

DESTINATION X

A spy is escaping with a secret file. Detectives are hot on the trail, but at the airport they find six recent departures. With the help of your informants, can you deduce the spy's secret destination? One player is the spy, and must pick a destination the detectives will have a hard time figuring out. The other players are detectives and must work together, play informant cards to gather information about the secret destination, and eventually try to make an arrest.

SET-UP

1. The sneakiest player is appointed as the spy in the first round, and is given the **handbook**. All other players are detectives.
2. Remove all **informant cards** marked with a red star (★) from the game (these are only used with the **True Detective variant** explained at the end of the rules). Shuffle the **16** remaining **informant cards**, deal **3** to each detective, and place any leftover cards in a facedown deck on the table. This set-up works well for **3** to **6** players (for other player counts, see the **Open Assets variant** at the end of these rules).
3. Shuffle the **destination cards** and place **6** cards on the table with the flag side facing up.

PLAYING THE GAME

The game is played over **3** to **5** rounds. The side (the spy or the detectives) that first wins **3** rounds wins the game. To begin a new round, the spy secretly chooses one of the six face-up **destination cards** as their destination for that round, and then stealthily flips to that country's page in the **handbook**. The detective sitting to the left of the spy takes the first turn. The detectives keep taking turns in a clockwise order until the game ends.

On a turn, each detective:

1. Plays one **informant card** face up onto the table. The spy must then truthfully read aloud the corresponding information for the secret destination from the **handbook**.
2. Draws a new **informant card** from the deck (if any are left) and adds it to their hand.
3. After consulting with the other detectives, eliminates a single destination card that they think is NOT the spy's secret destination by flipping it over. The spy must now tell if the detectives were right or wrong.

If the detectives accidentally eliminated the spy's secret destination, the round ends. Otherwise, the round continues with the next detective taking their turn.

Attempt an arrest: At any time, the detectives may attempt an arrest, by announcing which **destination card** they believe is the spy's secret destination. The spy must tell if they were right or wrong. In either case, the round ends.

End of a round: The detectives win the round if they announce the correct destination when attempting an arrest. The spy wins if the detectives accidentally eliminate the secret destination, or if the detectives guess the wrong destination when attempting an arrest. The side that won the round keeps the correct **destination card** as a proof of their victory.

Unless one side has won **3** rounds, prepare for the next round: return all used **destination cards** and **informant cards** to the box. Draw **6** new **destination cards** from the deck and place them on the table with the flag side facing up. The spy secretly chooses a new secret destination and flips to this country's page in the **handbook**. The detective sitting to the left of the detective that played the last **informant card**, will be the starting player of the new round.



THE SPY IS GIVEN THE HANDBOOK



DEAL 3 INFORMANT CARDS TO EACH DETECTIVE



LAY OUT 6 RANDOM DESTINATION CARDS



SPY SECRETLY CHOOSES A DESTINATION AND LOOKS IT UP IN THE HANDBOOK



DETECTIVE PLAYS A CARD

203 mil.
(BRAZIL)



SPY ANSWERS - TRUTHFULLY



DETECTIVE ELIMINATES A DESTINATION. THEN THE NEXT DETECTIVE TAKES A TURN

END OF THE GAME

The game ends when either the detective group or the spy has won **3** rounds (and collected **3 destination cards**).

Running out of informant cards: The detectives have only **16 informant cards** at their disposal for the whole game. If the draw deck of **informant cards** runs out, you keep playing with the cards you have left on your hand. After the last **informant card** is played, and the spy has given the corresponding information, the detectives get a final attempt at an arrest. If the detectives do not win their **3rd** round with this arrest, the spy has won the game.

CLARIFICATIONS

- Some **informant cards** only give limited information. For example, when asking about the Capital or Currency, only the first letter is read, and when asking about bordering countries, only the number is revealed (not the names). A few **informant cards** give the detectives a choice of questions, but they may ask only one: For example, when asking about language they must choose whether to ask if either English, Spanish or French is an official language.
- The detectives may discuss all information they have and all decisions they make. They may also discuss the cards held in their hand, but only if they do it openly. All players – including the spy – must be able to hear what is being said.

VARIANTS

Open Assets: This variant is recommended when playing with **2** players or with more than **6** players, but works with any number of players. At the beginning of the game, no **informant cards** are dealt to the detectives. Instead, **4 informant cards** are placed face up in the middle of the table. On a detective's turn, they must choose and play one of these cards. At the end of the detective's turn, draw the top card from the deck (if any left) and place it face up on the table.

The World Is Not Enough In order to make the game more challenging for the detectives, increase the number of **destination cards** on the table to **8** or **10**.

