

Op deze wijze bevestigt u een koffer aan een spion.

De cette manière vous accrochez une malette à un espion.

Auf diese Weise befestigen Sie einen Koffer an einem Spion.

In this way a suitcase is attached to a spy.

På detta sätt fäster Ni väskan vid en spion.

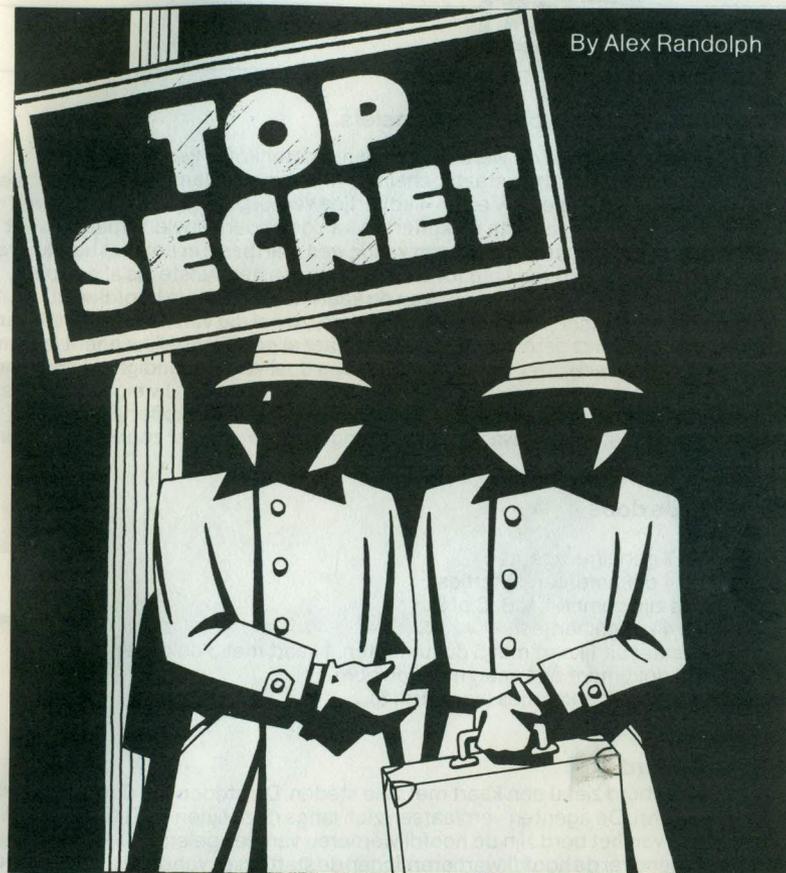
På denne måde fastgøres en kuffert til en spion.

In questo modo si attacca una valigia ad una spia.

© 1985 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

9-86



By Alex Randolph

spelregels règles du jeu Spielregeln
rules of the game spelregler spilleregler
regole di gioco

480



een stad waar 2 vijandelijke agenten zijn, dan moet hij 2 maal duelleren. Wint hij beide duels dan heeft hij recht op twee bonuszetten. Als een speler een zet moet onderbreken voor een duel, mag hij als hij wint, zijn zet natuurlijk geheel afmaken. Bijvoorbeeld: u gooit 5 en na twee stappen komt uw agent in een stad waar zich twee vijandelijke agenten ophouden. U wint beide duels. Dan mag u nog 3+2 stappen doen. Verliest u echter een duel dan is uw beurt voorbij en vervallen de resterende zetten.

7. Koffertjes thuisbrengen

U heeft de opdracht koffertjes met documenten naar uw hoofdkwartier te brengen. Zodra er ergens een koffertje wordt binnengebracht, wordt de inhoud gecontroleerd (ook als het een eigen koffertje betreft). De kofferkaart én het koffertje worden voor de (nieuwe) eigenaar op tafel gelegd en de agent, die het koffertje binnenbracht keert terug naar zijn startbasis. Tenzij er een bom in het koffertje zit...

8. Bommen

Als u een bom in uw hoofdkwartier binnenbrengt, verliest u onmiddellijk de helft van uw agenten (naar boven afronden). U mag kiezen welke agenten u van het bord neemt.

