

INSIDE JOB

EIN FAST KOOPERATIVES STICHSPIEL

Für 3-5 Spieler* ab 10 Jahren
*2-Spieler-Variante ab Seite 13

LOSSPIELEN
OHNE
REGELESEN!

Mit der kostenlosen
Erklär-App



In diesem „fast“ kooperativen Stichspiel schlüpft jeder von euch in eine geheime Rolle. Die meisten sind loyale Agenten. Doch ein Insider spielt ein falsches Spiel. Findet ihr heraus, wer es ist? Erfüllt mit jedem Stich eine Mission und verhindert, dass der Insider zu viele Geheimkoffer ansammelt.

SPIELMATERIAL



52 Spielkarten

(In 4 Farben mit den Werten 1 bis 13)

Ihr könnt die 4 Farben der Spielkarten auch durch die 4 Symbole unterscheiden.



24 Missionskarten



4 Risiko-Missionskarten



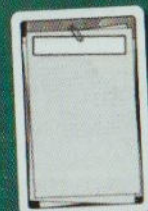
4 AGENTEN



1 INSIDER



8 Sonderrollen



1 leere Rollenkarte

14 Rollenkarten



2 doppel-
seitige
Übersichts-
karten



1 Larry-
Aufsteller für
das Spiel zu
zweit



14 Geheim-
koffer-Plättchen

SPIELVORBEREITUNG

Im Folgenden wird das normale Spiel für 3 bis 5 Personen erklärt. Wenn ihr *Inside Job* besser kennt, könnt ihr mit Sonderrollen und Risiko-Missionen spielen. Lest dazu ab Seite 8.

- 1 Legt die zu eurer Spielerzahl passende Übersichtskarte gut sichtbar aus.
- 2 Legt die Rollenkarten bereit: Ihr benötigt die Rolle **INSIDER** und so viele Rollen **AGENT** (bzw. **AGENTIN**, das ist gleichbedeutend), dass jeder 1 Rollenkarte bekommt. Seid ihr zu viert, spielen also 3 Standard-**AGENTEN** und 1 **INSIDER**.
Mischt die Rollenkarten und legt vor jedem von euch eine verdeckt aus.
Eure eigene Rollenkarte dürft ihr jederzeit anschauen. Alle weiteren Rollenkarten (Sonderrollen und übrige **AGENTEN**) werden nicht benötigt.
- 3 Mischt die 52 Spielkarten und verteilt sie gleichmäßig. Die Anzahl der Karten, die jeder auf die Hand erhält, hängt von der Spielerzahl ab:

3 Spieler: 13 Handkarten

4 Spieler: 12 Handkarten

5 Spieler: 10 Handkarten



Die übrigen Spielkarten kommen verdeckt aus dem Spiel.

- 4 Jeder von euch erhält 1 Geheimkoffer, den er gut sichtbar vor sich platziert. Legt alle übrigen Geheimkoffer neben der Spielfläche als Vorrat bereit.
- 5 Mischt die 24 Missionskarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Die 4 Risiko-Missionen werden nicht benötigt.



SPIELZIEL

Euer Spielziel hängt von eurer Rolle ab. Ihr spielt entweder im Team der **AGENTEN** oder seid der **INSIDER**.

- Die **AGENTEN** gewinnen das Spiel vorzeitig, wenn sie genügend Missionen erfüllt haben. Die Anzahl hängt von der Spielerzahl ab:

3 Spieler: 9 Missionen

4 Spieler: 7 Missionen

5 Spieler: 6 Missionen



- Der **INSIDER** gewinnt das Spiel vorzeitig, wenn er genügend Geheimkoffer gesammelt hat. Die Anzahl hängt von der Spielerzahl ab:

3 Spieler: 6 Geheimkoffer

4 Spieler: 5 Geheimkoffer

5 Spieler: 4 Geheimkoffer



- Gewinnt keine Seite das Spiel vorzeitig, kommt es nach dem letzten Stich zur Abstimmung. Hier gewinnen die **AGENTEN** nur, wenn der **INSIDER** enttarnt wird, indem er die meisten Stimmen erhält.

GRUNDREGELN

Stichspiel mit Bedienzwang

Ihr spielt ein Stichspiel. Als „**Stich**“ bezeichnet man eine Runde, in der jeder Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn eine Karte ausspielt.

