



Ein riskantes Kartenlegespiel für 2 bis 6 Agenten ab 8 Jahren.



3

- Wenn nur zwei Spieler gegeneinander spielen, erweitert jeder seine Karten um je einen Maulwurf und zwei Attentäter aus dem Restkartens Stapel (deren Farbe ist egal). Alle Geheimdokumente mit dem Wert „20“ werden danach aus dem Spiel genommen, so daß jeder der zwei Spieler 17 Karten hat.

- Spielen drei Spieler gegeneinander, so erweitert jeder seine Karten um je einen Maulwurf und einen Attentäter aus dem Restkartens Stapel. Wieder werden alle Geheimdokumente mit dem Wert „20“ aus dem Spiel genommen. Jeder der drei Spieler hat jetzt 16 Karten.

- Sortieren Sie die Karten nach ihren sechs Farben.
 - Jeder Spieler erhält alle Karten einer Farbe. Das sind 16 Stück.
 (Bei weniger als sechs Mitspielern bleiben also Karten übrig.)

Wo ist mein Trenchcoat? SPIELVORBEREITUNG

- diese Spielanleitung,
- 6 Tresorkarten,
- 30 Handlanger-Karten, und
- 60 Geheimdokumente und
- Mut zum Risiko.

Schießen, sondern:
 Wer es als Agent zu etwas bringen will, braucht bei TOP SECRET kein

Ballermann beiße! SPIELZUBEHÖR

10

Das fachgerechte und professionelle Spionieren ist keine Frage der Mitgliedschaft bei KGB, FBI oder CIA. Auch Otto Normalagent kann mit ein paar einfachen Tricks und Kniffen schnell zum Top-Spion avancieren:

Es muß ja nicht immer der KGB sein. SO WERDE ICH AGENT

Wenn alle Karten ausgespielt sind, zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen: Alle Karten links vom Tresor (Feld „X1“) zählen einfach, alle Karten rechts vom Tresor (Feld „X2“) doppelt. Rechts zählen Spezial-Agenten soviel wie das dazugehörige Geheimdokument, auf der linken Seite zählen Spezial-Agenten gar nichts. Wer die meisten Punkte hat, ist der Meister-Spion und gewinnt nicht nur die Anerkennung seiner Mitspieler, sondern auch dieses Spiel.

Herzlichen Glückwunsch!
 PS: Die Spieler können auch mehrere Runden lang ihre Punktezahl mit-schreiben. Sieger ist dann der Spieler, der als erster 1200 Punkte erreicht hat.

Jetzt wird abgerechnet. SPIEL-ENDE

Hatte man als erste Karte einen Spezial-Agenten ausgespielt (der ja ein danach abgelegtes Geheimdokument nicht schützt), sollte man versuchen, wieder ein Geheimdokument zu ergattern, denn als Einzel-karte zählt der Spezial-Agent nichts (wie übrigens auch ein Färchen Spezial-Agenten).

Psssst!
SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Können Sie was für sich behalten? Gut. Dann sind Sie für den Agentenberuf ja bestens geeignet. Und alles, was Sie sonst noch dafür brauchen, lernen Sie in diesem Spiel:

Jeder Spieler versucht, durch das taktisch geschickte Ablegen seiner Karten möglichst viele und möglichst wertvolle

Geheimdokumente im eigenen Tresor zu horten. Dabei helfen

ihm die Karten mit den hinterhältigen Handlangern: dem

Attentäter, dem Spezial-Agenten und dem Maulwurf.

Wer die Geheimdokumente und die Handlanger im richtigen

Moment ausspielt und so die wertvollsten Dokumente ergau-

nert, hat am Ende die meisten Punkte. Und wer die meisten

Punkte hat, ist der Meister-Spion. Viel Vergnügen!

2

6

3. Was passiert, wenn das Sammeln eines Pärchens nicht klappt?
Wenn ein anderer Spieler gerissener ist als man selbst, kann es passieren, daß einem die zweite Karte gestohlen oder gesprengt wird. Dann kann man sich neu entscheiden, ob man die liegende Karte in den sicheren Tresor steckt (neben das Feld "x1") oder ob man erneut versucht, ein Pärchen zu bekommen.

2. Wie bekommt man ein Pärchen?
Um ein Pärchen zu bekommen, muß man eine Karte offen liegenlassen und die zweite, passende Karte in einer der nächsten Spielrunden dazubekommen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:
a) Ein Spieler spielt selbst die passende Karte aus und kann sie behalten (wenn kein anderer Spieler einen Maulwurf oder einen Attentäter ausgespielt hat).
b) Ein Spieler spielt einen Maulwurf aus und kauft eine passende Karte bei einem anderen Spieler (wobei der Maulwurf immer nur eine eben aufgedeckte Karte klauen kann und niemals eine Karte, die noch aus der vorigen Runde liegend geblieben ist).

1. Was ist ein Pärchen?
Ein Pärchen besteht immer aus zwei Karten. Entweder aus zwei Geheimdokumenten mit dem gleichen Wert (die Farbe ist egal) oder aus einem Geheimdokument und einem Spezial-Agenten (als Joker, der das fehlende Geheimdokument ersetzt).

3. Der Attentäter. Er ist einer der drei Agenten-Handlanger. Wird er gespielt, sprengt er mit einem lauten Bumm die ganze Runde, und alle Karten, die nicht im Tresor liegen, verfallen. Außer den Tresorkarten und den Spezial-Agenten.

Gehen wir den Plan noch einmal durch.
PASSENDE PÄRCHEN SAMMELN

1. Das geheime Übermitteln von Botschaften wird durch das Schreiben mit Geheimtinte wesentlich vereinfacht. Bewährt hat sich dafür eine Mischung aus Zwiebel- und Zitronensaft, die erst über einer brennenden Kerze sichtbar wird.

2. Ein Klassiker im Agentenleben ist das Öffnen von verschlossenen Türen. Sofern der Schlüssel von innen steckt, reicht dafür ein Stück Draht und eine alte Zeitung. Schieben Sie die Zeitung einfach unter dem unteren Türspalt durch, und stoßen Sie mit dem Draht den Schlüssel aus dem Schloß. Der Schlüssel fällt auf die Zeitung, und Sie können selbige mitsamt Schlüssel aus dem Türspalt herausziehen.

3. Das fachgerechte Anschleichen auf einer alten, knarrenden Holzterrasse stellt eine der schwierigsten Herausforderungen für jeden Spion dar. Ein Sachverhalt, den auch jeder nächtlich heimkehrende Ehemann bestätigen kann. Beiden sei geraten, nur die äußerste Seite der Holzterrasse zu betreten, denn die knarrt nicht.

4. Zum Schluß möchten wir noch mit dem alten Vorurteil aufräumen, Spione von Welt verstecken Pistolen, Mikrofilme und ähnliches in einem dafür seiner Seiten beraubten Buch. Kein Buch dieser Welt ist so schlecht, daß es solchermaßen mißhandelt werden müßte.

Wir geben Ihnen eine Antwort!
EIN SERVICE VON BLATZ

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an Blatz Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.

11

7

1. Die Geheimdokumente. