



van Wolfgang Kramer
voor 2-7 spelers vanaf 8 jaar

Top Secret

Speelmateriaal

7 geheim agenten



1 kluis



7 scorestenen



7 agentenkaarten



1 speciale
dobbelsteen



het speelbord



26 "Top Secret"-kaarten



Inleiding

Zoals het in de Koude Oorlog was, gaat het er ook in dit spel turbulent en chaotisch aan toe. Er wordt naarstig gezocht naar geheime informatie, die in een kluis wordt bewaard. Elke keer, dat een geheim agent de kluis kraakt, komt nieuwe informatie naar boven.

Elke speler is chef van de geheime dienst van zijn land en stuurt zijn beste agent op jacht naar geheime informatie. De identiteit (kleur) van de eigen agent blijft strikt geheim. Daarom mogen de spelers ook agenten van andere spelers verplaatsen. Wie als eerste met zijn scoresteen het "Start/Finish"-veld op het scorespoor bereikt of passeert, heeft alle informatie verzameld en wint het spel.

De basisspelregels - De voorbereiding

De 26 "Top Secret"-kaarten worden in het basisspel niet gebruikt en blijven in de doos. De spelers bepalen gezamenlijk welke agenten (kleuren) aan het spel deelnemen. Het aantal agenten hangt af van het aantal spelers.

- Bij 2 spelers doen vijf agenten mee.
 - Bij 3 spelers doen zes agenten mee.
 - Bij 4 spelers of meer doen alle zeven agenten mee.
- Bij iedere agent hoort een scoresteen en een agentenkaart.



Rode agent met scoresteen en kaart

Doe de resterende agenten, agentenkaarten en scorestenen terug in de doos.

- Leg het speelbord op tafel.
- Zet de deelnemende agenten in de kerk op het speelbord.
- Leg de scorestenen in de kleuren van de deelnemende agenten op het "Start/Finish"-veld op het scorespoor.
- Zet de kluis in het gebouw met nummer 7.
- Leg de dobbelsteen in het midden van het speelbord.

Schud de kaarten van de deelnemende agenten. Iedere speler trekt één agentenkaart, bekijkt deze zonder dat de andere spelers de kaart kunnen zien en legt de kaart vervolgens gedekt voor zich neer. De gekleurde balk op de kaart geeft aan, welke kleur agent van hem is. Als een speler bijvoorbeeld de rode agentenkaart trekt, horen de rode agent en de rode scoresteen bij hem.

Belangrijk: De spelers mogen de overgebleven agentenkaarten niet bekijken. Schuif ze gedekt half onder het speelbord. De agenten die bij deze kaarten horen, noemen we "meelopers". Ze doen wel mee, maar ze horen niet bij een speler.

Opmerking: Bij zeven spelers zijn er dus geen "meelopers".

Iedere speler kent de identiteit van zijn eigen agent, maar niet die van de agenten van de andere spelers en de "meelopers". De spelers houden de identiteit van hun eigen agent tot het einde van het spel strikt geheim.

Startopstelling bij vijf spelers:

De zeven agenten starten in de kerk.

De agentenkaarten van de vijf deelnemende agenten liggen gedekt voor de spelers.

De kaarten van de "meelopers" liggen half onder het speelbord.

De dobbelsteen ligt in het midden van het speelbord.

De zeven scorestenen starten op het "Start/Finish"-veld.



De kluis ligt in gebouw nummer 7.

Spelverloop

De oudste speler begint. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. De speler die aan de beurt is, voert de fasen van zijn beurt in onderstaande volgorde uit:

1. Dobbelen
2. Tenminste één agent verplaatsen
3. Punten toekennen (als de agent naar een gebouw met de kluis wordt verplaatst):
 - a. Score bijwerken
 - b. De kluis verplaatsen
4. Dobbelsteen doorgeven

Dit proces herhaalt zich totdat een van de scorestenen het "Start/Finish"-veld bereikt of passeert (zie ook "Einde van het spel").

1. Dobbelen

De dobbelsteenworp geeft het aantal bewegingspunten van de speler aan. Hij mag zijn bewegingspunten over verschillende agenten verdelen. Als hij "1-3" gooit, mag hij kiezen of hij 1, 2 of 3 bewegingspunten wil gebruiken.