Es beginnt der **Startspieler**, der eine seiner Handkarten offen in die Tischmitte legt und damit eine Farbe „anspielt“. Im Uhrzeigersinn kommen nun die übrigen Spieler an die Reihe und müssen **die angespielte Farbe „bedienen“**. Das heißt, sie **müssen** ebenfalls eine Karte in der angespielten Farbe ausspielen, solange sie diese Farbe auf der Hand haben. Hat ein Spieler keine Karte der angespielten Farbe auf der Hand, kann er nicht bedienen. Dieser Spieler spielt nun eine Karte beliebiger Farbe aus. Hat reihum jeder eine Karte in die Tischmitte gespielt, gewinnt der Spieler den Stich, der die höchste Zahl in der **angespielten Farbe** ausgespielt hat.

Achtung! Für den Spieler mit der Rolle **INSIDER** gilt der Bedienzwang nicht. Er kann also immer jede Karte spielen, die er möchte.

Trumpf

Für **jeden Stich** gibt es eine **Trumpffarbe**. Die Trumpffarbe für den aktuellen Stich steht jeweils auf der ausgewählten Missionskarte (dazu später mehr). Karten in der Trumpffarbe sind in ihrer Wertigkeit **höher als jede andere Farbe**. Wurde nur eine Trumpfkarte ausgespielt, gewinnt diese automatisch den Stich. Liegen mehrere Trumpfkarten im Stich, gewinnt die Trumpfkarte mit der höchsten Zahl.

SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus mehreren Stichrunden. Jede Stichrunde läuft gleich ab:

Vor dem Stich:

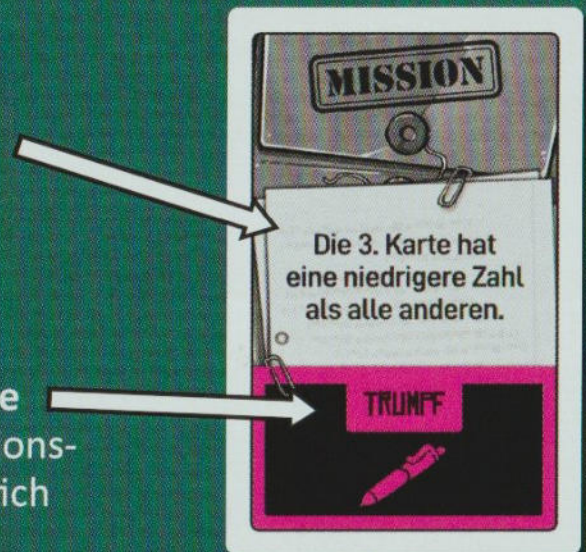
Startspieler wählt 1 von 2 Missionen

Wer den vorherigen Stich gewonnen hat, ist Startspieler. Beim ersten Stich beginnt der Spieler links vom Kartengeber.

Der **Startspieler** zieht die beiden obersten Karten vom Stapel der Missionskarten und sieht sie sich alleine an. Er **wählt eine der beiden Karten** als aktive Mission für diesen Stich aus und legt sie offen, gut sichtbar aus. Die nicht gewählte Mission kommt verdeckt in die Spielschachtel zurück.

Jede Missionskarte enthält zwei voneinander unabhängige Informationen:

- Im oberen Bereich steht der **Missionstext**, der angibt, welche Karten in den Stich gespielt werden müssen, um die Mission zu erfüllen.
- Im unteren Bereich ist eine Farbe mit Symbol abgebildet. Das ist die **Trumpffarbe für diesen Stich**. Da jede Runde eine Missionskarte ausgewählt wird, gibt es für jeden Stich eine eigene, immer neue Trumpffarbe.



Nach der Auswahl der Mission eröffnet der Startspieler den Stich, indem er eine Karte ausspielt und so die zu bedienende Farbe vorgibt.

Hinweis: Der Startspieler kann eine beliebige Farbe anspielen, es muss nicht die Trumpffarbe sein.

Nach dem Stich:

Gewinner des Sticks nimmt sich 1 Geheimkoffer

Der Gewinner des Sticks nimmt sich 1 Geheimkoffer aus dem Vorrat. Er legt die Karten des letzten Sticks verdeckt zur Seite und ist der Startspieler für den nächsten Stich.

Spielt ihr mit der Regel „Geheimkoffer einsetzen“ (siehe S. 7): Dann nimmt sich der Gewinner des Sticks auch alle in diesem Stich auf Karten eingesetzten Geheimkoffer.

