

WORD JIJ NUMMER 1?

SPECTRE

HET BORDSPEL

SPELREGELS

007[™]

INHOUDSOPGAVE

> INHOUD	3
> OPSTELLING (4 SPELERS)	4 - 5
> HET SCHURKBORD	6 - 7
◦ Listen ontgrendelen	
◦ List-acties	
◦ Speciale bonus	
◦ Directe list-actie	
> SPECTRE-PAD	8
> RANGBORDEN	9
> PIONNEN PLAATSEN	10
> MISSIEKAARTEN	11 - 12
> MEERDERHEDEN	13
> OO7 SLAAT TERUG	13
> REGIOMEERDERHEIDSBONUSSEN	13
> GEHEIM PLAN-KAARTEN	15
> EINDE VAN HET SPEL	15
> SPELVOORBEELD	16 - 18



INHOUD

Grijp naar de macht in *SPECTRE*, het spannende OO7-bordspel! De criminele organisatie SPECTRE is opgezet door rasechte schurken. Kruip in de huid van een van de schurken en ga de strijd aan met de andere spelers

om de Nummer 1 van de organisatie te worden. Maar let op: hoe hard je ook je best doet, OO7 ligt altijd op de loer, klaar om je plannen te ondermijnen en je geheimen te onthullen. Word jij de beruchtste crimineel van de hele organisatie?



- | | | |
|-------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|
| A 1x speelbord | G 7x meerderheidsfiches | L 1x OO7-fiche |
| B 5x schurkborden | H 20x listfiches | M 80x agentblokjes |
| C 4x schurkpionnen | <i>Hulpbronfiches:</i> | N 19x missiekaarten |
| D 4x handlangerpionnen | I 25x goudfiches | O 30x geheim plan-kaarten |
| E 4x rangborden | J 25x blauwdrukfiches | P 2x OO7-dobbelstenen () |
| F 4x SPECTRE-padfiches | K 25x Intelfiches | |

OPSTELLING (4 SPELERS)



- Plaatst het speelbord in het midden van de tafel.
- Elke speler kiest een schurkbord.
- Elke speler kiest een kleur en pakt de agentblokjes en het SPECTRE-padfiche in die kleur:
 - 1x schurkpion
 - 1x handlangerpion
 - 20x agentblokjes
 - 1x SPECTRE-padfiche
- Plaatst het OO7-fiche vlak bij het speelbord.
- Schud de geheim plan-kaarten en deel er 1 aan elke speler uit.
- De speler die het Rosa Klebb-schurkbord heeft, ontvangt 2 geheim plan-kaarten in plaats van 1.
- Alle spelers bekijken hun geheim plan-kaart(en) en houden ze gedekt en verborgen voor alle andere spelers.
- Plaatst de hulpbronfiches op de aangegeven plekken op het bord: 25 , 25 en 25 .
- Elke speler gooit met de . De speler die het hoogste gooit, pakt het rangbord van Nummer 1. De speler met de

op-een-na hoogste worp pakt Nummer 2, en zo verder totdat elke speler een rangbord heeft.

• **UITZONDERING:** de speler met het Ernst Stavro Blofeld-schurkbord krijgt automatisch het Nummer 1-rangbord.

- Als een wordt gegooit, dan telt dit als 0. Als je bijvoorbeeld een en een 4 gooit, dan is dit samen 4.
- Stapel de SPECTRE-padfiches op volgorde van rang bij elkaar op, met Nummer 1 bovenop, en plaats ze op het eerste veld van het SPECTRE-pad (aangegeven met 'Start').
- Elke speler pakt net zoveel listfiches als er nodig zijn om de listen op zijn schurkbord, die een hulpbronwaarde hebben, te bedekken (3 of 4, afhankelijk van de gekozen schurk).
- Leg de missiekaart *On Her Majesty's Secret Service* opzij en schud de rest van de missiekaarten. Trek er 6 uit, leg de rest opzij en schud nogmaals de 6 getrokken kaarten. Plaats de *On Her Majesty's Secret Service*-kaart boven op die stapel van 6 en leg de stapel gedekt op het speelbord op de plek voor de missiekaarten. De overige kaarten doen niet mee met het spel.
- Je bent nu klaar om met het spel te beginnen.

RONDEVERLOOP

TREK EEN MISSIEKAART:

Nummer 1 trekt een missiekaart van de missiekaartstapel op het speelbord en leest die hardop voor. De eerste missiekaart van het spel is altijd de *On Her Majesty's Secret Service*-kaart.

VOORDELEN VOOR NUMMER 2 EN NUMMER 4:

Nummer 2 pakt 1 hulpbron naar keuze van de voorraad hulpbronnen. Nummer 4 mag 1 plaats vooruit op het SPECTRE-pad.

PLAATS DE SCHURKPIONNEN:

Alle spelers plaatsen hun schurkpion op volgorde van rang, te beginnen bij Nummer 1.

PLAATS DE HANDLANGERPIONNEN:

Alle spelers plaatsen hun handlangerpion op volgorde van rang, te beginnen bij Nummer 1.

CONTROLEER OP MEERDERHEDEN:

In elke regio wint de speler met de meeste agenten de meerderheid en krijgt diegene het meerderheidsfiche en de regiomeerderheidsbonus van die regio. Als twee of meer spelers een gelijk aantal agenten in een regio hebben, leg je het meerderheidsfiche terug naast het speelbord.

VOLTOOI DE MISSIEKAART:

Alle spelers checken of zij de opdracht van de missiekaart kunnen vervullen en zetten hun hulpbronnen in om het doel te behalen.

WERP DE :

Nummer 1 gooit de .

HAAL DE SCHURK- EN HANDLANGERPIONNEN TERUG:

Alle spelers halen hun schurk- en handlangerpionnen terug.

• **UITZONDERING:** tijdens deze stap haalt Emilio Largo zijn schurkpion niet terug.

WISSEL VAN NUMMERS:

Degene die aan kop gaat op het SPECTRE-pad is Nummer 1, degene daar vlak achter is Nummer 2 en zo verder voor alle spelers. Verdeel naar rangorde opnieuw de rangborden.

