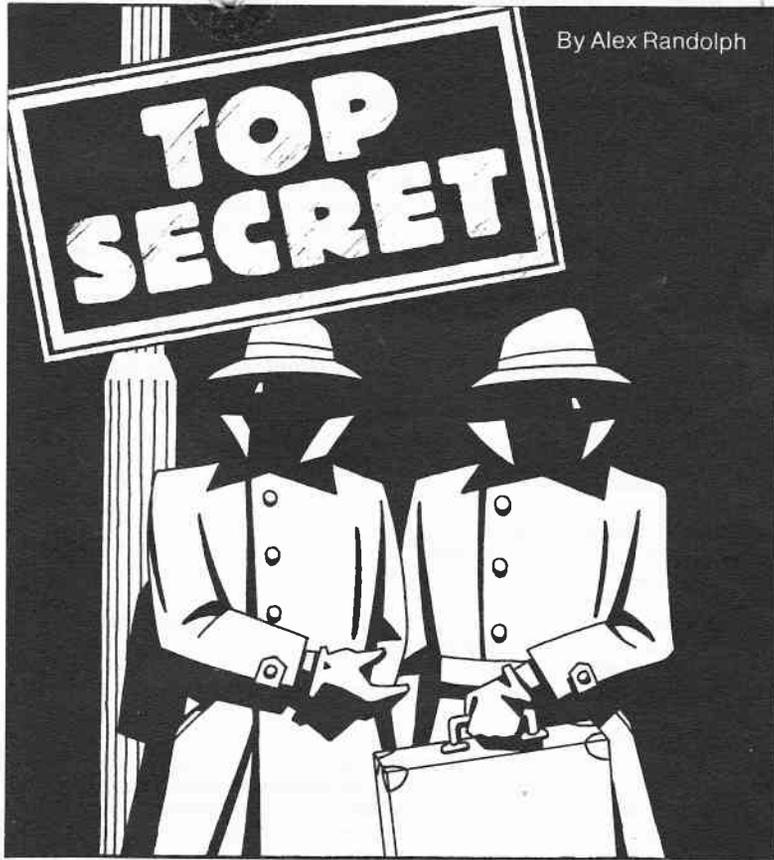


364

By Alex Randolph



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

480



**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 secrètes (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<sup>ème</sup> 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.

## Ein Spiel um internationale Geheimdienste für 2-4 Spieler

### Kurzbeschreibung

In verschiedenen Städten sind Diplomatenkoffer versteckt. Die meisten enthalten wertvolle Staatsgeheimnisse, einige dagegen Bomben. Jeder Spieler weiß, in welchen Städten sich die 4 eigenen Koffer befinden und was sie enthalten. Auch sind die Standorte der Koffer der Mitspieler bekannt, nicht aber ihr Inhalt. Die Agenten beginnen in jeweils einer Ausgangsbasis in einer Spielplan-Ecke, halten kurz in mehreren Städten und erreichen schließlich ihr Hauptquartier in der entgegengesetzten Ecke - sofern ihnen unterwegs nichts Unheilvolles passiert. Auf ihrem Weg können die Agenten Koffer mitnehmen, eigene Koffer oder Koffer anderer Spieler. Gelangt ein Agent in eine Stadt, in der sich gerade ein fremder Agent aufhält, kommt es sofort zu einem Duell, das Intelligenz, Gewitztheit und ein wenig Glück erfordert. Wer als erster sein Hauptquartier mit 10 Staatsgeheimnissen erreicht gewinnt das Spiel. Da die eigenen Koffer jedoch nur 9 Staatsgeheimnisse enthalten, benötigt man zumindest einen gegnerischen Koffer... der allerdings nicht mit einer Bombe versehen sein darf!