Achtung! Der Gewinner des Sticks erhält **immer** einen Geheimkoffer. Das ist völlig unabhängig davon, ob die Mission erfüllt wurde oder nicht.

Mission erfüllt?

Überprüft, ob die aktive Mission für diesen Stich erfüllt wurde.

Ist die **Mission erfüllt**, wird die Karte rechts an die Übersichtskarte angelegt.

Ist die **Mission nicht erfüllt**, wird die Karte in die Schachtel zurückgelegt.

Vorzeitige Siegbedingungen prüfen

Überprüft, ob eine Seite ihre vorzeitige Siegbedingung erreicht hat.

Sind genügend Missionen erfüllt, ist das Spiel beendet und die **AGENTEN** gewinnen.

Hat der **INSIDER** genügend Geheimkoffer gesammelt, deckt er seine Rollenkarte auf. Das Spiel ist beendet und er gewinnt. Werden die Siegbedingungen beider Seiten in der gleichen Runde erfüllt, gewinnt der **INSIDER**. Wurde keine vorzeitige Siegbedingung erfüllt und das Spielende noch nicht erreicht (siehe nächste Seite), beginnt ihr mit der nächsten Stichrunde, indem der Startspieler eine Mission auswählt, anspielt, usw.

Beispiel: Monja hat den letzten Stich gewonnen und ist nun Startspielerin. Nachdem sie sich die zwei obersten Missionskarten vom Stapel angeschaut und eine verdeckt in die Schachtel zurückgelegt hat, deckt sie die andere auf und liest vor: „Nur die Zahlen 7 bis 13.“

Um diese Mission zu erfüllen, dürfen also nur Karten mit den Zahlen 7, 8, 9, 10, 11, 12 oder 13 im Stich sein. Die Trumpffarbe für diesen Stich ist Gelb. Monja spielt eine pinke 8. Johannes muss die Farbe bedienen und spielt eine pinke 10. Christoph hat keine pinken Karten auf der Hand und spielt eine gelbe 7. Heidi muss auch die Farbe bedienen und spielt eine pinke 12.

Christoph hat den Stich gewonnen, weil er einen Trumpf gespielt hat. Er nimmt sich 1 Geheimkoffer aus dem Vorrat.

Jetzt wird überprüft, ob die Mission erfüllt wurde. Weil nur Karten mit den Zahlen 7 bis 13 gespielt wurden, ist die Mission erfüllt und die Missionskarte wird rechts an die Übersichtskarte angelegt. Da bereits in einem vorherigen Stich eine Mission erfüllt wurde, ist das die 2. erfüllte Mission des Spiels.

Weder haben die **AGENTEN** ihr Ziel von 7 erfüllten Missionen erreicht, noch hat der **INSIDER** es geschafft, den 5. Geheimkoffer zu sammeln. Daher geht das Spiel weiter, indem Christoph als Startspieler eine Mission auswählt, anspielt usw.

Startspielerin

Monja

Johannes



Heidi

Christoph



SPIELENDEN

Achtung! Ihr spielt nicht alle Handkarten aus. Je nach Spieleranzahl endet das Spiel, wenn jeder von euch nur noch 1 oder 2 Handkarten übrig hat.

Dieses Symbol auf den Übersichtskarten zeigt an, wie viele Handkarten ihr am Ende des Spiels noch übrig habt:

1x oder 2x



3 Spieler: 2 Handkarten bleiben übrig.

4 Spieler: 2 Handkarten bleiben übrig.

5 Spieler: 1 Handkarte bleibt übrig.

Tritt keine vorzeitige Siegbedingung ein, kommt es nach der letzten Stichrunde zur Abstimmung.

Abstimmung

Die Abstimmung ist das große Finale, bei dem ihr offen spekulieren dürft, wer der **INSIDER** sein könnte. Habt ihr ausreichend diskutiert, stimmt ihr ab. Dazu hält jeder von euch eine Hand in die Luft und ihr zählt gemeinsam auf drei. Bei „drei“ zeigt jeder gleichzeitig mit dem Finger auf den Spieler, den er für den **INSIDER** hält.

Man kann nicht für sich selbst abstimmen und auch nicht für Spieler, deren Rollenkarte bereits aufgedeckt wurde (siehe S. 8).

Der Spieler mit den meisten Stimmen (also den meisten Fingern, die auf ihn zeigen), muss nun seine Rollenkarte aufdecken:

- Ist es der **INSIDER**, gewinnen die **AGENTEN**.
- Ist es eine andere Rolle, gewinnt der **INSIDER**.

