

TANNER SIMMONS INS!DE JOB

EEN BIJNA COÖPERATIEF
SLAGENSPEL

SPELREGELS

(variant voor 2 spelers op blz. 13)

In dit “bijna” coöperatieve slagenspel neemt iedere speler een geheime rol aan. De meesten zijn loyale agenten. Maar één infiltrant speelt een kwalijke rol. Kunnen jullie uitvinden wie dat is? Volbreng met elke slag een missie en voorkom dat de infiltrant teveel geheime koffers verzamelt.

SPEELMATERIAAL



52 speelkaarten

(in 4 kleuren met getallen 1 tot en met 13)



24 missiekaarten

De 4 kleuren van de speelkaarten zijn ook door de 4 symbolen te onderscheiden.



4 risicovolle missiekaarten



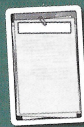
4 AGENTEN



1 INFILTRANT



8 speciale
karakterkaarten



1 lege
karakterkaart

14 karakterkaarten



2 dubbelzijdige
overzichtskaarten



1 Larry-pion
voor de variant
met 2 spelers



14 geheime
koffers

VOORBEREIDING

We leggen hieronder het standaard spel voor 3 tot en met 5 spelers uit. Kennen de spelers *Inside Job* beter, dan kunnen ze speciale karakterkaarten en risicovolle missies toevoegen. Zie daartoe blz. 8 en verder.

- 1 Leg de met het aantal spelers overeenkomende overzichtskaart op tafel.
- 2 Leg de karakterkaarten klaar: de spelers hebben de karakterkaart **INFILTRANT** en zoveel karakterkaarten **AGENT** nodig dat iedere speler 1 karakterkaart krijgt. Doen er bijvoorbeeld 4 spelers mee, dan heb je 3 gewone **AGENTEN** en 1 **INFILTRANT** nodig.

Schud de karakterkaarten en leg er één gedekt vóór iedere speler neer. Een speler mag zijn eigen karakterkaart op elk moment bekijken. Alle andere karakterkaarten (speciale karakterkaarten en overige **AGENTEN**) zijn niet nodig.

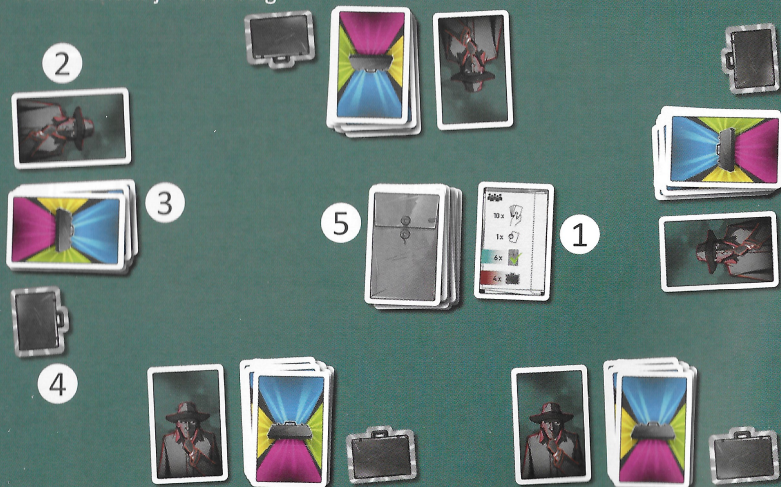
- 3 Schud de 52 speelkaarten en verdeel die gelijkmatig over de spelers. Hoeveel handkaarten iedere speler krijgt, hangt van het aantal spelers af:

3 spelers: 13 handkaarten
4 spelers: 12 handkaarten
5 spelers: 10 handkaarten



Leg de overgebleven speelkaarten (zonder die te bekijken) gedekt terzijde.

- 4 Iedere speler krijgt 1 geheime koffer, die hij voor iedereen goed zichtbaar voor zich neerlegt. Leg alle andere geheime koffers als voorraad op tafel.
- 5 Schud de 24 missiekaarten en leg die als gedekte stapel op tafel. De 4 risicovolle missies zijn niet nodig.



KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler heeft afhankelijk van zijn karakterkaart een eigen doel in het spel. Hij is onderdeel van het team **AGENTEN** of hij is de **INFILTRANT**.

