

TOP SECRET

Spelmateriaal

- ⇒ 6 brandkastkaarten
- ⇒ 30 handlangerkaarten
- ⇒ 60 geheime documenten-kaarten

Spelvoorbereiding

- ⇒ De kaarten worden gesorteerd op basis van de 6 verschillende kleuren. Elke speler ontvangt de 16 kaarten van zijn kleur. Elke set bestaat uit : 4 handlangerkaarten (2 'mollen', 2 'geheime agentes' & 1 'terrorist') en 12 geheime documenten (van de waarden '10', '15', '20', '25' en '30' telkens 2 kaarten).
 - Bij **2 spelers** nemen beide spelers 2 extra 'terroristen' en 1 'mol' uit de reststapel en verwijderen beide documenten met de waarde '20'. Beide spelers beschikken dus over 17 kaarten.
 - Bij **3 spelers** nemen de spelers 1 extra 'terrorist' en 1 'mol' uit de reststapel en verwijderen beide documenten met de waarde '20'. De spelers beschikken dus elk over 16 kaarten.
- ⇒ Elke speler legt zijn brandkastkaart voor zich op tafel en houdt zijn resterende 15 kaarten goed verborgen voor de andere spelers ter hand.
- ⇒ Betekenis van de kaarten :
 - * **Geheime documenten** : Geheime documenten-kaarten zijn de enige kaarten die tijdens het spel punten kunnen opleveren. De spelers trachten er dan ook zo veel mogelijk van te verzamelen.
 - * **Brandkastkaarten** : Elke speler beschikt slechts over één brandkast. De door hem verzamelde (gestolen?) geheime documenten worden daarin opgeborgen.
 - * **Terrorist** : Als deze kaart wordt uitgespeeld, worden alle kaarten die niet veilig opgeborgen liggen in de brandkast opgeblazen. De enige uitzonderingen hierop vormen de brandkast en de geheim agente.
 - * **Geheim agente** : Deze kaart is ongevoelig voor het geweld van de terrorist en kan zelfs geheime documenten hiertegen beschermen. De geheim agente kan de waarde van de geheime documenten zelfs ver- dubbelen.
 - * **Mol** : Als een speler een dergelijke kaart uitspeelt, moet hij proberen om zo snel mogelijk de zojuist door een andere speler uitgespeelde kaart weg te nemen.

Spelverloop

- ⇒ Alle speler houden hun kaarten ter hand. Elk kiest één van zijn kaarten en legt deze verdekt voor zich op tafel. Zodra alle spelers dit gedaan hebben, draaien alle spelers gelijktijdig de door hen gekozen kaart om en leggen hun kaart boven hun brandkast. Afhankelijk van de gekozen kaart gebeurt het volgende :
 - * **Geheim document** : Een uitgespeelde geheim document-kaart blijft slechts in het bezit van de speler die ze uitspeelde als ze niet gestolen of opgeblazen wordt.
 - * **Terrorist** : De speler die deze kaart uitspeelde, roept luid 'Boem'. Vergeet hij dit, dan kost hem dit 50 strafpunten. Alle spelers leggen hun zichtbaar liggende kaarten (uitgezonderd : geheim agente en brandkast) op de aflegstapel in het midden van de tafel gelegd. Deze kaarten zijn waardeloos. Als er tegelijk meerdere terroristen worden uitgespeeld, blijft het effect hetzelfde.
 - * **Geheim agente** : Deze kaart kan niet geraakt worden door de terrorist. Bovendien wordt het onder deze kaart liggende geheime document beschermd tegen de terrorist en kan de waarde ervan zelfs verdubbeld worden. Geheim agentes kunnen wel gestolen worden door een 'mol' (zie verder).
 - * **Mol** : De speler(s) die deze kaart uitspeelde mag bij de andere spelers een zojuist uitgespeelde kaart stelen. Hierbij is het belangrijk om snel te zijn omdat er misschien meerdere mollen uitgespeeld werden die allen dezelfde kaart op het oog hebben. In dit geval ontvangt de speler wiens hand op de kaart ligt de gewenste kaart. De andere mollen leveren niets op. Wordt er tegelijkertijd echter ook een terrorist uitgespeeld, dan wordt ook de mol hiervan het slachtoffer. De kaart die hij eventueel reeds gestolen had wordt terug verdekt naast of zichtbaar