9. Eind van het spel

Zodra een speler 10 documenten in zijn hoofdkwartier heeft, is het spel afgelopen.

Twee spelers

Bij twee spelers neemt u diagonaal tegenover elkaar plaats.

Drie spelers

Bij drie spelers is er één speler in het voordeel. Deze speelt een 'onbezette' hoek. Ter compensatie mogen de twee medespelers ieder één agent in de lege startbasis plaatsen.

TOP SECRET

(ou Secrets d'Etat)

Guerre perfide entre agents secrets pour 2 à 4 personnes

Scénario

Des valises diplomatiques contenant des précieux secrets d'état (mais quelques unes contiennent des bombes!), sont cachées dans diverses villes du monde. Vous savez dans quelles villes sont cachées vos propres valises et ce que chacune contient. Vous savez aussi où se trouvent les valises des adversaires, mais pas ce qu'elles contiennent. Vos agents secrets partent d'une base de départ secrète dans un des coins du plateau, font escale dans plusieurs villes, et aboutissent enfin, si rien de sinistre ne leur arrive en route, à leur base d'arrivée dans un coin opposé du plateau. Chemin faisant ils peuvent ramasser des valises - les leurs ou celles des adversaires. Si un agent arrive dans une ville où se trouve déjà un agent ennemi, ils doivent tout de suite se battre. (En général c'est le plus habile et rusé qui gagne.) But du jeu est de porter 10 secrets à destination - et puisque les propres valises n'en contiennent que 9, il faut forcément y porter au moins une valise ennemie... qui ne contienne pas une bombe.

Matériel

- 1 planche de jeu.
- 4 x 7 agents secrets (chaque groupe d'une couleur différente).
- 4 x 4 valises diplomatiques, marquées A, B, C et D.
- 4 x 4 cartes- indices secretes (indiquent le contenu des valises); une carte avec 5 points (5 secrets d'état), une avec 3 points (3 secrets), une avec 1 point (1 secret); la quatrième a un grand point rouge (indique une bombe).
- 4 x 7 cartes de combat numérotées de 1 à 5, plus 2 Os.
- 2 dés particuliers: chacun a une face en blanc, deux faces avec 1 point, deux avec 2 points, une avec 3 points.

1. Le plateau

Le plateau de jeu se présente comme une carte du monde où un certain nombre de villes sont reliées entre elles par des lignes. Pendant le jeu vos agents secrets se déplaceront de ville en ville le long de ces lignes. Dans chaque coin du plateau se trouve une base de départ et dans le coin diagonalement opposé une base d'arrivée de la même couleur. Dans chaque coin aussi, et de la même couleur que la base de départ, se trouvent 4 cases avec l'image des 4 valises, marquées A, B, C et D. (Donc, dans chaque coin nous voyons une base de départ et l'image de 4 valises d'une couleur, et une base d'arrivée d'une couleur différente.)

2. Préparatifs

- Chacun choisit une couleur et prend place de façon que sa base de départ se trouve dans le coin à sa droite.
- Puis chacun prend tout le matériel de sa couleur: les 7 agents, 4 valises, 4 cartes-indices, 7 cartes de combat.
- Notez que 3 des cartes-indices portent respectivement 1, 3 et 5 points. Chaque point représente un secret. La 4^{ème} carte porte un gros point rouge: la bombe. Cachez les 4 cartes sous les 4 cases marquées A, B, C et D à votre droite, qui correspondent à vos 4 valises. (Vous êtes maintenant le seul à savoir ce que contient chacune de vos valises.)
- Chacun place ses 7 agents secrets dans sa base de départ.
- Enfin chacun distribue comme il lui sied ses 4 valises dans 4 villes différentes du plateau. (Il peut y avoir plus d'une valise dans la même ville, mais pas plus d'une de la même couleur. Cette restriction ne s'applique qu'au début de la partie. Ensuite il pourra y en avoir plusieurs de n'importe quelle couleur.)

