



SPION **OP JE PAD**

Een Serious Boardgame over Informatiebeveiliging

BEKNOPTTE SPELREGELS

Voor het team:

- Je speelt als 1 team tegen het spel.
- Het doel is om 2 van de 3 paden: kwaliteit, snelheid en/of informatiebeveiliging af te ronden voordat de spion het dossier heeft.
- De spion kan stappen richting de groep spelers maken op het hoofdpad maar gaat nooit meer terug.
- De spelers kunnen stappen naar de spion maken op het hoofdpad maar kunnen wel weer terug.
- Stappen op speelbord 2 zijn consequenties op antwoorden van vragen en incidenten.
- 1 speler draagt het dossier. Als de spion de speler met het dossier slaat heeft de groep verloren.
- Zodra de spion een speler slaat, ligt die speler er uit en doet hij niet meer mee. De spion slaat een speler als hij op gelijke hoogte (in dezelfde kolom) komt te staan met de speler.
- Als iedereen een keer aan de beurt is geweest, mag het dossier evt. overgaan op andere speler.
- De spion komt na iedere ronde sowieso 1 stap naar het licht.

Als je aan de beurt bent:

- Zet 1 stap met een fiche op 1 van de drie paden.
- Voer het incident uit, of beantwoord de vraag.
- Incidenten: Staan in rood aangegeven onderaan het bord.
- Vraag: Beslis als persoon. Anderen mogen niet helpen!
- Voer de consequenties uit (N.B.: als de consequentie een stap is op 1 van de drie paden, dan wordt het incident of de vraag op het nieuwe vakje niet gespeeld).
- De beurt gaat naar de speler links van je.