Gibt es mehrere Spieler, die die meisten Stimmen bekommen haben, gewinnt der **INSIDER**.

WEITERE REGELN

Insider: Kein Bedienzwang!

Zur Erinnerung: Der **INSIDER** muss sich nicht an den Bedienzwang halten. Er kann also immer jede Karte ausspielen, die er möchte. Der **INSIDER** sollte diese Spezialfähigkeit gezielt einsetzen, um die Missionen der **AGENTEN** zu sabotieren und um selbst Stiche zu gewinnen. Aber Vorsicht! Missachtet er den Bedienzwang zu häufig oder zu offensichtlich, macht er sich damit mächtig verdächtig. Vor eurer ersten Partie empfiehlt es sich, die Tipps & Tricks auf S. 15 durchzulesen.



Geheimkoffer einsetzen

Hinweis: Für einen einfachen Einstieg könnt ihr euch darauf einigen, dass in eurer ersten Partie keine Geheimkoffer eingesetzt werden dürfen. In späteren Partien solltet ihr auf jeden Fall mit dieser Regel spielen.

Wer mindestens einen Geheimkoffer besitzt, kann diesen einsetzen. Dazu legt ihr den Geheimkoffer auf eine eigene Karte, **nachdem** diese regelkonform in den Stich gespielt wurde. Es muss also zunächst der Bedienzwang beachtet werden und erst dann kann der Geheimkoffer daraufgelegt werden.

Ein eingesetzter Geheimkoffer bewirkt, dass die Karte auf der sie liegt, so behandelt wird, als hätte sie die Trumpffarbe. Dies kann sowohl für die Mission einen Einfluss haben als auch darauf, wer den Stich gewinnt. Beliebige viele Spieler dürfen in einem Stich einen Geheimkoffer einsetzen.

Lediglich der Startspieler eines Stichs und Spieler, deren Rollenkarte bereits aufgedeckt wurde, dürfen **keine** Geheimkoffer einsetzen.

Der Gewinner des Stichs darf sich nicht nur wie immer 1 Geheimkoffer aus dem Vorrat nehmen, sondern **zusätzlich** alle in diesem Stich eingesetzten Geheimkoffer. Das Einsetzen von Geheimkoffern ist also eine wunderbare Möglichkeit, einfach Stiche zu gewinnen, ist aber auch riskant: Der Gewinner des Stichs könnte der **INSIDER** sein, der damit in einem einzigen Stich mehrere Geheimkoffer einsammelt.

Durch den Einsatz eines Geheimkoffers kann es passieren, dass zwei Zahlen mit gleichem Wert im Stich liegen. In diesem Fall gewinnt die später gespielte Karte.



Beispiel: Startspieler Christoph hat eine Missionskarte für diese Runde ausgewählt, die die Trumpffarbe Gelb vorgibt. Er spielt eine grüne 13 an. Heidi bedient mit einer grünen 5. Sie setzt außerdem einen Geheimkoffer ein und platziert diesen auf der grünen 5. Sie wird ab sofort als gelbe 5 behandelt. Als nächstes ist Monja an der Reihe. Sie kann grün nicht bedienen und spielt eine gelbe 5. Johannes spielt eine grüne 4.

Es sind zwei Trumpfkarten mit dem gleichen Wert im Stich. Monja gewinnt den Stich, weil ihre gelbe 5 später gespielt wurde. Sie nimmt sich 1 Geheimkoffer aus dem Vorrat und zusätzlich den Geheimkoffer, den Heidi auf ihrer Karte eingesetzt hat.

Vorzeitig aufgedeckt

Hat ein Spieler die Anzahl Geheimkoffer gesammelt, die der **INSIDER** für den Sieg benötigen würde, deckt dieser Spieler seine eigene Rollenkarte auf. Seine Rolle ist vorzeitig aufgedeckt.

Wer vorzeitig aufgedeckt ist (und damit nicht als **INSIDER** vorzeitig gewonnen hat), ist nicht mehr verdächtig, darf ab dann aber keine Geheimkoffer mehr einsetzen.

Hinweis: Die Stichwörter „vorzeitig aufgedeckt“ begegnen euch vor allem auf den Sonderrollen (siehe unten).