2. Tenminste één agent verplaatsen

Een speler kan met één bewegingspunt één agent met de klok mee één gebouw verder zetten. Er mogen zich meerdere agenten in één gebouw bevinden. De speler mag het geworpen aantal bewegingspunten aan één agent toekennen, maar ze ook over meerdere agenten verdelen. Het is ook toegestaan om een eigen agent te laten staan en uitsluitend agenten van andere spelers te verplaatsen. De speler moet al zijn bewegingspunten gebruiken (hij kan geen punten laten vervallen). Eventueel volgt hierna een puntentelling.

Voorbeeld: Marc werpt een **6**. Hij kiest ervoor om de zes bewegingspunten over drie agenten te verdelen. Hij verplaatst de rode agent van de kerk naar gebouw nummer 2, de blauwe agent van de kerk naar gebouw nummer 3 en de gele agent naar gebouw nummer 1.



3. Punten toekennen

Een speler veroorzaakt een puntentelling als hij één of meerdere agenten naar het gebouw met de kluis verplaatst. Alle agenten ontvangen in dat geval informatie in de vorm van punten.

Let op: Als een agent het gebouw met de kluis passeert en er niet eindigt, veroorzaakt de speler geen puntentelling.

3a. Score bijwerken

De scorestenen op het scorespoor geven aan over hoeveel informatie een agent beschikt. Iedere agent ontvangt bij een puntentelling zoveel punten als het nummer van het gebouw waar hij zich op dat moment bevindt.

- Als een agent bijvoorbeeld in gebouw nummer 4 is, wordt de bijbehorende scoresteen vier velden vooruit gezet.
- In de oude bouwval met nummer "-3" is het gevaarlijk. Agenten die daar tijdens een puntentelling zijn, verliezen informatie. De bijbehorende scorestenen worden dan drie velden achteruit gezet, maar nooit verder terug dan het "Start/Finish"-veld.
- De kerk met nummer "0" is een neutraal gebouw. Agenten ontvangen hier geen informatie, maar verliezen ook niets.

De groene agent wordt naar het gebouw met de kluis verplaatst en veroorzaakt een puntentelling.



De groene agent passeert het gebouw met de kluis en veroorzaakt geen puntentelling.



Voorbeeld: De blauwe agent is in gebouw nummer 7, waar zich op dat moment de kluis bevindt. De blauwe scoresteen wordt zeven velden vooruit gezet. De gele agent is in gebouw nummer 2; zijn scoresteen gaat twee velden vooruit. De rode agent is in gebouw nummer 10; zijn scoresteen wordt 10 velden naar voren gezet. De paarse agent is in de bouwval; zijn scoresteen gaat drie velden achteruit. De groene agent staat in de kerk; zijn scoresteen wordt niet verplaatst.

Tip: Om onduidelijkheid te voorkomen raden we aan, dat de speler die aan de beurt is de scorestenen op het scorespoor verplaatst.



3b. De kluis verplaatsen

Nadat de score is bijgewerkt, moet de speler die de puntentelling heeft veroorzaakt, de kluis in een ander gebouw zetten. **De kluis mag in een gebouw naar keuze worden geplaatst, ook in de bouwval of de kerk.** Als de kluis in een gebouw wordt geplaatst, waar zich al één of meer agenten bevinden, wordt daardoor geen puntentelling veroorzaakt. Uitsluitend bij het verplaatsen van een agent naar het gebouw met de kluis wordt een puntentelling veroorzaakt.

4. Dobbelsteen doorgeven

Als er geen puntentelling plaatsvond: Als een speler agenten heeft verplaatst en geen puntentelling heeft veroorzaakt, geeft hij de dobbelsteen naar links door. Hiermee is zijn beurt beëindigd. Zijn linkerbuurman is aan de beurt.

Als er een puntentelling plaatsvond: Als een speler een puntentelling heeft veroorzaakt, geeft hij de dobbelsteen naar links door, nadat hij de kluis heeft verzet. Hiermee is zijn beurt beëindigd. Zijn linkerbuurman is aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra een van de scorestenen een complete ronde heeft gemaakt en het "Start/Finish"-veld heeft bereikt of heeft gepasseerd. Draai nu alle agentenkaarten om. De speler met de agentenkaart in de kleur van de scoresteen die het "Start/Finish"-veld heeft bereikt of is gepasseerd, wint het spel. Als meerdere scorestenen het "Start/Finish"-veld zijn gepasseerd, wint de speler wiens scoresteen het "Start/Finish"-veld het verst is gepasseerd (zie de afbeelding rechts. De rode speler wint het spel). Het kan voorkomen, dat een "meeloper" wint. In dat geval is een revanche natuurlijk erezaak!