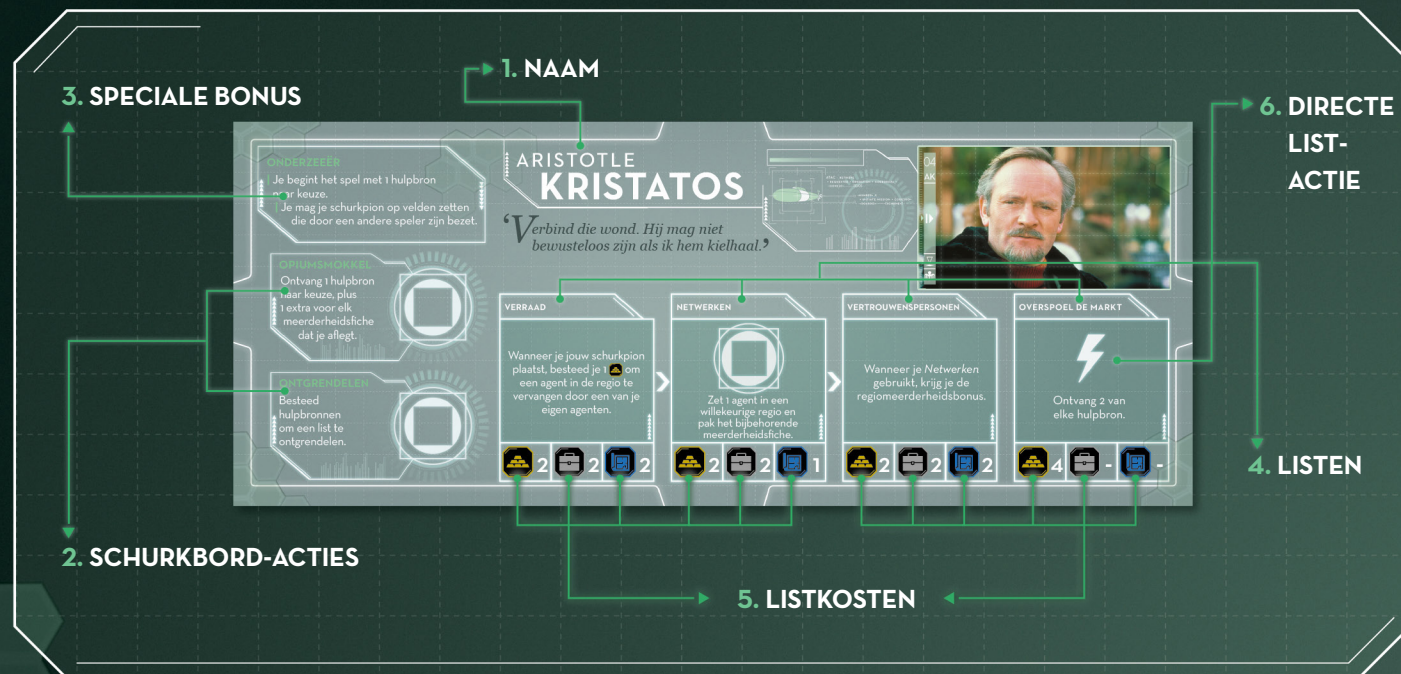


HET SPEL WINNEN

- Het SPECTRE-pad houdt de tussenstand van het spel bij en de speler die het verst komt, wint het spel. Er zijn verschillende manieren om verder te komen op het SPECTRE-pad: door het plaatsen van agenten in bepaalde regio's, het volbrengen van missies, het uitvoeren van geheime plannen en door het gebruikmaken van de speciale vaardigheden van jouw personage.
- Regio's en op het speelbord helpen je vooruit te komen op het SPECTRE-pad als je óf hulpbronnen betaalt óf de meerderheid behaalt.
- Door het winnen van missies kun je vooruit komen op het SPECTRE-pad en de kans krijgen om geheime plannen uit te voeren.
- Met elk voltooid geheim plan schuif je een paar plaatsen vooruit op het SPECTRE-pad. Door op missies in te zetten maak je kans om nieuwe geheim plan-kaarten te trekken.
- Sommige personages hebben speciale vaardigheden die gebruikt kunnen worden om vooruit te komen op het SPECTRE-pad.

HET SCHURKBORD

Aan het begin van het spel pakt iedere speler 1 van de 5 schurkborden. Dit bord vertegenwoordigt de schurk en zijn of haar specifieke listen. Hieronder volgt de uitleg van de schurkborden.



1. NAAM: de naam van de schurk.

2. SCHURKBORD-ACTIES: de acties die spelers kunnen uitvoeren door hun schurk- of handlangerpion op hun schurkbord te zetten. Alle spelers hebben de actie *Ontgrendelen* tot hun beschikking, plus een actie die aan de schurk verbonden is. Beide acties zijn vanaf het begin van het spel beschikbaar om uit te voeren.

3. SPECIALE BONUS: een reeks vaardigheden of voorwaarden die gedurende het spel bij dit personage horen.

4. LISTEN: de diverse listen van elk personage die de speler kan ontgrendelen door de actie *Ontgrendelen* te gebruiken en de vereiste hulpbronnen te betalen.

5. LISTKOSTEN: de hulpbronnkosten om een list te ontgrendelen.

6. DIRECTE LIST-ACTIE: een speciale list die, bij ontgrendeling, direct een eenmalige bonus geeft.

ONTGRENDLEN VAN LISTEN

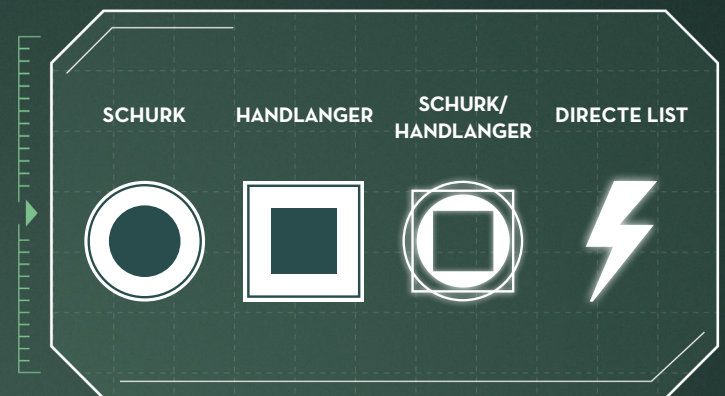
Alle schurkborden hebben de actie *Ontgrendelen* om een list te ontgrendelen. Een speler kan niet meer dan 1 list per keer ontgrendelen, zelfs als hij de vereiste hulpbronnen heeft. Elke list heeft zijn eigen hulpbronnkosten. De speler moet deze hulpbronnen betalen om de list te kunnen ontgrendelen. Wanneer de hulpbronnkosten betaald zijn legt de speler het listfiche af en krijgt hij toegang tot de actie die bij die list hoort. Als het listfiche omgedraaid is (dankzij een bezoek van OO7) dan kost de ontgrendeling 2 hulpbronnen extra. De speler mag zelf kiezen met welke 2 hulpbronnen hij die extra kosten wil betalen.

LIST-ACTIES

Sommige ontgrendelde listen kunnen acties worden. List-acties werken op dezelfde manier als schurkbord-acties en de regiovelden: zodra de speler zijn schurkpion of handlangerpion op de list-actie plaatst, verdient hij direct de bijbehorende bonus. Houd er rekening mee dat sommige list-acties alleen voor de schurkpion of de handlangerpion bestemd zijn.

SPECIALE BONUS

Een ander element van het schurkbord zijn de speciale bonus-sen. Deze bonus is blijvend en wordt gedurende het hele spel toegepast. Voorbeeld: Rosa Klebb heeft een bijzonder krachtige speciale bonus wanneer ze de list *Giftig schoenmes* ontgrendelt. Door haar schurkpion in een willekeurige regio te plaatsen, mag Klebb een vijandelijke agent in die regio verwijderen. Dit kan echter niet worden gedaan met de handlangerpion.