### Ausstattung

- 1 Spielplan
- 4 x 7 Geheimagenten
- 4 x 4 Diplomatenkoffer (A, B, C und D)
- 4 x 4 Kofferkarten (5 Punkte = 5 Staatsgeheimnisse; 3 Punkte = 3 Staatsgeheimnisse; 1 Punkt = 1 Staatsgeheimnis; 1 großer roter Kreis = Bombe)
- 4 x 7 Duellkarten (die 4 Kartensätze enthalten verschiedenfarbige Rückseiten; die Vorderseiten weisen je einmal die Zahlen von 1-5 und zweimal die 0 auf).
- 2 Spezialwürfel (0-1-1-2-2-3)

### 1. Der Spielplan

Der Spielplan weist viele Städte auf, die miteinander durch Linien verbunden sind. Auf diesen Linien ziehen die Agenten von einer Stadt zur anderen. In den 4 Ecken befinden sich die Hauptquartiere; ihnen diagonal gegenüber liegen die jeweils gleichfarbigen Ausgangsbasen der Spieler. Jede Ecke enthält außerdem 4 Kofferfelder, bezeichnet mit den Buchstaben A, B, C und D, in derselben Farbe wie die Ausgangsbasis dieser Ecke. Jede Ecke ist also gekennzeichnet durch eine Ausgangsbasis und 4 Kofferfelder derselben Farbe sowie ein gegnerisches Hauptquartier in einer anderen Farbe. Die Spieler ziehen ihre Agenten von den Ausgangsbasen zu den entsprechenden Hauptquartieren in den gegenüberliegenden Ecken. Die Hauptquartiere dürfen nur entlang den gepunkteten Linien betreten werden.

### 2. Vorbereitungen

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und setzt sich an die Ecke mit der Ausgangsbasis und den 4 Kofferfeldern dieser Farbe.
- Jeder Spieler erhält einen kompletten Satz in seiner Farbe: 7 Agenten, 4 Koffer (A, B, C, D), 4 Kofferkarten, 7 Duellkarten.
- Ein Satz Kofferkarten besteht aus 4 Karten: 3 Karten mit Punkten in der gewählten Farbe (5, 3 und 1) stellen die Staatsgeheimnisse dar, und eine Karte mit einem großen roten Kreis ist die Bombe. Jede Karte gibt den Inhalt eines Koffers an. Um festzustel-

len, welcher Inhalt zu welchem Koffer gehören soll, werden die Kofferkarten unter die mit A, B, C und D markierten Felder in der Nähe der jeweiligen Ausgangsbasis gelegt. Achtung: Dies sollte sehr vorsichtig geschehen, denn der Inhalt jedes Koffers muß für die anderen Spieler geheim sein! Zwei Beispiele: Liegt die Karte mit den 3 Punkten unter Feld B, so enthält der Koffer B dieses Spielers 3 Staatsgeheimnisse. Liegt die Karte mit dem großen roten Kreis unter Feld C, so ist der Koffer C dieses Spielers mit einer Bombe gefüllt.

- Jeder Spieler stellt seine 7 Agenten auf die Ausgangsbasis seiner Farbe.

- Jeder Spieler verteilt seine 4 Koffer auf 4 verschiedene Städte. - In einer Stadt dürfen sich mehrere Koffer befinden, aber nur verschiedenfarbige, diese Farb-Einschränkung gilt aber nur für die Startaufstellung zu Beginn des Spiels.

### 3. Ziel des Spiels

Man muß 10 Staatsgeheimnisse in das eigene Hauptquartier bringen. Wichtig: Mindestens einer der 3 ersten ins Hauptquartier gebrachten Koffer jedes Spielers muß ein gegnerischer Koffer sein.

### 4 Ziehen der Agenten

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe. Während des Spiels wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Man zieht einen oder mehrere eigene Agenten, den gewürfelten Augenzahlen entsprechend.

Ein Beispiel: gewürfelte 2 + 1: 1 Agent 3 Felder weit oder

2 Agenten 2 Felder + 1 Feld weit oder

3 Agenten je 1 Feld weit.

Dabei ist zu beachten, daß sich - am Ende eines Zuges - in einer Stadt nie mehr als 2 Agenten derselben Farbe aufhalten dürfen.

### 5. Mitnehmen von Koffern

Findet ein Agent (wenn sein Zug in dieser Stadt endet oder auch im Vorüberziehen) in einer Stadt einen eigenen oder fremden Koffer, so darf er ihn mitnehmen. Er darf auch einen mitgeführten Koffer in einer Stadt ablegen bzw. einen Koffer ablegen und gleichzeitig einen anderen mitnehmen. Ein Agent kann, selbstverständlich nie mehr als einen Koffer mit sich führen.