- De **AGENTEN** winnen het spel voortijdig als ze voldoende missies hebben volbracht. Dat aantal hangt van het aantal spelers af:
3 spelers: 9 missies
4 spelers: 7 missies
5 spelers: 6 missies

- De **INFILTRANT** wint het spel voortijdig als hij voldoende geheime koffers heeft verzameld. Dat aantal hangt van het aantal spelers af:
3 spelers: 6 geheime koffers
4 spelers: 5 geheime koffers
5 spelers: 4 geheime koffers

- Wint geen van beide kanten voortijdig, dan volgt na de laatste slag een stemming. De **AGENTEN** winnen dan uitsluitend als ze de **INFILTRANT** ontmaskeren door hem de meeste stemmen te geven.

BASISSPELREGELS

Slagenspel met volgvplichting

De spelers spelen een slagenspel. Een “slag” is een ronde waarin iedere speler met de klok mee om beurten 1 kaart uit zijn hand open op tafel speelt.

De **startspeler** begint. Hij legt één van zijn handkaarten open op tafel en bepaalt zo voor deze hele slag de “gevraagde kleur”. De andere spelers komen dan met de klok mee één voor één aan de beurt en moeten de **gevraagde kleur “volgen”**. Dat betekent dat ze ook een kaart in de gevraagde kleur **moeten** spelen, mits ze die kleur in hun hand hebben. Heeft een speler geen kaart van de gevraagde kleur in zijn hand, dan kan hij niet volgen. Hij speelt nu een kaart van een kleur naar keuze. Heeft iedere speler 1 kaart gespeeld, dan wint de speler die de hoogste kaart van de **gevraagde kleur** heeft gespeeld de slag.

Let op! Voor de speler met de karakterkaart **INFILTRANT** geldt de volgvplichting niet. Hij mag altijd elke kaart spelen die hij wil.

Troef

Voor elke slag is er een **troefkleur**. De troefkleur van de huidige slag staat altijd op de gekozen missiekaart (daarover later meer). Kaarten in de troefkleur zijn altijd **meer waard dan die in andere kleuren**. Bevat een slag maar 1 troefkaart, dan wint deze automatisch de slag. Ligger er meer troefkaarten in een slag, dan wint de troefkaart met het hoogste getal.

SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit meerdere slagronden. Elke slagronde verloopt op dezelfde manier:

Vóór de slag:

Startspeler kiest 1 van 2 missies

De speler die de vorige slag heeft gewonnen, is startspeler. Bij de eerste slag begint de speler links van de kaartendeler.

De **startspeler** trekt de 2 bovenste kaarten van de stapel missiekaarten en bekijkt deze (zonder dat andere spelers die zien). Hij **kies**t er 1 van als actieve missie voor deze slag en legt die open neer. Doe de niet gekozen missie gedekt in de doos.

Elke missiekaart toont 2 soorten informatie, die niet met elkaar samenhangen:

- In het bovenste kader staat de **missietekst**, die aangeeft welke kaarten in de slag moeten worden gespeeld om de missie te volbrengen.
- In het onderste kader is een kleur met symbool afgebeeld. Die geeft de **troefkleur voor deze slag** aan. Omdat elke ronde een missiekaart wordt gekozen, is er voor elke slag een eigen, nieuwe troefkleur.



Na het kiezen van de missie opent de startspeler de slag door een kaart te spelen en zo de gevraagde kleur aan te geven.

Opmerking: de startspeler mag een kleur naar keuze spelen. Dat hoeft niet de troefkleur te zijn.

Na de slag:

Winnaar van de slag neemt 1 geheime koffer

De winnaar van de slag neemt 1 geheime koffer uit de voorraad. Hij legt de kaarten van de laatste slag gedekt terzijde en is de startspeler voor de volgende slag.

Spelen de spelers met de spelregel "Geheime koffer inzetten" (zie blz. 7), dan neemt de winnaar van de slag ook alle in deze slag op kaarten ingezette geheime koffers.

Let op! De winnaar van de slag krijgt **altijd** een geheime koffer. Dat staat volledig los van of de missie al dan niet is volbracht.

Missie volbracht?

Controleer of de missie voor deze slag is volbracht.

Is de **missie volbracht**, leg de kaart dan rechts aan de overzichtskaart.

Is de **missie niet volbracht**, leg de kaart dan terug in de doos.