DIRECTE LIST-ACTIE

Nog een vorm van bonus zijn de directe list-acties, die aangeduid zijn met een bliksemsymbool. Zodra de directe list is ontgrendeld, wordt de bonus geactiveerd. Deze acties zijn in het algemeen zeer krachtig, maar mogen gedurende het hele spel maar 1 keer worden geactiveerd.

VOLGORDE VAN ACTIES

- > Vaak leidt een enkele actie of gebeurtenis in het spel tot andere gerelateerde acties of gebeurtenissen. De regel in dit soort gevallen is simpel: de eerste actie of gebeurtenis moet helemaal zijn opgelost voordat gerelateerde acties of gebeurtenissen kunnen worden gestart.
- > Voorbeeld: bij Raoul Silva wordt de *Hacken*-list geactiveerd nadat de OO7-worp is uitgevoerd. Dus, als het resultaat van de worp is, dan halen de spelers het OO7-fiche van het speelbord en verwijderen ze 1 agent per speler uit elke regio. Daarna plaatst de Raoul Silva-speler een agent in de regio waar het OO7-fiche zojuist is weggehaald.

ROSA KLEBB

Door gebruik te maken van haar *Stationering*-actie kan Rosa Klebb maximaal 3 van haar eigen agenten verplaatsen, ofwel



- a) van 8 naar een willekeurige plek op het speelbord, of
- b) van een willekeurige plek op het speelbord naar 8. Ze kan deze actie niet gebruiken om agenten van andere spelers te verplaatsen, of om tijdens de actie dezelfde agent(en) meerdere keren te verplaatsen.

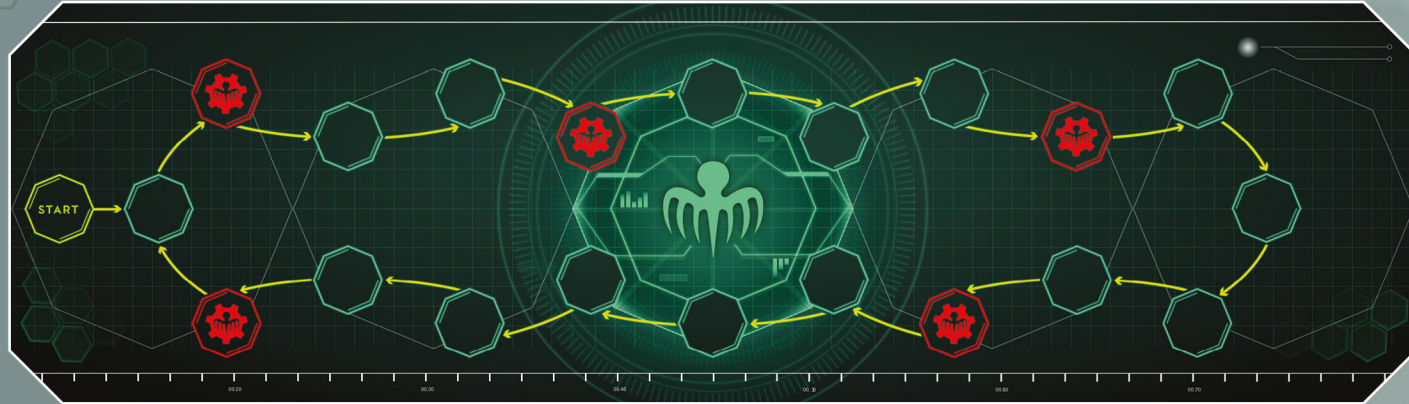
SPECTRE-ACTIES



- > Sommige velden van het SPECTRE-pad zijn gemarkeerd met het SPECTRE-actieteken. Wanneer een speler op dit veld van het SPECTRE-pad terechtkomt of het passeert, kan hij onmiddellijk een actie op het schurkbord activeren. Dit kan de actie *Ontgrendelen* of een al ontgrendelde list-actie zijn, zelfs als er al een schurkpion of handlangerpion op staat.
- > De SPECTRE-actievelden op het pad zijn ook veilige havens. Als de spelers door een mislukte missie achteruit moeten op het SPECTRE-pad, heeft dat geen invloed op spelers wiens SPECTRE-padfiche op een SPECTRE-actieveld ligt.



SPECTRE-PAD



SPECTRE belooft succes en toewijding, maar bestraft mislukking en zelfzuchtigheid. Dit komt op twee verschillende manieren terug in het spel: via het SPECTRE-pad en de rangborden.

Het SPECTRE-pad bepaalt wie het spel gaat winnen. Er zijn veel manieren om vooruit te komen op het pad. Aan het eind van elke ronde controleren de spelers de volgorde van de fiches op het SPECTRE-pad en verdelen op basis hiervan de rangborden. De koploper op het SPECTRE-pad wordt Nummer 1, degene erachter wordt Nummer 2, enzovoorts. Spelers kunnen elkaar het beste aanspreken met hun nummer in plaats van met hun naam.

Soms komen twee of meer spelers uit op hetzelfde veld op het SPECTRE-pad. In dat geval plaatst de laatste speler die op dat veld belandt zijn SPECTRE-padfiche boven op de andere fiche(s), om te laten zien dat hij de overhand heeft. Voorbeeld: als Blofeld zich op veld 4 bevindt van het SPECTRE-pad wanneer Rosa Klebb ook op dat veld terecht komt, dan legt de Klebb-speler zijn SPECTRE-padfiche boven op die van Blofeld. Ondanks dat er twee spelers op hetzelfde veld staan heeft Klebb nu de overhand.

Rangborden zijn niet alleen eretitels, ze bepalen ook de volgorde waarin spelers hun schurkpion en handlangerpion plaatsen. Bovendien kennen ze unieke vaardigheden toe aan de spelers.

RANGBORDEN

De rangborden geven de posities van de schurken aan in de rangorde van SPECTRE, die in de loop van het spel kan veranderen. Ze beschrijven ook de acties en verantwoordelijkheden die bij elk nummer horen (ongeacht het aantal spelers).

NUMMER 1:

Nummer 1 is verantwoordelijk voor het trekken en voorlezen van de missiekaart aan het begin van de ronde en het werpen van de aan het einde van de ronde. Na de worp mag Nummer 1 één van de twee opnieuw gooien, maar de tweede uitslag is dan wel definitief.

NUMMER 2:

Aan het begin van de ronde, nadat Nummer 1 de missiekaart heeft getrokken en voorgelezen, pakt Nummer 2 één hulpbron naar keuze uit de voorraad.

NUMMER 3:

Bij het voltooien van missies, direct na het inzetten, krijgt Nummer 3 twee van zijn ingezette hulpbronnen terug.

NUMMER 4:

Aan het begin van de ronde, nadat Nummer 1 de missiekaart heeft getrokken en voorgelezen, gaat Nummer 4 één plaats vooruit op het SPECTRE-pad.