Kommunikation

Ihr seid Geheimagenten. Eure Kommunikation während des Spiels unterliegt einigen Regeln:

- Ihr dürft nicht darüber sprechen, ob ihr bestimmte Karten auf eurer Hand habt oder nicht. Ihr dürft jedoch jederzeit offen darüber spekulieren, welche Karten andere Spieler auf der Hand haben.
- Über bereits gespielte Karten dürft ihr euch offen unterhalten, sie jedoch nicht mehr ansehen.
- Der Startspieler darf nicht sagen, was auf der Missionskarte stand, die er verdeckt zurück in die Spielschachtel gelegt hat.
- Spieler dürfen jederzeit darüber sprechen, wen sie für den **INSIDER** halten.

Noch eine Partie?

Wer die letzte Partie als Startspieler begonnen hat, ist jetzt der Kartengeber. Wenn ihr möchtet, könnt ihr den Larry-Aufsteller verwenden, um damit den aktuellen Startspieler der Partie zu markieren.

DAS SPIEL MIT DEN SONDERROLLEN

Wenn ihr das Spiel mit den normalen Rollen (das sind die Standard-**AGENTEN** und der **INSIDER**) gut kennt, könnt ihr mit den Sonderrollen noch mehr Abwechslung ins Spiel bringen. Die Sonderrollen können nur im Spiel zu viert und fünft verwendet werden. Die Sonderrollen haben Spezialfähigkeiten, Schwachstellen, andere Spielziele oder ändern sogar die Spielregeln. Widerspricht eine Spezialregel auf einer Rollenkarte den eigentlichen Spielregeln, hat die Spezialregel auf der Karte Vorrang.

Um mit den Sonderrollen zu spielen, ersetzt ihr einfach eine Standardrolle **AGENT** durch eine Sonderrolle. Die einzige Ausnahme ist PROF. NO, die die Rolle **INSIDER** ersetzt.

Generell gilt: Alle Spieler müssen darüber Bescheid wissen, welche Sonderrollen im Spiel sind.



VERWANZTE AGENTIN

! Decke diese Rollenkarte sofort auf, wenn du sie erhältst.

Ziel

Du gewinnst, wenn die **AGENTEN** gewinnen.

Spezialregel

Besitzt du zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel mehr als 1 Geheimkoffer, gewinnt der **INSIDER** sofort und alle **AGENTEN** verlieren.



PARANOIDER AGENT

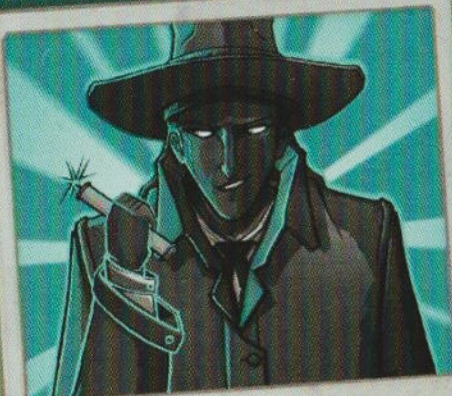
Ziel

Du gewinnst, wenn die **AGENTEN** gewinnen.

Spezialfähigkeit

In der Abstimmung stimmst du für zwei unterschiedliche Personen ab. Bist du vorzeitig aufgedeckt (du hast also die erforderliche Anzahl Geheimkoffer gesammelt), darfst du beide Stimmen derselben Person geben.

Tipp: Wenn ihr bei der Abstimmung auf „drei“ zählt, haltet alle zwei Finger in die Luft, damit ihr nicht direkt seht, wer der Paranoide Agent ist.



RISIKO-AGENTIN

! Wichtig: Mischt vor dem Spiel die 4 Risiko-Missionen in den Missionskartenstapel.

Spezialregel

Bei der Auswahl der Missionen gilt für alle Spieler: Steht eine Risiko-Mission zur Auswahl, muss diese ausgewählt werden. Wer zufällig zwei Risiko-Missionen zieht, kann sich eine der beiden aussuchen.

Ziel

Du gewinnst, wenn die **AGENTEN** gewinnen.

Spezialfähigkeit

Bist du vorzeitig aufgedeckt (du hast also die erforderliche Anzahl Geheimkoffer gesammelt), gewinnen alle **AGENTEN** sofort.



DER LOCKVOGEL

Ziel

Du gewinnst nur, wenn es zur Abstimmung kommt und du die meisten Stimmen erhältst.

Spezialfähigkeit

Gewinnst du, verlieren alle anderen. Ausnahme: Erhalten du und der **INSIDER** gleich viele Stimmen, gewinnt ihr gemeinsam.