Voortijdige overwinningsvoorwaarden controleren

Controleer of 1 van de kanten aan zijn voortijdige overwinningsvoorwaarde voldoet.

Zijn er voldoende missies volbracht, dan is het spel voorbij en winnen de **AGENTEN**.

Heeft de **INFILTRANT** voldoende geheime koffers verzameld, dan draait hij zijn karakterkaart om. Het spel is voorbij en hij wint. Voldoen beide kanten in dezelfde ronde aan hun overwinningsvoorwaarden, dan wint de **INFILTRANT**. Voldoet geen van de kanten aan de overwinningsvoorwaarden en is het spel niet voorbij (zie volgende bladzijde), dan starten de spelers een nieuwe slagronde, waarin de startspeler een missie kiest, een kaart speelt, enzovoort.

Voorbeeld: Monique heeft de laatste slag gewonnen en is nu startspeler. Nadat ze de 2 bovenste missiekaarten van de stapel heeft bekeken en er 1 gedekt in de doos heeft teruggelegd, draait ze de andere om en leest ze die voor: "Uitsluitend de getallen 7 tot en met 13".

Om deze missie te volbrengen, mag de slag dus uitsluitend kaarten met getallen 7, 8, 9, 10, 11, 12 of 13 bevatten.

De troefkleur voor deze slag is geel. Monique speelt een roze 8. Johan moet de kleur volgen en speelt een roze 10. Chris heeft geen roze kaarten in zijn hand en speelt een gele 7. Helga moet de gevraagde kleur ook volgen en speelt een roze 12.

Chris heeft vanwege zijn gespeelde troefkaart de slag gewonnen. Hij neemt 1 geheime koffer uit de voorraad.

Nu controleren de spelers of de missie is volbracht. Omdat er alleen kaarten met getallen in het bereik 7 tot en met 13 zijn gespeeld, is de missie volbracht en wordt de missiekaart rechts aan de overzichtskaart gelegd. Omdat er in een voorgaande slag al een missie is volbracht, is dit de 2e volbrachte missie van het spel.

De **AGENTEN** hebben hun doel van 7 volbrachte missies niet bereikt en ook de **INFILTRANT** heeft nog geen 5 geheime koffers. Het spel gaat dus verder, waarbij Chris als startspeler een missie kiest, een kaart speelt, enzovoort.

Startspeler

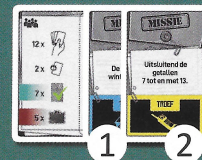
Monique

Johan



Helga

Chris



EINDE VAN HET SPEL

Let op! De spelers spelen **niet** al hun handkaarten. Afhankelijk van het aantal spelers eindigt het spel als iedere speler 1 of 2 handkaarten overheeft.

Dit symbool op de overzichtskaart geeft aan hoeveel handkaarten de spelers aan het einde van het spel overhebben:

1 x of 2 x



3 spelers: 2 handkaarten blijven over.

4 spelers: 2 handkaarten blijven over.

5 spelers: 1 handkaart blijft over.

Voldoet na de laatste slagronde geen van beide kanten aan de voortijdige overwinningsvoorwaarden, dan volgt er een stemming.

Stemming

De stemming is de grote finale. De spelers mogen dan open speculeren wie de **INFILTRANT** zou kunnen zijn. Hebben de spelers de discussie afgesloten, dan wordt er gestemd: iedere speler houdt 1 hand omhoog en de spelers tellen gezamenlijk tot 3. Bij "drie" wijst iedere speler tegelijkertijd met zijn vinger naar de speler waarvan hij denkt dat die de **INFILTRANT** is.

Een speler mag niet op zichzelf stemmen en ook niet op spelers waarvan de karakterkaart al is opgedraaid (zie blz. 8).

De speler met de meeste stemmen (naar wie dus de meeste vingers wijzen) moet nu zijn karakterkaart omdraaien:

- Is hij de **INFILTRANT**, dan winnen de **AGENTEN**.
- Is hij een ander karakter, dan wint de **INFILTRANT**.

Krijgen meerdere spelers de meeste stemmen, dan wint de **INFILTRANT**.

OVERIGE SPELREGELS

Infiltrant: geen volverplichting!