DE RANGORDE

Als superschurk gebruikt elke speler de spelelementen uiteraard in zijn eigen voordeel, waaronder ook de rangorde. Bekijk jouw situatie en gebruik namen en nummers om de juiste boodschap over te brengen.

Voorbeeld: Nummer 1 staat aan de top en wil dat niemand dat vergeet. Dus noemt Nummer 1 de overige schurken meestal bij hun nummer, om op te scheppen en hen aan de rangorde te herinneren. Nummer 4 daarentegen gebruikt wellicht de namen van de andere schurken om ze uit te dagen en hun status als onbenullig af te doen.



PIONNEN PLAATSEN

Elke schurk heeft twee pionnen: een schurkpion en een handlangerpion. Elke ronde zetten de spelers hun schurkpion en daarna hun handlangerpion op een willekeurige beschikbare plek op het speelbord of hun schurkbord. Sommige plekken zijn specifiek bestemd voor de schurkpion of de handlangerpion.

Als de speler een schurk pion of een handlanger pion op het speelbord zet, wint de speler de regiobonus van die regio. Dit zijn de regiobonussen op het speelbord:

- > ② : Win 2 
- > ③ : Plaats 1 agent naar keuze in regio ③, ⑦ of ⑧.
- > ④ : Betaal 1  om 1 plaats vooruit te gaan op het SPECTRE-pad.
- > ⑤ : Win 2 
- > ⑥ : Plaats 1 agent naar keuze in regio ②, ③ of ④.
- > ⑦ : Plaats 1 agent naar keuze in regio ④, ⑥ of ⑦.
- > ⑧ : Win 2 

RAOUL SILVA

Met Silva's *Infiltratie*-list mag hij zijn handlangerpion op andermans schurkbord zetten en zo diens vaardigheden gedurende één beurt stelen. Hiervoor moet echter de list-actie worden geactiveerd, wat betekent dat de list alleen actief wordt als de handlangerpion op dit veld van de list wordt gezet.



SCHURKPIONNEN

Wanneer een speler een schurkpion of een handlangerpion in een regio plaatst, zet de speler er ook een agentblokje bij. Bijvoorbeeld: als een speler zijn schurkpion in (2) zet, dan wint hij 2  en zet hij 1 agent in (2).

Spelers kunnen geen schurkpion of handlangerpion op regio's plaatsen die al bezet zijn door een andere schurkpion of handlangerpion. Een uitzondering hierop is Aristotle Kristatos, die door zijn speciale bonus Onderzeeër andere schurkpionnen mag negeren als hij die van zichzelf plaatst.

Spelers kunnen ook hun schurkpion of handlangerpion op hun eigen schurkbord neerzetten. Elk schurkbord bevat een verschillende reeks acties waardoor de schurk speciale handelingen kan verrichten tijdens het spel. Zodra een schurkpion of een handlangerpion op het schurkbord is geplaatst, worden deze handelingen geactiveerd.

Alle schurkpioonnen (behalve die van Emilio Largo) en alle handlangerpioonnen worden aan het eind van de ronde van de borden gehaald.

HULPBRONNEN

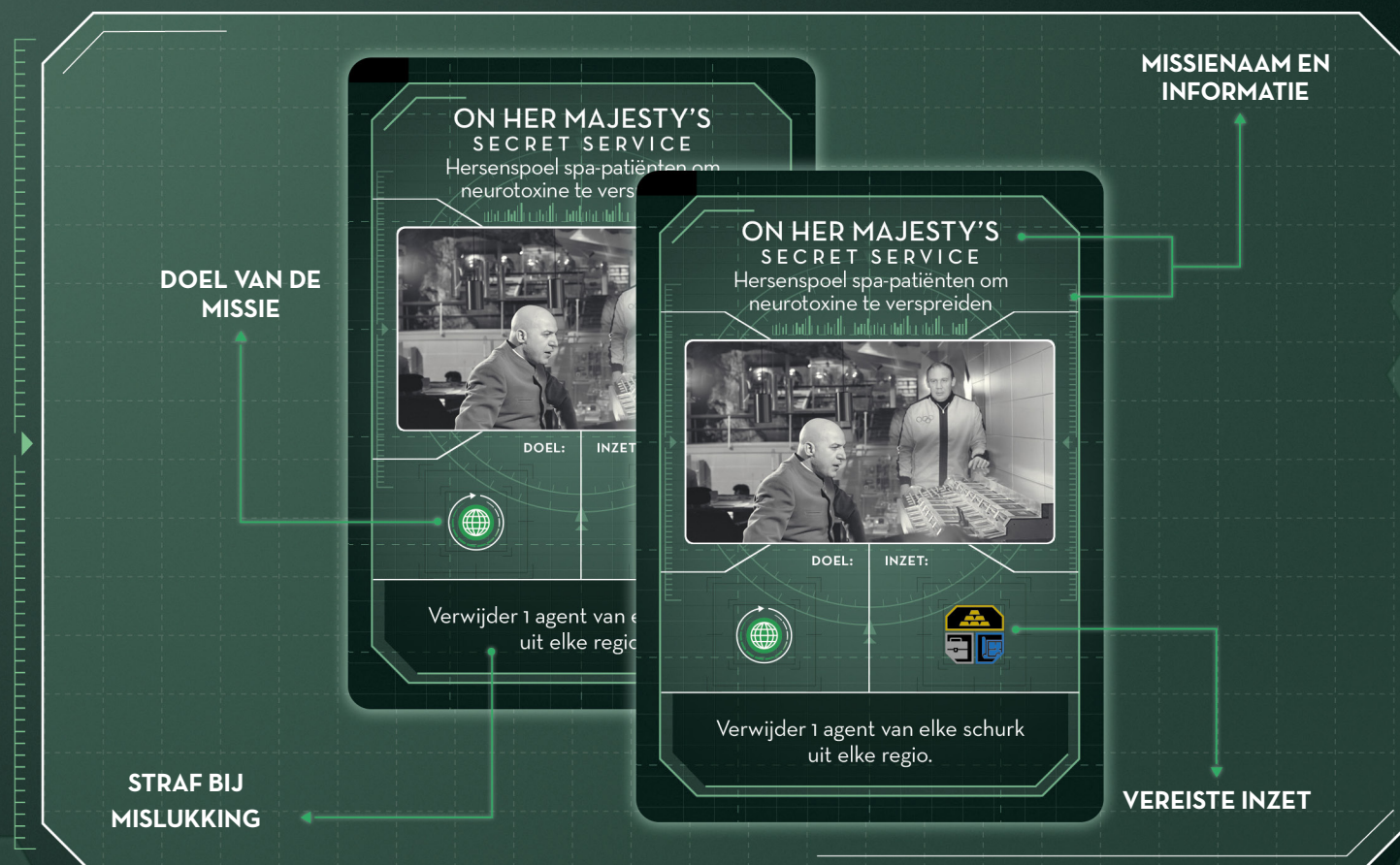
Er zijn 3 soorten hulpbronfiches in dit spel:



MISSIEKAARTEN

- > **AGENTEN IN EEN REGIO:** de schurken moeten als groep 1 of meer agenten in een bepaalde regio hebben ingezet. De eerste missie van het spel – *On Her Majesty's Secret Service* – is een variatie op deze uitdaging, waarbij alle agentblokje op het speelbord meetellen voor de missie.
- > **SCHURKPION:** één van de spelers moet zijn schurk pion op de missiekaart plaatsen, in plaats van hem te gebruiken voor een normale actie.
- > **HULPBRONNEN:** de spelers moeten specifieke hulpbronnen inzetten (vaak een bepaalde soort).