Tips van de CIA

Het spel is het leukst als de spelers proberen om de andere spelers zo lang mogelijk in het ongewisse te laten door veel te praten en te bluffen. Het uitspreken van vermoedens of adviezen kan zeer nuttig zijn om medespelers te verwarren. Het ver vooruitzetten van een achtergebleven agent kan voor veel gespreksstof onder de andere spelers zorgen.

De beste "CIA"-spelers slagen erin om met list en bedrog definitieve conclusies weer tot twijfelachtige vermoedens te reduceren.

Variante "Top Secret"

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Voeg de volgende wijzigingen toe.

Let op: Neem bij een spel met **zeven** personen de "Top Secret"-kaart met de twee agenten (zie rechts) uit het spel en leg deze terug in de doos.



Vorbereiding

Schud alle 26 "Top Secret"-kaarten en leg ze als gedekte stapel op een van de afgebeelde parken op het speelbord.

Op **pagina 7** worden alle kaarten gedetailleerd beschreven. Nadat alle spelers een agentenkaart hebben ontvangen, trekt ieder **twee** "Top Secret"-kaarten, die zij in hun hand nemen en voor de andere spelers geheim houden.

De speler die aan de beurt is, voert de fasen van zijn beurt in onderstaande volgorde uit:

1. Dobbelen
2. Tenminste één agent verplaatsen (of daarvan afzien bij een 1-3) en eventueel een "Top Secret"-kaart trekken
3. "Top Secret"-ronde (optioneel)
4. Punten toekennen (als de agent naar een gebouw met de kluis wordt verplaatst):
 - a. Score bijwerken
 - b. De kluis verplaatsen
5. Dobbelsteen doorgeven



De gedekte stapel op het speelbord (links) en het vak voor de aflegstapel (rechts)

1. Dobbelen

Een speler die "1-3" dobbelt, mag kiezen of hij 1, 2 of 3 bewegingspunten wil gebruiken, maar mag er ook voor kiezen om geen agenten te verplaatsen!

2. Tenminste één agent verplaatsen (of daarvan afzien bij een 1-3) en eventueel een "Top Secret"-kaart trekken

Tijdens het spel kan een speler als **hij aan de beurt is** meer "Top Secret"-kaarten verdienen.

- Hij mag één "Top Secret"-kaart trekken als hij één of meer agenten naar de bouwval verplaatst (met bewegingspunten of door middel van "Top Secret"-kaarten) of
- "1-3" dobbelt en geen agenten verplaatst.

Een speler mag **maximaal vier** "Top Secret"-kaarten in zijn hand hebben. Een speler die vier "Top Secret"-kaarten bezit, ontvangt geen vijfde.

Een speler die een "Top Secret"-kaart mag trekken, neemt de bovenste kaart van de gedekte stapel in zijn hand. Deze kaart mag hij in de volgende of een latere ronde spelen. Als de stapel uitgeput is, worden de kaarten van de aflegstapel geschud en als nieuwe trekstapel gebruikt.

3. De "Top Secret"-ronde

"Top Secret"-kaarten mogen alleen in een "Top Secret"-ronde worden gespeeld. Nadat de speler die aan de beurt is, agenten heeft verplaatst of daarvan heeft afgezien, vraagt hij of iemand een "Top Secret"-kaart wil spelen. Dat kan hij ook zelf zijn.

- **Als niemand zich meldt**, wordt er geen "Top Secret"-ronde gespeeld. Eventueel volgt er een puntentelling. Daarna geeft de speler de dobbelsteen door aan zijn linkerbuurman.
- **Als één speler zich meldt**, begint een "Top Secret"-ronde, waarin deze speler een kaart speelt en de bijbehorende actie uitvoert.
- **Als meerdere spelers zich melden**, begint de speler die (met de klok mee) het dichtst bij de speler zit die aan de beurt is met de "Top Secret"-ronde. Als de speler die aan de beurt is zich meldt, begint hij zelf.