Ter herinnering: de **INFILTRANT** hoeft zich niet aan de volverplichting te houden. Hij mag dus altijd elke kaart spelen die hij wil. De **INFILTRANT** moet deze speciale eigenschap gericht inzetten om de missies van de **AGENTEN** te saboteren en zelf slagen te winnen. Maar pas op! Negeert hij de volverplichting te vaak of te duidelijk, dan maakt hij zich daarmee uiterst verdacht. We raden aan om vóór het eerste spel de "Tips & Trucs" op blz. 15 door te lezen.



Geheime koffer inzetten

Opmerking: de spelers kunnen er in hun eerste spel voor kiezen om nog geen geheime koffers te mogen inzetten (om het spel te leren). Voeg de spelregel in latere spellen wel toe.

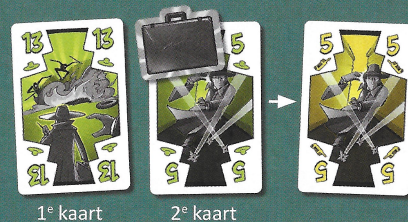
Een speler die ten minste 1 geheime koffer heeft, mag die inzetten. Daartoe legt hij de geheime koffer op een eigen kaart, **nadat** hij deze volgens de regels heeft gespeeld. Hij moet dus eerst de gevraagde kleur spelen (of een andere kleur als hij de gevraagde kleur niet heeft) en pas daarna mag hij de geheime koffer erop zetten.

Een ingezette geheime koffer zorgt ervoor dat de kaart waar hij op ligt als een kaart met de troefkleur wordt behandeld. Dit kan invloed hebben op zowel de missie als wie de slag wint. Er is geen limiet aan het aantal spelers dat in een slag een geheime koffer mag inzetten.

Uitsluitend de startspeler van een slag en spelers waarvan de karakterkaarten al zijn omgedraaid, mogen **geen** geheime koffers inzetten.

De winnaar van de slag mag nu niet alleen zoals gebruikelijk 1 geheime koffer uit de voorraad nemen, maar **daarnaast** ook alle in deze slag ingezette geheime koffers. Het inzetten van geheime koffers biedt dus een mooie kans om eenvoudig slagen te winnen, maar is ook riskant: de winnaar van de slag zou de **INFILTRANT** kunnen zijn, die zo in 1 slag meerdere geheime koffers verzamelt.

Door het inzetten van geheime koffers kan het voorkomen dat er 2 getallen met een gelijke waarde in de slag liggen. In dat geval wint de later gespeelde kaart.



Voorbeeld: startspeler Chris heeft een missiekaart voor deze ronde gekozen die de troefkleur geel aangeeft. Hij speelt een groene 13. Helga volgt met een groene 5. Ze zet daarnaast een geheime koffer in en zet die op haar groene 5. Die wordt vanaf nu direct als gele 5 behandeld. Dan is Monique aan de beurt. Zij kan groen niet volgen en speelt een gele 5. Johan speelt een groene 4.

Er bevinden zich 2 troefkaarten met hetzelfde getal in de slag. Monique wint de slag, omdat haar gele 5 later is gespeeld. Ze neemt 1 geheime koffer uit de voorraad en de door Helga ingezette geheime koffer.

Voortijdig omgedraaid

Heeft een speler het aantal geheime koffers verzameld dat de **INFILTRANT** voor zijn overwinning nodig heeft, dan draait die speler zijn eigen karakterkaart om. Zijn karakter geldt nu als voortijdig omgedraaid.

Een speler die voortijdig is omgedraaid (en daarmee niet als **INFILTRANT** voortijdig heeft gewonnen), is niet meer verdacht, maar mag vanaf dat moment geen geheime koffers meer inzetten.

Opmerking: de term “voortijdig omgedraaid” is vooral van belang bij de speciale karakterkaarten (zie onder).

Communicatie

De spelers zijn geheimagenten. Ze moeten zich qua communicatie aan de volgende spelregels houden:

- Een speler mag nooit concreet zeggen of laten zien of hij een bepaalde kaart al dan niet in zijn hand heeft. De spelers mogen wel op elk moment open speculeren welke kaarten andere spelers in hun hand kunnen hebben.
- De spelers mogen open over gespeelde kaarten praten, maar die niet meer bekijken.
- De startspeler mag niet zeggen wat op de missiekaart stond die hij gedekt in de doos heeft gelegd.
- De spelers mogen op elk moment hun vermoedens uiten met betrekking tot de identiteit van de **INFILTRANT**.