- boven de brandkast van de eigenaar gelegd. Een uitgespeelde 'mol'-kaart belandt op de aflegstapel midden op tafel.
- ⇒ Na het uitspelen van een kaart en het uitvoeren van de daarmee verbonden actie, kunnen de spelers die **één** geheim document uitgespeeld of gestolen hebben :
 - * Dit document in de kluis leggen door ze verdekt links van de brandkast te leggen naast het symbool 'x1'. Het document heeft dan de op de kaart gedrukte waarde (10 tot en met 35). Het document is veilig en kan niet meer gestolen of opgeblazen worden.
 - * Dit document 'op het spel zetten' en de waarde van het document misschien verdubbelen. 'Verdubbelen' gebeurt door op de bewuste kaart een identieke geheime (identiek wat waarde betreft, niet wat kleur betreft !) document-kaart of een geheim agente (joker) te leggen. De speler laat zijn kaart gewoon zichtbaar voor zich op tafel liggen en tracht in de volgende ronden een passende kaart te vinden. De volgende kaart die een speler omdraait, legt hij op het zichtbaar liggende geheime document.
 - ⇒ Alle spelers die **twee** kaarten (brandkast telt niet mee) voor zich hebben liggen, moeten deze nu verdekt in de brandkast stoppen. Als een speler een **paartje** van gelijkwaardige geheime documenten bezit, legt hij deze verdekt aan de rechter kant van de brandkast bij het symbool 'x2'. Aan deze zijde tellen alle documenten dubbel en neemt een geheim agente de waarde aan van het geheime document waarbij het gevoegd werd. Mochten de 2 kaarten niet bij elkaar passen, dan moeten ze naast het veld 'x1' gelegd worden. Alle kaarten die zich links of rechts verdekt van de brandkast bevinden zijn veilig ; andere zichtbaar liggende kaarten kunnen gestolen of opgeblazen worden. Een speler kan door eerste een geheim agente uit te spelen en daarna een geheim document een paartje vormen maar loopt echter wel het risico dat het geheim document opgeblazen of gestolen wordt. Het is dan immers niet beschermd tegen de terrorist of de mol. Een speler kan pas aan een paartje geraken door eerst een kaart zichtbaar te laten liggen. Nadien kan hij of zelf een passende kaart uitspelen of een passende kaart stelen bij een medespeler. Het is niet toegestaan om meer dan 2 kaarten zichtbaar voor zich op tafel te hebben liggen. Twee kaarten moeten verdekt links of rechts van de brandkast weggelegd worden. Als een deel van een paartje gestolen of opgeblazen werd, mag de eigenaar opnieuw kiezen om het resterende kaartje veilig in de brandkast te leggen ('x1') of het terug op het spel te zetten in de hoop een paartje te zullen krijgen. Een geheim agente op zich of twee agentes samen hebben geen waarde. Ze hebben pas waarde in combinatie met een geheim document.
 - ⇒ Het uitspelen van kaarten gaat verder tot alle kaarten uitgespeeld zijn. Dan wordt er afgerekend.

Einde van het spel

- ⇒ Alle kaarten die links van de brandkast liggen ('x1'), worden gewoon samengeteld ; de kaarten rechts van de brandkast ('x2') leveren het dubbele aan punten op. Aan de linker kant hebben de geheime agentes geen waarde, aan de rechtse zijde nemen ze de waarde aan van de geheim document-kaart waarmee ze een paartje vormen.
- ⇒ De speler die op deze manier de meeste punten heeft verzameld, wint het spel en wordt uitgeroepen tot meesterspion.
- ⇒ Indien gewenst, kunnen er meerdere ronden gespeeld. Zo kan er bv. naar gestreefd worden om als eerste 1200 punten te verzamelen.

TOP SECRET		
Blatz	Schoeps, Tom	1995
2 - 6 spelers	vanaf 8 jaar	20 min.