Aan het eind van de ronde, vóór het werpen van de , is de missie afgelopen. Eerst bekijken de spelers of de missie is geslaagd of niet. Als de spelers volgens de missiekaart agenten in een specifieke regio moeten hebben en dit is niet het geval, of als de missiekaart een veld heeft om daar een schurkpion op te plaatsen en niemand heeft zijn schurkpion daar geplaatst, dan is de missie mislukt. Bij een mislukte missie ondergaan alle spelers de straf die op de missiekaart staat beschreven.



Als de missie niet is mislukt, kunnen de spelers besluiten hoeveel hulpbronnen zij willen doneren aan het SPECTRE-doel. Op de missiekaart staat welke soort hulpbronnen de spelers moeten doneren. Alleen de op de kaart vermelde soort hulpbron kan worden ingezet, hoewel sommige kaarten toestaan dat spelers elke soort hulpbron gebruiken (en Blofeld mag altijd elke soort gebruiken dankzij zijn speciale bonus *Oneerlijk voordeel*). Spelers hoeven niet verplicht in te zetten of hun inzet openbaar te maken. Tijdens het inzetten houdt elke speler de hulpbronnen die hij wil doneren in zijn hand verborgen voor de anderen en laten alle spelers hun inzet zien door gelijktijdig hun hand te openen. Alle hulpbronnen die op deze manier aan SPECTRE worden gedoneerd, worden teruggelegd op hun plek op het speelbord.

Na het inzetten tellen alle spelers hun missiepunten, die op verschillende manieren behaald kunnen worden. Wanneer de missie aan spelers vraagt om agenten in een specifieke regio of op het gehele speelbord te zetten, wint elke speler 1 missiepunt per agent in die regio of dat gebied. Wanneer een schurkpion op de missiekaart geplaatst moet worden, krijgt de speler die dat doet 3 missiepunten. Elke hulpbron die een speler inzet is 1 missiepunt waard. De som van de missiepunten van alle spelers moet gelijk zijn aan of hoger zijn dan het hieronder vermelde minimumaantal, want anders mislukt de missie alsnog. Vlak na het inzetten mag Nummer 3 twee van de gedoneerde hulpbronnen terugnemen.

Het minimaal te behalen aantal missiepunten hangt af van het aantal spelers:

- Te behalen missiepunten
- **2 SPELERS:** 6 missiepunten
- **3 SPELERS:** 8 missiepunten
- **4 SPELERS:** 10 missiepunten

Als de missie geslaagd is, trekken alle spelers die hebben ingezet een nieuwe geheim plan-kaart. de speler met de meeste missiepunten heeft de missie gewonnen en mag ook 1 plaats vooruit op het SPECTRE-pad én krijgt de kans om een geheim plan te voltooien (zie het kopje 'geheim plan-kaarten' voor meer uitleg). Als er een gelijkspel is voor de meeste missiepunten, worden alle betrokken spelers beschouwd als winnaar van de missie: ze mogen 1 plaats vooruit op het SPECTRE-pad én krijgen de kans om een geheim plan te voltooien. Van de spelers die een gelijk aantal missiepunten hebben behaald mag de laagst geklasseerde speler in de rangorde het eerst 1 plaats vooruit op het SPECTRE-pad: eerst Nummer 4, dan Nummer 3, dan Nummer 2 en ten slotte Nummer 1.

BLOFELD versus SILVA

Zowel Ernst Stavro Blofeld als Raoul Silva hebben in het spel vaardigheden die met missiekaarten te maken hebben. Door het ontgrendelen van zijn *Mastermind*-list gaat Blofeld een extra plaats vooruit op het SPECTRE-pad als hij een missie wint. Wanneer een missie mislukt, gaat Silva 2 plaatsen vooruit op het SPECTRE-pad dankzij zijn speciale bonus *Informantennetwerk*. Door deze twee mogelijkheden zijn zij natuurlijke vijanden.



EMILIO LARGO

Emilio Largo gebruikt zijn schurkpion op een andere manier dan de rest. In plaats van het terughalen en opnieuw plaatsen bij elke ronde, blijft zijn pion de hele tijd in het spel. In plaats van het opnieuw plaatsen van de schurkpion, verzet Largo deze van de ene regio naar de andere, of naar zijn schurkbord. Op die manier blokkeert hij meer opties voor de andere spelers. De enige uitzondering hierop is als Largo zijn beurt eindigt met zijn schurkpion op een missiekaart (zie het kopje 'missiekaarten'). In dat het geval krijgt hij de schurkpion terug aan het eind van de speelronde.



MEERDERHEDEN

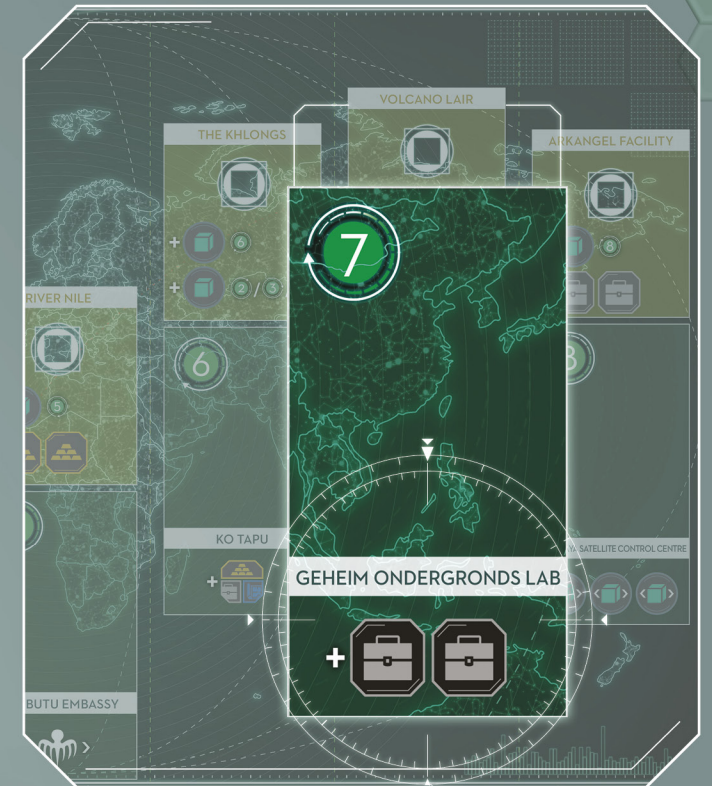
In SPECTRE strijden schurken met elkaar om macht te krijgen over verschillende regio's van de wereld. Elke regio vertegenwoordigt een andere criminele activiteit of operatie die wordt gesteund door de SPECTRE-organisatie.