Nog een keer?

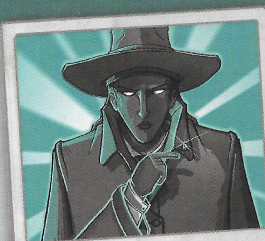
De speler die het vorige spel als eerste startspeler was, deelt nu de kaarten. Je kunt eventueel de Larry-pion gebruiken om de startspeler van een spel aan te geven.

HET SPEL MET DE SPECIALE KARAKTERKAARTEN

Kennen de spelers het spel met de gewone karakterkaarten (de standaard **AGENTEN** en de **INFILTRANT**) goed, dan kunnen ze met de speciale karakterkaarten nog meer variatie in het spel brengen. Deze speciale karakterkaarten kunnen uitsluitend in spellen met 4 of 5 spelers worden gebruikt. De speciale karakters hebben speciale eigenschappen, zwaktes, andere doelen of zelfs andere spelregels. Spreekt een spelregel op een speciale karakterkaart de gebruikelijke spelregels tegen, dan heeft de bijzondere spelregel op de kaart voorrang.

Om met speciale karakterkaarten te spelen, vervang je een standaard **AGENT** door een speciale karakterkaart. **Uitzondering:** PROF. NO vervangt de **INFILTRANT**.

Algemeen geldt: alle spelers moeten weten welke speciale karakterkaarten er in het spel zijn.



AFGELUISTERDE AGENT

! Draai deze karakterkaart direct om als je hem krijgt!

Doel

Je wint als de **AGENTEN** winnen.

Bijzondere spelregel

Heb je op enig moment tijdens het spel meer dan 1 geheime koffer, dan wint de **INFILTRANT** direct en alle **AGENTEN** verliezen.



PARANOÏDE AGENT

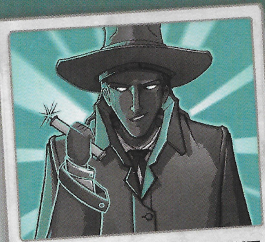
Doel

Je wint als de **AGENTEN** winnen.

Speciale eigenschap

Tijdens de stemming stem je op 2 verschillende personen. Ben je voortijdig omgedraaid (je hebt dus het vereiste aantal geheime koffers verzameld), dan mag je beide stemmen aan dezelfde persoon geven.

Tip: houd bij het tot drie tellen tijdens de stemming allemaal 2 vingers omhoog, zodat niet direct duidelijk is wie de paranoïde agent is.



RISICONEMENDE AGENT

! Belangrijk: schud vóór het spel de 4 risicovolle missies door de stapel missiekaarten.

Bijzondere spelregel

Bij het kiezen van missiekaarten geldt voor alle spelers: zit er een risicovolle missie bij, dan moet hij de risicovolle missie kiezen. Trekt een speler 2 risicovolle missies, dan mag hij er 1 kiezen.

Doel

Je wint als de **AGENTEN** winnen.

Speciale eigenschap

Ben je voortijdig omgedraaid (je hebt dus het vereiste aantal geheime koffers verzameld), dan winnen alle **AGENTEN** direct.



DE LOKVOGEL

Doel

Je wilt uitsluitend als het tot een stemming komt en jij de meeste stemmen krijgt.

Speciale eigenschap

Win jij, dan verliezen alle anderen.

Uitzondering: krijgen jij en de **INFILTRANT** evenveel stemmen, dan winnen jullie gezamenlijk.



DE HANDLANGER

! Draai deze karakterkaart direct om als je hem krijgt!

Bekijk aan het begin van het spel een karakterkaart van een andere speler naar keuze. Die is nu jouw handlanger.

Doel

Als jouw handlanger wint, win jij gezamenlijk met hem.

Zwakke

Je hebt en krijgt geen geheime koffers. Win je een slag, dan verliest in plaats daarvan jouw handlanger één geheime koffer.

Je mag tijdens de stemming niet stemmen.



TIM SHADY

Doel

Je wilt uitsluitend als je rechterbuurman het spel verliest.