Nadat de eerste speler een kaart heeft gespeeld, mogen de andere spelers om beurten (met de klok mee) een kaart spelen of ervan afzien. Dit geldt ook voor spelers die zich in eerste instantie niet hadden gemeld. Een speler kan meermaals aan de beurt zijn en kaarten spelen.

Spelers die ervan hebben afgezien om een kaart te spelen, mogen (als ze weer aan de beurt zijn) ervoor kiezen om alsnog een kaart te spelen. Op deze manier kan iedere speler op een veranderde situatie reageren. Een speler mag ook meerdere kaarten tegelijk spelen. In dat geval mag hij de volgorde waarin hij de acties uitvoert, zelf bepalen.

Het spelen van "Top Secret"-kaarten gaat net zolang door totdat niemand meer een kaart kan of wil spelen. Dan is de "Top Secret"-ronde afgelopen.

- Leg de kaart na het uitvoeren van de actie op de **aflegstapel**.
- Als een speler als gevolg van een "Top Secret"-kaart één of meerdere agenten naar het gebouw met de kluis verplaatst, veroorzaakt hij een puntentelling. **Deze puntentelling kan echter met een andere kaart in dezelfde "Top Secret"-ronde weer ongedaan worden gemaakt.**
- Een puntentelling vindt pas na afloop van een "Top Secret"-ronde plaats. Dat betekent dat er minimaal één agent naar het gebouw met de kluis moet zijn verplaatst en dat die daar aan het einde van de "Top Secret"-ronde nog moet zijn om een puntentelling te veroorzaken.

Voorbeeld van een "Top Secret"-ronde:

Michel is aan de beurt. Hij heeft "1-3" gedobbeld, de "1" gekozen en de rode agent één gebouw verder gezet, omdat hij een puntentelling wil bewerkstelligen. Hij vraagt of iemand een "Top Secret"-kaart wil spelen. **Jan-Paul** en **Wim** melden zich. De "Top Secret"-ronde begint. **Wim** is de linkerbuurman van **Michel** en begint de "Top Secret"-ronde.

Wim speelt de "Top Secret"-kaart "Zet twee agenten elk één gebouw terug". Hij zet de gele agent in gebouw 10 en de groene in de kerk.

Boudewijn, die links van **Wim** zit, besluit nu toch te spelen. Hij speelt de "Top Secret"-kaart "Zet twee agenten ieder één gebouw verder". Hij zet de blauwe en de gele agent in de bouwval. Hij krijgt geen vervangende "Top Secret"-kaart omdat **Michel** nog aan de beurt is. **Jan-Paul** past.

Michel speelt de "Top Secret"-kaart "Zet de kluis in een gebouw naar keuze". Hij verplaatst de kluis naar gebouw 4 en blaast daarmee de puntentelling af.

Wim past.

Boudewijn speelt de "Top Secret"-kaart "Zet een agent in het gebouw met de kluis" en zet de rode agent in dit gebouw. Omdat er nu weer een agent naar het gebouw met de kluis is verplaatst, kan er weer een puntentelling plaatsvinden.

Jan-Paul en **Michel** passen.

Wim speelt de "Top Secret"-kaart "Zet een agent in de bouwval" en zet de rode agent in de bouwval. Omdat de rode agent die de puntentelling veroorzaakte nu weer is vertrokken vindt er geen puntentelling plaats. **Wim** ontvangt geen nieuwe "Top Secret"-kaart, omdat **Michel** aan de beurt is.

Boudewijn, **Jan-Paul** en **Michel** passen.

Wim speelt de "Top Secret"-kaart "Verplaats één of twee agenten van de bouwval naar de kerk" en zet de blauwe en de gele agent in de kerk.

Vervolgens passen **alle spelers**. Er vindt geen puntentelling plaats. **Michel** geeft de dobbelsteen aan zijn linkerbuurman. **Wim** is aan de beurt.



aan het begin van Michels beurt



aan het eind van Michels beurt

Variant "Geheim dossier"

Deze variant kan zowel in combinatie met het basisspel als met de "Top Secret"-variant worden gespeeld. De spelregels van het basisspel c.q. de "Top Secret"-variant gelden met uitzondering van de volgende aanpassingen: De speler die de meeste informatie verzamelt over de andere spelers en ze ook kan identificeren, wint het spel. Daartoe ontvangen de spelers elk een geheim dossier (zie het kopieerbare formulier op de achterzijde van de spelregels).