True Detective: Serious geography buffs may remove some or all **informant cards** with a blue star (★) and replace them with **informant cards** marked with a red star (★).

Playing to Learn: When playing with young detectives, the spy should read all the information for that category in the **handbook**. For example: The full name of the capital or currency (instead of only the first letter), all official languages, all bordering countries and names of the oceans where the country has a coast.

See the **handbook** pages **52-54** for information on the data in DestinationX.



Note: Some cards show a reference bar with the values that 25, 50 and 75 % of the world's countries fall below.

DESTINATION X

En spion er på rømmen med statshemmeligheter. Detektivene er på sporet, men på flyplassen har det nylig vært seks flyavganger – bare én er den riktige. Klarer du å finne ut hvor spionen har dratt, utelukkende ved hjelp av informasjon fra dine informanter? En spiller er spion og velger seg et hemmelig reisemål. Alle andre er detektiver som skal samarbeide om å fange spionen. Detektivene spiller informantkort for å samle informasjon, for til slutt å forsøke å avsløre spionens hemmelige reisemål.

FORBEREDELSE

1. Den slueste spilleren utpekes til spion i første runde og får **håndboken**. Alle andre er detektiver.
2. De **7 informantkortene** med en rød stjerne (★) tas ut av spillet og legges tilbake i esken (de brukes kun i **Globetrotter-varianten**). Stokk de **16** gjenværende **informantkortene** og del ut tre kort til hver detektiv. Resten av kortene legges med forsiden ned i en bunke på bordet. Dette oppsettet er ment for mellom **3** og **6** spillere. Ved andre spillerantall anbefales **Åpne Agenter-varianten**, beskrevet på siste side i dette heftet.
3. Stokk **destinasjonskortene** og legg **6** kort på bordet med flaggsiden opp.

SPILLETS GANG

Spillet går over **3** til **5** runder. Det første laget (spionen eller detektivene) som klarer å vinne **3** runder, vinner spillet. I starten av en ny runde velger spionen i hemmelighet et av de seks **destinasjonskortene** på bordet, og finner diskret frem til dette landet i **håndboken**. Dette er den hemmelige destinasjonen som detektivene skal forsøke å avsløre. Detektiven som sitter til venstre for spionen starter spillet. Detektivenes turrekkefølge følger klokka rundt bordet helt til spillet er slutt.

På sin tur skal detektiven:

1. Spille ett **informantkort** fra hånden og legge det med forsiden opp foran seg på bordet. Kortet angir et spørsmål om spionens destinasjon. Ved hjelp av **håndboken** må spionen finne frem til svaret og lese det opp.
2. Trekke ett nytt **informantkort** fra bunken (om det er flere igjen) og ta det opp på hånden.
3. Etter å ha diskutert med de andre detektivene, eliminere **ett av destinasjonskortene** som detektivene IKKE tror er spionens hemmelige reisemål. Det valgte destinasjonskortet snus, og spionen må nå si i fra om detektivene tok feil.

Hvis detektivene ved en feil eliminerte spionens hemmelige destinasjon, er runden over. Hvis ikke fortsetter runden ved at neste detektiv tar sin tur og spiller et nytt **informantkort**.

Pågrepelse: Detektivene kan når som helst bli enige om å forsøke å foreta en pågrepelse. Dette gjør de ved si hvilket land de tror er spionens hemmelige destinasjon. Spionen må nå si i fra om de hadde rett eller tok feil. Uansett utfall er runden slutt.

Runden avsluttes

Detektivene vinner runden dersom de gjetter riktig reisemål når de foretar en pågrepelse. Spionen vinner dersom detektivene ved en feil eliminerer spionens reisemål, eller dersom detektivene gjetter feil reisemål under en pågrepelse. Det laget som vinner runden, beholder spionens **destinasjonskort** som bevis.



SPIONEN FÅR HÅNDBOKEN



DEL UT 3 INFORMANTKORT TIL HVER DETEKTIV



LEGG UT 6 TILFELDIGE DESTINASJONSKORT



SPIONEN VELGER EN HEMMELIG DESTINASJON OG SLÅR OPP I HÅNDBOKEN



EN DETEKTIV SPILLER ET KORT



SPIONEN LESER SVARET



DETEKTIVENE ELIMINERER ET REISEMÅL, SOM SNUS. DERETTER ER DET NESTE DETEKTIVS TUR

Dersom ingen av lagene har vunnet **3** runder, forberedes neste runde: Alle **destinasjonskort** på bordet og alle brukte **informantkort** går ut av spill og legges tilbake i esken. Trekk 6 nye **destinasjonskort** og legg dem med flaggsiden opp på bordet. Spionen velger (i hemmelighet) ett av dem og finner frem til landet i **håndboken**. Detektiven som sitter til venstre for den som sist spilte et **informantkort**, blir startspiller i den nye runden.