Speciale eigenschap

Ben je voortijdig omgedraaid (je hebt dus het vereiste aantal geheime koffers verzameld), dan neem je direct één geheime koffer van je rechterbuurman. Als je voortijdig omgedraaid bent, mag je niet stemmen.

Opmerking: De Lokvogel, De Handlanger en Tim Shady zijn noch **AGENTEN** noch **INFILTRANTEN**. Ze zijn **NEUTRAAL** en streven hun eigen doelen na.



MOL

Is je karakterkaart niet omgedraaid, dan win je als de **AGENTEN** winnen.

Speciale eigenschap

Zodra je voortijdig bent omgedraaid (je hebt dus het vereiste aantal geheime koffers verzameld), wissel je van kant en win je uitsluitend als de **INFILTRANT** wint. Als je voortijdig omgedraaid bent, mag je niet stemmen.



PROF. NO

! LET OP! Spelen de spelers met Prof. No, doe de karakterkaart **INFILTRANT** dan terug in de doos.

Bijzondere spelregel

Een speler wordt voortijdig omgedraaid bij:

- 4 geheime koffers (bij 4 spelers)
- 3 geheime koffers (bij 5 spelers)

Wie voortijdig is omgedraaid, mag niet stemmen.

Doel

Niet ontdekt worden of alle anderen voortijdig omdraaien.

Speciale eigenschap

Jij bent de **INFILTRANT**! Je hoeft de gevraagde kleur niet te volgen.

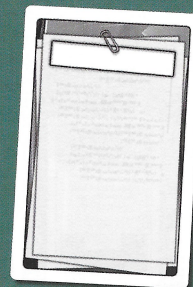
Zwakke

Ben jij voortijdig omgedraaid, dan verlies je direct.

Opmerking: Prof. No is het meest extravagante karakter, omdat het om een alternatieve **INFILTRANT** gaat. Die moet nu geen geheime koffers verzamelen, maar deze juist vermijden.

De lege karakterkaart

Er zit één lege karakterkaart in het spel. Die kunnen de spelers gebruiken om zelf creatief te worden en een eigen karakter te bedenken.



Twee speciale karakters combineren

Gebruik in eerste instantie maar 1 en in latere spellen ten hoogste 2 speciale karakters per spel. Gebruik nooit 2 **NEUTRALE KARAKTERS** tegelijk en nooit 2 karakters die al aan het begin van het spel worden omgedraaid.

Twee speciale karakters in het spel leveren nog meer verrassende situaties op en veranderen soms de krachtsverhouding: een paar combinaties maken het de **AGENTEN** iets eenvoudiger, andere geven de **INFILTRANT** lichte voordelen. Bepaal zelf welke combinaties het meeste plezier bieden. Onderstaande combinaties zijn ons zeer goed bevallen:



+



Mol + Paranoïde agent



+



Risiconemende agent + Tim Shady



+



De handlanger + Prof. No



+



Tim Shady + Mol

DE RISICOVOLLE VARIANT

Willen de spelers een risicovoller spel en het de **INFILTRANT** iets eenvoudiger maken? Schud dan vóór het spel die 4 risicovolle missies door de stapel missiekaarten. Bij het kiezen van missies geldt voor alle spelers: zit er een risicovolle missie bij de 2 getrokken kaarten, dan **moet** deze worden gekozen. Trekt een speler 2 risicovolle missies, dan kiest hij er 1.



SPEL MET 2 SPELERS

Voor een spel met 2 spelers gelden een paar speciale spelregels.

Vorbereiding

Bepaal door loting een startspeler voor de eerste slag. De **andere** speler krijgt de Larry-pion en zet die voor zich neer. Larry is een tussenpersoon en jullie denkbeeldige medespeler. Ook Larry kan het spel winnen. De speler die de Larry-pion voor zich heeft, is altijd degene die Larry controleert en diens beurten uitvoert.

Ieder van jullie krijgt 10 speelkaarten. Er worden 9 slagen gespeeld. Leg de overige speelkaarten als gedekte stapel tussen jullie in. Die vormt de Larry-stapel, waarvan dan jullie kaarten voor Larry spelen.

Schud de 3 karakterkaarten (2x **AGENT**, 1x **INFILTRANT**) en geef ieder van jullie er 1. Ook Larry krijgt er 1, die jullie gedekt naast de Larry-stapel in het midden leggen.