Nadat alle schurkpionnen en handlangerpionnen geplaatst zijn, berekenen de spelers de meerderheden in elke regio. Dit is heel gemakkelijk: in elke regio wint de speler met de meeste agenten de meerderheid. Als er sprake is van gelijke aantallen, wint niemand de meerderheid en wordt het meerderheidsfiche teruggehaald of naast het speelbord geplaatst.

Het uitrekenen van de meerderheden verloopt in de volgorde van de regio's op het speelbord, te beginnen met regio 2 (Noord-Amerika) en te eindigen met regio 8 (Rusland). Elke keer als een speler een meerderheid wint, pakt hij het meerderheidsfiche en wint hij de regiomeerderheidsbonus.

007 SLAAT TERUG

Aan het eind van de ronde, net na het uitvoeren van de missiekaart, reist 007 de wereld over. Terwijl hij uitvogelt waar alle schurken hun energie en hulpbronnen aan hebben besteed, doet hij alles in zijn macht om hun plannen te dwarsbomen. Voor deze actie werpt Nummer 1 de . Nummer 1 mag één van de twee dobbelstenen opnieuw werpen, maar de tweede uitslag is dan wel definitief. (Zie het kopje '007-worp'.)



REGIOMEERDERHEIDS-BONUSSEN

Elke regio kent een andere bonus toe aan de speler die de meerderheid wint.

- **2** : Verplaats 1 van je eigen agenten naar een willekeurige regio op het speelbord. (Als dit de eerste regio is die wordt afgehandeld, kan dit agentblokje de meerderheid in een andere regio op het speelbord in de war schoppen!)
- **3** : Win 2 .
- **4** : Win 2 .
- **5** : Ga een plaats vooruit op het SPECTRE-pad.
- **6** : Win 1 .
- **7** : Win 2 .
- **8** : Verplaats maximaal 3 van je eigen agenten van een willekeurige regio naar een willekeurige andere regio. Ze hoeven niet allemaal van dezelfde regio te komen of naar dezelfde regio verplaatst te worden.



007-WORP

Een worp met de heeft 5 mogelijke uitkomsten: een nummer tussen 1 en 4, en een symbool. Als de worp uit twee nummers bestaat, tel je ze bij elkaar op om een nummer tussen 2 en 8 te krijgen. Het resultaat van de worp telt als volgt:

- > + : verwijder uit elke regio van elke speler 1 agent.
- > + 1, 2, 3, 4: de speler die dat nummer heeft in de rangorde kiest een andere speler en draait van die speler één van zijn listfiches om, zodat de ontgrendeling van die list meer gaat kosten. De gekozen speler krijgt bezoek van OO7. Door zijn kwade bedoelingen aan OO7 te vertellen onthult de gekozen speler een van zijn geheim plan-kaarten, die open op tafel blijft liggen en nu minder punten oplevert. Vervolgens plaatst de gekozen speler het OO7-fiche in

een regio naar keuze. Als er geen speler Nummer 3 of Nummer 4 is, wordt een worp van + 4 beslist door Nummer 1 en een worp van + 3 door Nummer 2. Een speler mag het OO7-fiche niet op zijn eigen schurkbord zetten. Zolang die regio wordt bezet door het OO7-fiche, kunnen spelers daar geen agenten inzetten en ook hun schurk- of handlangerpionnen daar niet neerzetten.

- > : zet het OO7-fiche op de regio met dat specifieke nummer en verwijder alle agenten uit die regio. Zolang die regio wordt bezet door het OO7-fiche, kunnen spelers daar geen agenten inzetten en ook hun schurk- of handlangerpionnen daar niet neerzetten.



RAOUL SILVA

Silva wil wraak nemen op M. Daarom volgt hij de acties van OO7 op de voet. Dankzij zijn speciale bonus *Informantennetwerk* wint hij de regiomeerderheidsbonus van de regio waar OO7 geplaatst wordt, mits hij daar agenten heeft geplaatst. Wanneer Silva zijn *Hacken-list* ontgrendelt, zet hij in de regio waar OO7 vandaan komt tevens 1 agent in. (Voorbeeld: als OO7 van naar gaat, plaatst Raoul Silva een agent in .) Deze list heeft geen effect als het OO7-fiche van het bord is gehaald na een worp van + .

Ten slotte kan Silva door zijn *Ondergrondse contacten-list* te ontgrendelen het OO7-fiche verplaatsen naar een regio naar keuze, maar niet naar een schurkbord.



GEHEIM PLAN-KAARTEN



Geheim plan-kaarten kunnen op drie manieren worden voltooid. Gedurende het spel kunnen de spelers 1 geheim plan voltooien als ze een missie winnen. Daarnaast kunnen alle geheim plan-kaarten aan het eind van het spel worden afgehandeld. Tot slot kan Rosa Klebb na de afronding van haar *Lektor-machine-list* een geheime plan als actie voltooien tijdens het spel. Om een geheim plan-kaart te voltooien, volg je onderstaande stappen.

Voor geheime plannen die hulpbronnen vereisen , betaal je met de hulpbronnen die op de kaart staan. Als je genoeg hulpbronnen hebt voor meer dan één geheim plan, kies je één plan uit om af te ronden.

Voor geheime plannen die een specifiek meerderheidsfiche vereisen , leg je dat fiche naast het speelbord. Als je genoeg meerderheidsfiches hebt voor meer dan één geheim plan, kies je één plan uit om te voltooien.

Voor geheime plannen die een aantal meerderheidsfiches vereisen in plaats van een specifiek fiche, leg je die benodigde hoeveelheid meerderheidsfiches klaar naast het speelbord.

Voor geheime plannen waarbij je eerst een list moet ontgrendelen, leg je het listfiche na ontgrendeling terug in de doos.

Voor geheime plannen waarbij je schurkpion of handlangerpion in een bepaalde regio moet staan, moet die specifieke pion er ook daadwerkelijk staan tijdens de voltooiing van het geheime plan.

Als je een geheim plan-kaart afhandelt, ga je op het SPECTRE-pad het aantal plaatsen vooruit dat in de bovenhoeken van de kaart staat weergegeven. Als het geheime plan de hele tijd geheim gebleven is, ga je het groene aantal plaatsen vooruit.

Als het geheime plan door OO7 of door een andere schurk vóór de voltooiing ervan is onthuld, ga je het rode aantal plaatsen vooruit. Dat hoort bij de prijs die je betaalt voor het blootgeven van informatie!

Wanneer de geheime plannen aan het eind van het spel worden voltooid en je SPECTRE-padfiche op het SPECTRE-pad komt of over een veld komt, zal het veld geen SPECTRE-actie activeren.