DIE KOMPLIZIN

! Decke diese Rollenkarte sofort auf, wenn du sie erhältst.

Wähle zu Beginn des Spiels einen Mitspieler und schau dir dessen Rollenkarte an. Dieser Mitspieler ist nun dein Komplize.

Ziel

Wenn dein Komplize gewinnt, gewinnst du gemeinsam mit ihm.

Schwachstelle

Du besitzt und bekommst keine Geheimkoffer. Gewinnst du einen Stich, verliert stattdessen dein Komplize einen Geheimkoffer.

Du darfst in der Abstimmphase nicht abstimmen.



TIM SHADY

Ziel

Du gewinnst nur, wenn dein rechter Nachbar das Spiel verliert.

Spezialfähigkeit

Bist du vorzeitig aufgedeckt (du hast also die erforderliche Anzahl Geheimkoffer gesammelt), nimmst du dir sofort einen Geheimkoffer deines rechten Nachbarn. Außerdem darfst du nicht abstimmen, wenn du vorzeitig aufgedeckt bist.

*Hinweis: Der Lockvogel, Die Komplizin und Tim Shady sind weder **AGENTEN** noch der **INSIDER**. Sie sind **NEUTRAL**, verfolgen also ihre eigenen Ziele.*



SCHLÄFERAGENTIN

Ist deine Rollenkarte nicht aufgedeckt, gewinnst du, wenn die **AGENTEN** gewinnen.

Spezialfähigkeit

Sobald du vorzeitig aufgedeckt bist (du also die erforderliche Anzahl Geheimkoffer gesammelt hast), wechselst du die Seiten und gewinnst jetzt nur, wenn der **INSIDER** gewinnt. Außerdem darfst du nicht abstimmen, wenn du aufgedeckt bist.



PROF. NO

! ACHTUNG! Spielt ihr mit Prof. No, legt dafür die Rollenkarte **INSIDER** zurück in die Spielschachtel.

Spezialregel

Alle Spieler werden bereits vorzeitig aufgedeckt bei:

- 4 Geheimkoffern (wenn ihr zu viert spielt)
- 3 Geheimkoffern (wenn ihr zu fünft spielt)

Wer vorzeitig aufgedeckt ist, darf nicht abstimmen.

Ziel

Nicht entdeckt werden oder alle anderen vorzeitig aufdecken.

Spezialfähigkeit

Du bist der **INSIDER**! Du musst die angespielte Farbe nicht bedienen.

Schwachstelle

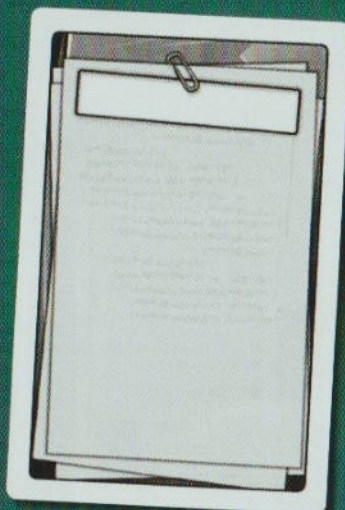
Bist du vorzeitig aufgedeckt, verlierst du sofort.

*Hinweis: Prof. No ist die extravaganteste Sonderrolle, da sie ein alternativer **INSIDER** ist.*

Es geht nun nicht mehr darum, Geheimkoffer zu sammeln, sondern darum sie zu vermeiden.

Die leere Rollenkarte

Wir haben dem Spiel eine leere Rollenkarte beigelegt. Hier könnt ihr selbst kreativ werden und euch eure eigene Rolle ausdenken.



Zwei Sonderrollen kombinieren

Ihr solltet anfangs nur eine, in späteren Partien maximal zwei Sonderrollen pro Spiel verwenden. Spielt ihr mit zwei Sonderrollen, kombiniert niemals zwei **NEUTRALE ROLLEN** und niemals zwei Rollen, die schon zu Beginn aufgedeckt werden.