Larry heeft aan het begin van het spel 3 geheime koffers, jullie elk 1 geheime koffer. Leg daarnaast de geschudde stapel missiekaarten en de overzichtskaart voor 2 spelers klaar voor gebruik.

Startspeler



Larry-stapel



Speler 2

Een kaart voor Larry spelen

Larry is de tussenpersoon. Jullie spelen **niet** met de klok mee. De beurtvolgorde is altijd:

- 1) Startspeler
- 2) Larry (gecontroleerd door speler 2)
- 3) Speler 2

De speler die Larry controleert, trekt de 3 bovenste kaarten van de Larry-stapel. Als Larry aan de beurt is, speelt de speler die hem controleert 1 van deze 3 kaarten voor Larry. Van de 2 overige kaarten legt hij er 1 gedekt op de Larry-stapel en de andere gedekt in de doos.

Larry moet, indien mogelijk, **altijd volgen**, ook als de speler die hem op dat moment controleert de **INFILTRANT** is. Afgezien daarvan mag de speler die Larry controleert vrij kiezen welke kaart hij voor Larry speelt. Hij mag voor Larry **geen geheime koffer** inzetten, maar voor zichzelf wel.

Opmerking: een speler mag Larry's kaarten zo spelen dat hij zijn eigen persoonlijke doel bereikt. De **INFILTRANT** zou bijvoorbeeld kunnen proberen om met Larry's kaarten de missie te saboteren.

Wie controleert Larry?

De controle over Larry verandert in de loop van het spel en hangt af van wie de voorgaande slag heeft gewonnen. Kijk na elke slag wie Larry controleert.

Vanuit het oogpunt van de speler die Larry controleert zijn er 3 mogelijkheden:

- 1) Ik controleer Larry en Larry wint de slag.
→ Ik geef de Larry-pion aan de andere speler.
- 2) Ik controleer Larry en ik win de slag.
→ Ik geef de Larry-pion aan de andere speler.
- 3) Ik controleer Larry en de startspeler wint de slag.
→ Ik houd de Larry-pion (geen verandering).

BELANGRIJK! Je controleert Larry of je bent startspeler (en kiest dan de missie voor de slag), maar nooit allebei!

Wint Larry een slag, dan wisselt de controle over hem. Larry is **nooit startspeler**.

Voortijdig einde van het spel

Heeft Larry of één van jullie 6 geheime koffers verzameld, draai dan de betreffende karakterkaart om. Toont die de **INFILTRANT**, dan wint de betreffende speler en eindigt het spel. Toont de karakterkaart een **AGENT**, dan gaat het spel verder. De **AGENTEN** winnen voortijdig als er 7 missies zijn volbracht.

Stemming

Als geen van beide kanten voortijdig heeft gewonnen, volgt er een stemming. Larry stemt niet. De spelers kunnen bij de stemming wel naar Larry wijzen als ze denken dat hij de **INFILTRANT** is. Draai na de stemming alle 3 karakterkaarten om.

Nu geldt: heeft een **AGENT** op een andere **AGENT** gestemd, dan wint de **INFILTRANT**. Heeft geen van de **AGENTEN** op een andere **AGENT** gestemd, dan winnen de **AGENTEN**.

TIPS & TRUCS VOOR ALLE SPELERSAANTALLEN

- Aan het einde van het spel heeft iedere speler ten minste 1 handkaart over. Dat geeft de **INFILTRANT** de mogelijkheid om te liegen met betrekking tot de kaarten die hij nog in zijn hand heeft ("Ik kon geel niet volgen, omdat ik die kleur niet heb!"). De **INFILTRANT** moet echter goed oppassen bij het liegen niet onmaskerd te worden door later de kaart te spelen waarvan hij zei dat hij die niet had.
- Het is toegestaan om een geheime koffer op een kaart te zetten die al de troefkleur heeft. De waarde van de kaart verandert daardoor niet, maar je zou op deze manier een andere speler die je vertrouwt aan een extra geheime koffer kunnen helpen om zo misschien zijn karakterkaart voortijdig te kunnen omdraaien.
- Wil iemand in je groep beslist niet de **INFILTRANT** spelen? Geef hem dan het karakter "Afgeluisterde agent" of "De handlanger" en verdeel daarna pas de overige karakterkaarten gedekt.