EINDE VAN HET SPEL

Normaal gesproken is het spel afgelopen aan het eind van de beurt waarin de laatste missiekaart is getrokken. Emilio Largo kan ook het spel beëindigen door zijn *Bomexplosie-list* te ontgrendelen. Zodra het spel is afgelopen, stellen de spelers de winnaar vast.

Allereerst – te beginnen met Nummer 1 en zo verder het rijtje af – onthullen de spelers om beurten al hun geheim plan-kaarten en bepalen hoeveel ervan voltooid zijn.

Nadat alle spelers hun geheime plannen hebben afgehandeld, wint de speler die het verst is op het SPECTRE-pad het spel. Bij gelijkspel wordt de speler die het laatst is gearriveerd (dus de speler wiens SPECTRE-padfiche bovenop ligt) de winnaar.

SPELVOORBEELD



- Elke speler kiest een schurkbord, in dit geval de bordes van Raoul Silva, Rosa Klebb, Emilio Largo en Ernst Stavro Blofeld. Behalve het schurkbord pakt elke speler de bijbehorende schurk- en handlangerpion, het SPECTRE-padfiche en de agentblokjes. Silva mag maar 10 agentblokjes pakken vanwege zijn speciale bonus *Informantennetwerk*.
- Blofeld, Silva en Largo trekken ieder een geheim plankaart. Klebb mag er 2 trekken vanwege haar speciale bonus *Meesterspion*.
- Largo plaatst zijn schurkpion en zet 2 agenten in op regio 3, zoals aangegeven op zijn speciale bonus *Disco Volante*.
- Door de speciale bonus *Oneerlijk voordeel* van Blofeld wordt Blofeld automatisch Nummer 1. De andere spelers werpen de om de rangorde vanaf Nummer 2 vast te stellen. Dit is het resultaat:

- **NUMMER 1:** Ernst Stavro Blofeld
- **NUMMER 2:** Rosa Klebb
- **NUMMER 3:** Raoul Silva
- **NUMMER 4:** Emilio Largo

- Alle spelers pakken hun rangbord en plaatsen hun SPECTRE-padfiche in de juiste volgorde op het SPECTRE-pad, met Emilio Largo onder op en Ernst Stavro Blofeld boven op de stapel.

Nº2
Rosa Klebb

Nº4
Emilio Largo

- Als Nummer 1 trekt Blofeld de eerste missiekaart, *On Her Majesty's Secret Service*. Volgens de missiekaart moeten de spelers tenminste 10 missiepunten hebben, waarbij het aantal agenten op het bord en het aantal ingezette hulpbronnen worden geteld (zie het kopje 'Missiekaarten').
- Klebb pakt vanwege haar Nummer 2-vaardigheid, en Largo gaat 1 plaats vooruit op het SPECTRE-pad vanwege zijn Nummer 4-vaardigheid.
- Als Nummer 1 is Blofeld het eerst aan de beurt. Hij plaatst zijn schurkpion in regio 6 en zet in de regio's 6 en 2 elk 1 agent. Klebb, de huidige Nummer 2, plaatst haar schurkpion in regio 8, zet 2 agenten in die regio (vanwege haar speciale bonus *Meesterspion*) en pakt 2 uit de voorraad.
- Nummer 3, Silva, bekijkt de positie van de andere spelers en besluit om zich zoveel mogelijk te verspreiden. Hij zet zijn schurkpion in regio 7 en plaatst agenten in de regio's 7 en 4.
- Nummer 4 is Largo. Hij gebruikt zijn speciale bonus *Disco Volante* om zijn schurkpion samen met één van zijn agenten van regio 3 naar regio 5 te verplaatsen, zet een extra agent in regio 5 en pakt 2 .

Vervolgens gaan de spelers hun handlangerpion inzetten. Blofeld plaatst zijn handlangerpion in regio 2, zet 1 agent in en pakt 2 . Klebb plaatst haar handlangerpion in regio 4. Zij zet er in regio 4 een agent bij en besteedt 1 , zodat ze haar SPECTRE-padfiche een plaats vooruit kan zetten op het SPECTRE-pad en boven op het fiche van Largo belandt. Silva plaatst zijn handlangerpion in regio 3 en zet 1 agent in op regio 3 en 1 agent op regio 7.

Op het speelbord is geen ruimte meer voor de handlangerpion van Largo, dus besluit hij om die op zijn eigen schurkbord te plaatsen door de *Haaienbassin*-list te gebruiken. Vervolgens verwijdt Largo een agent van regio 5 en wint zo de regiomeerderheidsbonus, waardoor hij een plaats verder mag op het SPECTRE-pad en zo het eerste SPECTRE-actieveld bereikt. Hij besluit om zijn *Haaienbassin*-list weer te gebruiken, waarbij hij zijn agent in regio 3 opoffert en 2 wint.

Nadat de laatste handlangerpion op het bord is geplaatst, checken de spelers of er meerderheden zijn. Nummer 1 wint de meerderheid in regio 2; Blofeld krijgt het meerderheidsfiche voor regio 2, en verplaatst een agent van regio 2 naar regio 5 om zo te verhinderen dat Nummer 4 (Largo) daar een meerderheid krijgt. Nummer 3 wint de meerderheid in regio 3 en krijgt daardoor 2 .

Regio's 4 en 5 staan gelijk, dus daar behaalt niemand de meerderheid. Blofeld wint de meerderheid in regio 6 en besluit om 1 van de voorraad te pakken. Silva wint de meerderheid in regio 7 en pakt 2 van de voorraad.

Klebb wint de meerderheid in regio 8 en verplaatst een agent van regio 8 naar regio 5 om zo de strijd om controle over het SPECTRE-pad aan te gaan.

Dan gaat het spel over tot het voltooien van de missie. De spelers tellen het aantal agenten op het speelbord. Ze hebben er samen 11 en dat is genoeg om de missie te laten slagen, zolang een speler tenminste 1 hulpbron inzet. Wel mag de speler met de meeste punten, door zijn agenten en ingezette hulpbronnen, 1 veld vooruit op het SPECTRE-pad en krijgt deze speler de kans om een geheim plan te voltooien. De spelers zetten in het geheim in en maken hun inzet tegelijk openbaar. Dit is het resultaat van het inzetten:

- **Blofeld:** 1 , 2
- **Klebb:** 1
- **Silva:** 1
- **Largo:** 1

Elke speler is de hoeveelheid ingezette hulpbronnen kwijt. Silva krijgt 1 door hem ingezette terug vanwege zijn Nummer 3-voordeel. De missie is geslaagd, dus kunnen de spelers nu hun scores vergelijken om te kijken wie er gewonnen heeft.