3. But du jeu

Votre objectif est de porter 10 secrets à votre base d'arrivée (zone de votre couleur derrière une base de départ ennemie). Impératif important: au moins une des 3 premières valises que vous portez à destination doit être d'un adversaire.

4. Déplacements

Lancez les dés pour décider qui fera le premier coup, puis jouez à tour de rôle, en sens horaire, comme suit:
A chaque tour lancez les deux dés, puis déplacez un ou plusieurs agents comme indiqué. (Par exemple, si le total des dés est 3, vous pouvez déplacer 1 agent de 3 villes, ou 3 agents chacun d'une ville, etc.) A la fin du tour, pas plus de 2 agents de votre couleur ne devront se trouver dans la même ville.

5. Valises

Tout agent est libre de ramasser et d'amener avec lui n'importe quelle valise qu'il

trouve sur son chemin - de sa couleur ou de celle d'un ennemi. Il peut aussi abandonner une valise dans n'importe quelle ville, ou en abandonner une et en ramasser une autre. (Mais naturellement il ne pourra pas porter plus d'une valise à la fois).

6. Combats

Dès qu'un agent entre dans une ville où se trouve déjà un agent ennemi, il **doit** tout de suite se battre avec lui. (On ne peut donc jamais passer sans combattre par une ville occupée par un ennemi).

Procédure de combat: chacun choisit une de ses cartes de combat et la pose couverte devant lui. Puis tous les deux la retournent. Le nombre plus élevé gagne; si c'est le même sur les 2 cartes, gagne l'agresseur (le joueur dont l'agent venait d'entrer dans la ville). Les 2 cartes sont alors écartées et restent hors jeu jusqu'à ce que toutes 7 n'aient été jouées - après quoi elles sont reprises et toutes de nouveau à disposition.

Immédiatement après un combat, l'agent vaincu est éliminé, à moins que le nombre perdant n'ait été 0. Si le nombre était 0, l'agent vaincu est simplement remis dans sa base de départ. (Autrement dit, si vous perdez avec un 0, vous perdez le combat, mais pas votre agent.) Si l'agent vaincu portait une valise, elle est abandonnée et peut être ramassée par l'agent vainqueur. Si l'agent vainqueur était l'agresseur, il bénéficie d'un coup-bonus (un déplacement d'une ville à une autre).

Si un agent entre dans une ville où se trouvent déjà 2 agents ennemis, il doit les affronter tous les deux, l'un après l'autre (à moins qu'il ne perde déjà le premier combat). S'il gagne les 2 combats, il bénéficie de 2 coups-bonus.

Si un joueur a interrompu un tour pour un combat, il **peut**, s'il gagne le **combat**, compléter le tour après. (Par exemple, mettons que vous jetez 5, et qu'au compte de 2 vous entrez dans une ville où se trouve un agent ennemi: si vous gagnez le combat, vous pouvez faire votre coup-bonus plus les 3 que vous avez encore en réserve. Mais par contre, si vous perdez le combat, votre tour est terminé et les coups en réserve sont perdus.)

7. Livraison des valises

Dès que vous avez porté une valise à destination (votre base d'arrivée dans le coin opposé du plateau), le contenu de la valise est dévoilé - que ce soit une des vôtres ou une des adversaires. La carte montrant son contenu et la valise elle-même sont placés devant vous, et l'agent qui l'a portée est replacé dans votre base de départ... à moins que la valise n'ait contenu une bombe!

8. Bombes

Si vous avez le malheur de porter une bombe à votre base d'arrivée, la moitié de vos agents est immédiatement éliminée ou la moitié + 1, si le nombre est impair. Mais vous pouvez choisir vous même quels agents éliminer.

9. Fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a porté 10 secrets à sa base d'arrivée.

Pour 2 joueurs

Quand on joue à 2, on occupe 2 bases de départ diagonalement opposées.

Pour 3 joueurs

Quand on joue à 3, un des joueurs a un léger avantage en tant qu'il avance vers un coin "vide". Pour compenser cet avantage, ses 2 adversaires peuvent placer chacun un agent dans la base de départ opposée à celle de ce joueur.