SPILLET SLUTTER

Spillet er slutt når enten detektivene eller spionen har vunnet 3 runder (og samlet 3 destinasjonskort).

Dersom informantkortene tar slutt: Detektivene har bare **16 informantkort** til rådighet gjennom hele spillet. Hvis bunken med **informantkort** går tom, fortsetter spillet uten at detektivene trekker nye kort. Etter at det siste **informantkortet** er spilt, svarer spionen på spørsmålet. Deretter får detektivene en siste mulighet til å foreta en pågripelse. Dersom detektivene ikke vinner sin 3. runde ved denne pågripelsen, har spionen vunnet spillet.

AVKLARINGER

- Noen **informantkort** gir begrenset informasjon. Når det for eksempel spørres om hovedstad eller valuta, skal spionen bare lese første bokstav i svaret. Når det spørres om tilgrensende land, er det bare antallet som leses opp (ikke navn på landene). Noen **informantkort** gir detektivene mulighet til å velge ett av flere spørsmål: Når det for eksempel spørres om språk, må detektivene velge om de vil spørre om hvorvidt engelsk, spansk eller fransk er et offisielt språk.
- Detektivene kan diskutere all informasjon, inkludert hvilke **informantkort** de har på hånden, men all diskusjon må foregå åpent slik at også spionen kan høre hva som sies.

VARIANTER

Åpne Agenter: Denne varianten anbefales dersom dere er **2** spillere eller flere enn **6** spillere. Før spillet begynner, skal det ikke deles ut **informantkort** til hver detektiv. I stedet trekkes **4 informantkort**, som legges med spørsmålssiden opp på bordet. I sin tur må hver detektiv velge hvilket av disse fire kortene som skal spilles. På slutten av detektivens tur trekkes et nytt kort fra bunken, som legges med forsiden opp på bordet.

Dobbeltagent: Hvis dere ønsker å gjøre spillet mer utfordrende for detektivene, kan dere øke antall **destinasjonskort** på bordet til enten **8** eller **10**.

Globetrotter: Hardbarka geografinerder kan fjerne noen eller alle **informantkortene** merket med en blå stjerne (★) fra spillet og erstatte dem med **informantkort** merket med rød stjerne (★).

Spill for Læring: Om det er yngre detektiver med, anbefales det å lese all den relevante informasjon fra **håndboken** for hvert spørsmål som stilles. For eksempel leses hele navnet på hovedstaden eller valutaen opp (ikke bare forbokstaven). Ved spørsmål om språk leses alle offisielle språk opp; og ved spørsmål om tilgrensende land kan ett eller flere naboland leses opp.

Se side 52-54 i **håndboken** for informasjon om dataene om de ulike landene.



AREAL



VELG ETT: ER ENGELSK/SPANSK/FRANSK OFFISIELT SPRÅK?



VIKTIG LANDBRUKSPRODUKT



KYST VED ATLANTEREN (ELLER NÆRLIGGENDE HAV)?



Kort med rød stjerne brukes i Globetrotter-variant



VELG ETT: ER LANDET MONARKI/REPUBLIKK?



FOLKETALL



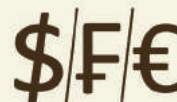
ANTALL TILGRESENDE LAND



STYREFORM



KYST VED STILLEHAVET (ELLER NÆRLIGGENDE HAV)?



VELG ETT: ER DOLLAR/FRANC/EURO OFFISIELL VALUTA?



ER HOVEDSTADEN OGSÅ LANDETS STØRSTE BY?



BNP PER INNBYGGER



VIKTIGSTE INDUSTRI



FØRSTE BOKSTAV I HOVEDSTADEN



KYST VED INDISKE HAV (ELLER NÆRLIGGENDE HAV)?



VELG ETT: ER KRISTENDOM/ISLAM/BUDDHISME DOMINERENDE RELIGION?



VIKTIGSTE EKSPORTVARE



HØYESTE PUNKT



LANDETS HISTORIE



FØRSTE BOKSTAV I VALUTAEN



STØRSTE RELIGION



HAR LANDET KYSTLINJE?



PÅ HVILKEN SIDE AV VEIEN KJØRER DE?

Merk: Noen kort har en referanseskala som viser de verdier som 25, 50 og 75 % av landene ligger under.