Blofeld krijgt 6 punten, Silva krijgt 5 punten, Klebb krijgt 4 punten en Largo krijgt 2 punten. Blofeld wint bij het inzetten. Hij zet zijn SPECTRE-padfiche 1 plaats verder op het SPECTRE-pad. Hij voltooit



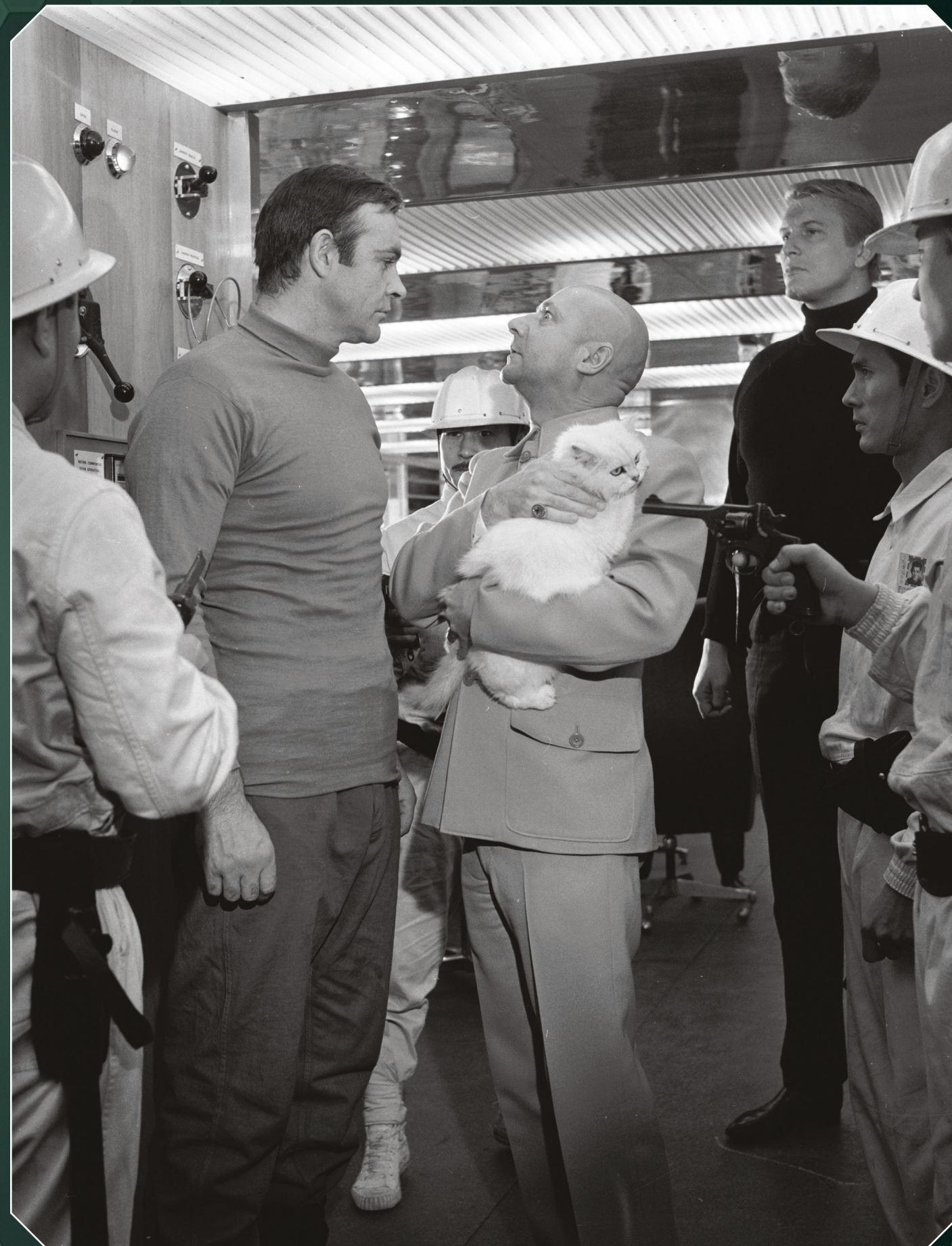


ook zijn geheime plan 'Zet je schurk- of handlangerpion in regio 6' en mag daarom nog eens 2 plaatsen vooruit op het SPECTRE-pad. Blofeld verplaatst zijn SPECTRE-padfiche en komt voorbij het eerste SPECTRE-actieveld. Nadat hij zijn schurkbord heeft gecontroleerd en besluit om de *Zwandel*-actie te gebruiken, kiest Blofeld van elke andere speler 1 hulpbronfiche. Elke speler die op de missie ingezet heeft, trekt een nieuw geheim plan-kaart. Aangezien alle spelers ingezet hebben, trekt iedereen een nieuwe geheim plan-kaart.

- Blofeld werpt nu de . Het resultaat is 2x , waardoor alle spelers 1 agent zouden verliezen in alle regio's waar ze er een hebben. Blofeld besluit 1 dobbelsteen opnieuw te gooien. Deze keer is de worp definitief.



- De nieuwe worp is + 2. Het OO7-fiche gaat naar Klebb, die beslist welke van haar tegenstanders bezoek krijgt van de MI6-agent.
- Omdat Blofeld voorstaat op het SPECTRE-pad, besluit Klebb om het OO7-fiche op het schurkbord van Blofeld te plaatsen en vraagt hem om zijn listfiche die op de *Mastermind*-list ligt om te draaien, zodat het uitspelen van de list meer gaat kosten. Blofeld onthult het geheime plan in zijn hand, waardoor hij minder punten ontvangt als hij dit plan voltooit. Vervolgens zet hij het OO7-fiche op regio 4 en schermt zo die regio af voor andere spelers.
- Klebb en Silva verwijderen hun agenten uit de regio. Silva gebruikt zijn speciale vaardigheid *Informantennetwerk* om de regiomeerderheidsbonus te winnen en pakt 2 .
- De spelers checken vervolgens hun positie op het SPECTRE-pad en wisselen dienovereenkomstig hun rangborden om. De nieuwe volgorde is als volgt:
 - **NUMMER 1:** Ernst Stavro Blofeld
 - **NUMMER 2:** Emilio Largo
 - **NUMMER 3:** Rosa Klebb
 - **NUMMER 4:** Raoul Silva
- De spelers halen hun schurk- en handlangerpionnen terug, behalve de schurkpion van Largo, die op het bord mag blijven staan. Een nieuwe ronde begint.



007™

Development: Kaedama,
Modiphius Design Team
Design: Michal E. Cross,
Stephanie Toro
Gurumendi, Chris Webb,
Mark Whittington
Ventaling: Textcase, Deventer

Volg ons op:   @mnkyentertainment

M N K Y
ENTERTAINMENT



12-99



2-4



20 - 45

MODIPHIOUS
ENTERTAINMENT



Leidsevaart 123 | 2211 VS
Noordwijkerhout | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com

© 2022 EON Productions Limited, Danjaq, LLC. SPECTRE 007™ en gerelateerde James Bond Indica © 1982-2022 Danjaq, LLC en Metro-Goldwyn-Metro Studios Inc. SPECTRE 007™ en gerelateerde James Bond Trademarks zijn handelsmerken van Danjaq, LLC. Alle rechten voorbehouden. © 2022 MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

WAARSCHUWING! Verstikkingsgevaar.
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.