Voorbeeldossier:

Agent Bucci (oranje): *Wim*

Notitie: Heeft in de tweede ronde een puntentelling verhinderd. Heeft in de derde ronde alle 5 bewegingspunten aan de rode agent gegeven, waardoor deze in gebouw 10 terecht kwam.

In de loop van het spel moeten de spelers erachter zien te komen, welke agent bij welke speler hoort. Ook de "meelopers" moeten worden ontmaskerd. De speler kan daartoe notities in zijn geheime dossier maken. Hij kan bijvoorbeeld de volgende informatie in zijn geheime dossier noteren:

- Wie heeft welke agenten uit de bouwval gehaald?
- Wie heeft welke agenten in de bouwval gezet?
- Wie zet welke agenten niet in de bouwval, hoewel dat mogelijk was?
- Wie verplaatst welke agenten?
- Wie heeft welke puntentelling veroorzaakt en welke agenten profiteerden hiervan?
- Wie kon een puntentelling veroorzaken, maar liet dit na?

Als de eerste scoresteen veld 29 heeft bereikt of is gepasseerd, vullen alle spelers in het geheim de vermoedelijke opdrachtgevers van de agenten in. Achter iedere agent moet een andere naam staan of een streepje voor een "meeloper". Nadat de eerste scoresteen het "Start/Finish"-veld heeft bereikt of is gepasseerd, worden de agentenkaarten en de geheime dossiers openbaar gemaakt. Voor iedere ontmaskerde agent mag een speler zijn scoresteen 5 velden vooruit zetten. Wie aan het einde van het spel na het verwerken van de scores voor de geheime dossiers de meeste punten heeft, wint het spel.

De "Top Secret"-kaarten



Zet een agent naar believen één of twee gebouwen terug.



Zet een agent naar believen in de bouwval. Het maakt niet uit, waar de agent stond.



Zet twee scorestenen die veld 40 nog niet zijn gepasseerd (veld 40 is nog toegestaan) elk drie velden vooruit op het scorespoor. Een scoresteen die veld 40 is gepasseerd mag niet worden verplaatst.



Zet een agent naar believen één gebouw verder of terug.



Zet alle agenten in de kerk.



Zet een agent naar believen in het gebouw met de kluis. Het maakt niet uit waar de agent stond. Als deze agent hier tot het einde van de "Top Secret"-ronde blijft staan, veroorzaakt hij een puntentelling!



Zet twee agenten naar believen elk één gebouw terug.



Twee agenten wisselen van plaats.



Zet twee agenten naar believen elk één gebouw verder.



Zet een agent naar believen bij een andere agent.



Neem één van de terzijde gelegde agentenkaarten ("meelopers") en bekijk deze heimelijk.



Zet een agent in het gebouw met de kluis één gebouw verder of terug.



Zet één of twee agenten naar believen van de bouwval naar de kerk.



Zet de kluis in een gebouw naar believen. Let op: Deze actie veroorzaakt geen puntentelling. Dat gebeurt uitsluitend als een agent naar het gebouw met de kluis wordt verplaatst.



Zet een agent naar believen één, twee of drie gebouwen verder.

Aan het einde van het spel score je uitsluitend voor jouw agent met de meeste punten. Verwijder deze "Top Secret"-kaart als er geen "meelopers" meer zijn en trek dan een nieuwe. **Let op:** Verwijder deze kaart bij een spel met zeven spelers.



Geheim dossier



Agent Schulz (grijs):

Notities:

Agent Perry (geel):

Notities:

Agent Bucci (oranje):

Notities:

Agent Jacques (rood):

Notities:

Agent Mirkov (groen):

Notities:

Agent Doyle (blauw):

Notities:

Agent Larsson (paars):

Notities:



© 2006 Amigo
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 00 00
Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Spellenliefhebbers bezoeken in Nederland:
Het Spellenspektakel, www.spellenspektakel.nl
en in België:
Games & Toys Experience, www.games-toys.be