Zwei Sonderrollen im Spiel zu haben, bringt noch mehr überraschende Momente ins Spiel und verändert manchmal das Kräfteverhältnis: Ein paar Kombinationen werden es den **AGENTEN** etwas einfacher machen, andere dem **INSIDER**. Findet selbst heraus, welche Kombinationen euch am meisten Spaß machen. Uns haben diese hier besonders gut gefallen:



+



Schläferagentin + Paranoider Agent



+



Risiko-Agentin + Tim Shady



+



Die Komplizin + Prof. No



+



Tim Shady + Schläferagentin

DIE RISIKO-VARIANTE

Ihr möchtet das Risiko erhöhen und es dem **INSIDER** ein bisschen einfacher machen? Dann mischt vor dem Spiel die 4 Risiko-Missionen in den Missionskartenstapel. Bei der Auswahl der Missionen gilt für alle Spieler: Steht eine Risiko-Mission zur Auswahl, **muss** diese ausgewählt werden. Wer zufällig zwei Risiko-Missionen zieht, kann sich eine der beiden aussuchen.



DAS SPIEL ZU ZWEIT

Für das Spiel zu zweit gelten einige Sonderregeln.

Spielaufbau

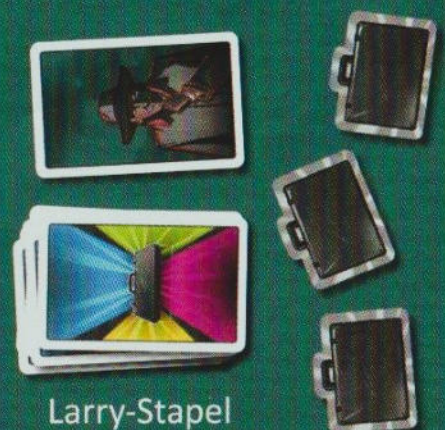
Wählt zufällig einen Startspieler für den ersten Stich aus. Der **andere** Spieler erhält den Larry-Aufsteller und stellt ihn vor sich. Larry ist ein Mittelsmann und euer imaginärer Mitspieler. Auch Larry kann das Spiel gewinnen. Immer derjenige von euch, der den Aufsteller vor sich stehen hat, kontrolliert Larry und führt die Züge für ihn durch.

Jeder von euch erhält 10 Spielkarten. Es werden 9 Stiche gespielt. Platziert die restlichen Spielkarten als verdeckten Stapel zwischen euch. Das ist der Larry-Stapel, von dem ihr Karten für Larry spielt.

Mischt die drei Rollenkarten (2x **AGENT**, 1x **INSIDER**) und teilt an jeden von euch eine aus. Auch Larry erhält eine, die ihr verdeckt neben dem Larry-Stapel in der Mitte platziert.

Larry hat zu Beginn 3 Geheimkoffer, ihr beide jeweils 1 Geheimkoffer. Legt außerdem den gemischten Missionskartenstapel und die Übersichtskarte für 2 Spieler bereit.

Startspieler



Larry-Stapel



Spieler 2

Eine Karte für Larry spielen

Larry ist der Mittelsmann. Ihr spielt **nicht** im Uhrzeigersinn. Die Spielreihenfolge ist immer:

- 1) Startspieler
- 2) Larry (kontrolliert durch Spieler 2)
- 3) Spieler 2

Derjenige von euch, der Larry kontrolliert, zieht die 3 obersten Karten vom Larry-Stapel. Wenn Larry an der Reihe ist, spielt derjenige, der ihn kontrolliert, eine dieser 3 Karten für Larry aus. Von den beiden übrigen Karten wird eine verdeckt auf den Larry-Stapel gelegt und die andere kommt verdeckt zurück in die Spielschachtel.

Larry muss, falls möglich, **immer bedienen**, auch wenn der Spieler, der ihn aktuell kontrolliert, der **INSIDER** ist. Abgesehen davon darf derjenige, der Larry kontrolliert aber frei entscheiden, welche Karte er für Larry auswählt. Ihr dürft für Larry **keine Geheimkoffer** einsetzen, für euch selbst jedoch schon.

Hinweis: Ihr dürft Larrys Karten so ausspielen, dass ihr euer eigenes persönliches Ziel erreicht. Der **INSIDER** könnte beispielsweise versuchen, mit Larrys Karten die Mission zu sabotieren.

Wer kontrolliert Larry?

Die Kontrolle über Larry ändert sich im Spielverlauf und hängt davon ab, wer den vorangegangenen Stich gewonnen hat. Prüft nach jedem Stich, ob sich ändert, wer Larry kontrolliert.

Aus Sicht des Spielers, der Larry kontrolliert, gibt es drei Möglichkeiten:

- 1) Ich kontrolliere Larry und Larry gewinnt den Stich.
➔ Ich gebe den Larry-Aufsteller ab.
- 2) Ich kontrolliere Larry und ich gewinne den Stich.
➔ Ich gebe den Larry-Aufsteller ab.
- 3) Ich kontrolliere Larry und der Startspieler gewinnt den Stich.
➔ Ich behalte den Larry-Aufsteller (keine Veränderung).