### 6. Duelle

Trifft ein Agent in einer Stadt auf einen gegnerische Agenten, so **muß** es zu einem Duell kommen (man darf nicht durch eine Stadt hindurchziehen, in der sich ein gegnerischer Agent aufhält, ohne **sofort** wegen eines Duells anzuhalten).

Jeder der beiden Spielers wählt eine seiner Duellkarten aus und legt sie verdeckt vor sich hin. Dann decken beide ihre Karte auf: die höchste Zahl gewinnt. Bei Zahlen-gleichheit gewinnt der Angreifer (d.h. der Spieler, dessen Agent gerade die Stadt betreten hat).

**Beide Karten** werden anschließend aus dem Spiel genommen. (Ausgespielte Karten dürfen solange nicht mehr eingesetzt werden, bis alle 7 Karten verwendet worden sind. Wer alle seine 7 Karten ausgespielt hat, hat sie sofort anschließend wieder komplett zur Verfügung.)

Unmittelbar nach dem Duell scheidet der Agent des Verlierers aus dem Spiel aus - außer, wenn die Zahl des Verlierers die Null ist. Bei einer Null hat man zwar das Duell verloren, nicht aber den Agenten, denn dieser darf das Spiel von seiner Ausgangsbasis aus neu beginnen. Führte er einen Koffer mit sich, so bleibt der Koffer auf dem Feld liegen und darf vom Gewinner des Duells aufgenommen werden.

Wenn der Angreifer ein Duell gewinnt, erhält er einen Bonuszug und darf eine Stadt weiterziehen. Kommt ein Agent in eine Stadt, in der sich 2 gegnerische Agenten aufhalten, so muß er zunächst gegen den ersten und dann - wenn er erfolgreich war - gegen den zweiten Agenten kämpfen. Gewinnt er beide Duelle, erhält er 2 Bonuszüge und darf 2 Städte weiterziehen. Wenn ein Spieler einen Zug wegen eines Duells unterbricht, so darf er ihn, falls er das Duell gewinnt, anschließend fortsetzen. Ein Beispiel: Gewürfelt wird eine 5. Mit dem 2. Schritt kommt es in einer Stadt zu einem Duell. Wird das Duell gewonnen, erhält der Spieler einen Bonuszug und darf insgesamt 4 Felder weiterziehen (1 + 3). Wird das Duell jedoch verloren, verfallen die restlichen 3 Augenzahlen, und der Zug ist beendet.

### 7. Das Sichern der Koffer

Das Ziel besteht darin, Koffer mit wertvollen Staatsgeheimnissen in die eigenen Hauptquartiere zu bringen (= farbige Eckfelder). Sobald ein Agent mit einem eigenen oder fremden Koffer sein Hauptquartier erreicht, wird der Inhalt des Koffers bekanntgegeben. Die entsprechende Kofferkarte wird aufgedeckt und mit dem Koffer vor dem Spieler offen ausgelegt. Der Agent wird dann wieder auf seine Ausgangsbasis gestellt - es sei denn, im Koffer befand sich eine Bombe..!

### 8. Bomben

Befand sich im Koffer eine Bombe, so verliert der Spieler sofort die Hälfte seiner ihm noch verbleibenden Agenten (bei ungerader Anzahl wird aufgerundet). Der Spieler hat jedoch die Wahl, welche seiner Agenten er aus dem Spiel entfernt.

### 9. Spielende

Das Spiel endet in dem Augenblick, wenn ein Spieler 10 Staatsgeheimnisse in sein Hauptquartier gebracht hat.

### 2 Spieler:

Beteiligen sich nur 2 Spieler am Spiel, so beginnen sie auf einander diagonal gegenüberliegenden Ausgangsbasen.

### 3 Spieler:

Bei 3 Spielern besitzt ein Spieler einen kleinen Vorteil: diagonal gegenüber hat er keinen direkten Gegenspieler. Um das auszugleichen, darf jeder seiner beiden Gegenspieler einen Agenten auf diese Ausgangsbasis setzen, die keinem Spieler gehört.