

slaan.

⇒ **Verzet aantekenen :**

Telkens een agent bewogen wordt of een andere agent slaat, mogen de andere spelers in uurwijzerzin verzet aantekenen tegen deze actie en zodoende proberen deze actie te verhinderen. De speler die aan de beurt is, kan op zijn beurt beslissen of hij vrijwillig zijn actie herziet, of de uitdaging aanneemt. Indien een speler de uitdaging aanneemt, dan wordt er aan de hand van bieden bepaald wie de beide agenten de hoogste omkoopsom heeft geboden. De spelers die het hoogste bedrag heeft geboden, bepaalt wat er verder gebeurt. Een speler kan bluffen en verzet aantekenen ook al heeft hij de betrokken agent niet omgekocht (en heeft hij dus ook geen kans om in zijn verzet te slagen). Bij het bieden om te bepalen welke speler de hoogste omkoopsommen heeft gegeven, mogen geen hogere bedragen genoemd worden dan werkelijk waar is. Wordt er verzet aangetekend tegen het slaan van een agent, dan wordt geen rekening gehouden het bedrag dat de aangevallen agent ontvangen heeft, maar wel met de speler die het hoogste bedrag geboden heeft op de slaande agent.

⇒ **Bieden :**

Bij het bieden geven de beide spelers de omkoopsommen vrij die ze de aan de handelende agenten hebben geboden. Deze bedragen worden niet van het omkoopblad geschrapt, maar blijven gewoon behouden. De omkoopsommen worden vrijgegeven in stapjes van telkens 100 \$. De speler die verzet heeft aangetekend, begint als eerste. Tijdens het bieden kan een speler ten allen tijde passen omdat hij effectief niet over voldoende geld beschikt, of omdat hij het bedrag van zijn omkoopsom niet wil bekend maken.

Indien de speler die **verzet** aantekende **wint** (hij heeft meer geboden dan de speler die aan zet was), mag de andere speler een andere zet doorvoeren. Omkopen mag hij tijdens deze beurt echter niet meer. Het is niet toegestaan om tegen een gewonnen verzet opnieuw verzet aan te tekenen. Indien gewenst kan een speler eerst zijn geplande zet aankondigen, dan het resultaat van één of meerdere verzetten afwachten en dan pas zijn zet uitvoeren.

Indien een speler die verzet aantekende verliest (hij heeft even veel of minder geboden dan de speler die aan zet was), dan was het verzet vruchteloos en mag de voorgenomen zet uitgevoerd worden. Eventueel kunnen andere spelers die nog niet aan de beurt waren, opnieuw verzet hiertegen aantekenen.

⇒ **Zwarte koffer :**

Zodra een agent een gebouw waarin de koffer zich bevindt, verlaten wil, kan hij beslissen of hij de koffer meeneemt, of laat staan. Om de koffer van een andere agent af te nemen, moet deze agent niet eerst geslagen worden.

Einde van het spel

Zodra een speler de zwarte koffer in zijn eigen hoofdkwartier binnenbrengt, eindigt het spel. De speler die aan deze geheime agent de hoogste omkoopsom heeft geboden, wint het spel.

CASABLANCA		
Amigo	Solomon, Eric	19
2 - 8 spelers	vanaf 10 jaar	min.