WICHTIG! Entweder du kontrollierst Larry oder du bist Startspieler (und wählst damit die Mission für den Stich aus), aber niemals beides!

Gewinnt Larry einen Stich, wechselt danach die Kontrolle über ihn. Larry ist **niemals Startspieler**.

Vorzeitiges Spielende

Hat Larry oder einer von euch 6 Geheimkoffer gesammelt, wird die entsprechende Rollenkarte aufgedeckt. Ist es der **INSIDER**, gewinnt er und das Spiel endet. Ist es ein **AGENT**, geht das Spiel weiter. Die **AGENTEN** gewinnen vorzeitig, wenn 7 Missionen erfüllt sind.

Abstimmung

Wenn keine Seite vorzeitig gewonnen hat, kommt es zur Abstimmung. Larry stimmt nicht ab. Ihr könnt aber bei der Abstimmung auf ihn zeigen, wenn ihr denkt, dass er der **INSIDER** ist. Nach der Abstimmung werden alle 3 Rollenkarten aufgedeckt.

Jetzt gilt: Hat ein **AGENT** für einen anderen **AGENTEN** abgestimmt, gewinnt der **INSIDER**. Hat kein **AGENT** für einen anderen **AGENTEN** abgestimmt, gewinnen die **AGENTEN**.

TIPPS & TRICKS FÜR ALLE SPIELERZAHLEN

- Am Ende des Spiels wird mindestens eine Handkarte übrigbleiben. Das gibt dem **INSIDER** die Möglichkeit zu lügen in Bezug darauf, welche Karten er noch auf der Hand hält („Ich konnte gelb nicht bedienen, weil ich keine gelbe Karte auf der Hand hatte.“). Der **INSIDER** sollte jedoch gut aufpassen, beim Lügen nicht erwischt zu werden, indem er zu einem späteren Zeitpunkt die Karte ausspielt, von der er vorher behauptete, sie nicht zu haben.
- Es ist erlaubt, einen Geheimkoffer auf einer Karte einzusetzen, die bereits die Trumpffarbe hat. Der Wert der Karte wird sich nicht verändern, aber mit dieser Methode kannst du einem Mitspieler, dem du ausreichend vertraust, zu einem weiteren Geheimkoffer verhelfen und ihm damit helfen, seine Rollenkarte vorzeitig aufzudecken.
- Jemand in eurer Gruppe möchte auf keinen Fall den **INSIDER** spielen? Dann gebt dieser Person die Sonderrolle „Verwanzte Agentin“ oder „Die Komplizin“ und teilt erst danach die übrigen Rollenkarten verdeckt aus.

DER AUTOR

Tanner Simmons kommt aus der Metropolregion Detroit, Michigan. Er studierte Illustration und schloss sein Studium 2016 ab. Er liebt Kunst und das Spieleerfinden. Um beides zu verbinden, machte er sich daran, einzigartige Erlebnisse zu schaffen, die die Tische seiner Freunde und Familie schmücken. Er liebt Horrorfilme, das Schreiben und jeden Hund, der seinen Weg kreuzt. Außerdem ist er definitiv nicht der Insider.

Inside Job ist Tanners Erstlingswerk als Spieleautor. Es ist sein Liebesbrief an alle, denen als Kind das Stichspiel „Euchre“ beigebracht wurde und die es gehasst haben, weil sie es damals nicht verstanden.



Autor und Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und bei der Entstehung des Spiels beteiligt waren. Dies gilt insbesondere für die Grand Rapids Unpublished Boardgame Society (GRUBS), den Designer's Circle, die Protospiel Online Community, das Portland Game Collective sowie Kilian Vosse, Sebastian Wenzlaff und Thorn Kurtzhals.

Ein ganz besonderer Dank des Autors gilt seinen Eltern Dave und Cindy Simmons, die ihn dazu gebracht haben, das zu tun, was er am meisten liebt.



Autor: Tanner Simmons
Illustration: Marek Bláha
Grafik: Mirko Akira Suzuki
Technische Produktentwicklung: Carsten Engel
Redaktion: Tobias Gayer, Wolfgang Lüdtke

© 2022 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr. 682484

DE - 330012988

KOSMOS