het uitspelen van combinaties van handkaarten.

Op tafel worden twaalf doelkaarten neergelegd. Op de helft hiervan staan continenten en op de andere helft staan schuilplaatsen (kaarten met plaatjes van cliché spionbenodigdheden zoals een zwarte bolhoed, een horloge en een zonnebril). Op ieder van deze kaart komt reeds één spionfiche te liggen (de contactpersoon?).

Daarna mogen de spelers omstebeurt drie handelingen uitvoeren. Allereerst moet je een handkaart open voor je op tafel leggen als je drie kaarten op handen hebt. Op deze manier krijgen je tegenstanders informatie over welke kaarten je spaart. Op elke kaart staat zowel een continent als een schuilplaats zodat je kan kiezen voor welke doel je je handkaart wilt inzetten.

Daarna mag je als je wilt kaarten afleggen om op die manier spion fiches te mogen uitspelen. Je mag daarbij zowel je eigen openliggende als je nog geheime handkaarten inzetten. Om op een bepaalde doelpagina één spionfiche te mogen plaatsen, moet je één handkaart met hetzelfde symbool uitspelen als er spionfiches op de kaart liggen. Dus stel dat er op de Europa kaart twee fiches liggen, dan mag je voor drie kaarten met Europa er op één spionfiche op de doelkaart leggen. Voor iedere extra kaart mag je ook een extra spionfiche neer leggen, het loont dus de moeite om te sparen, maar als iemand anders je voor is wordt het voor jou duurder om je spionfiches kwijt te raken.

Tenslotte trek je aan het eind van je beurt nog één handkaart. Wie als eerste al zijn spionfiches is kwijtgeraakt heeft het spel gewonnen. Je kan er ook voor kiezen om meerdere rondes te spelen. In dat geval krijgen de spelers die nog spionfiches over hebben per fiche één strafpunt. Je speelt dan net zo veel rondes als er spelers zijn.

In Spy herken je onmiddellijk de hand van Reinier Knizia. Het is een simpel abstract kaartspelletje zoals hij er al zoveel heeft gemaakt.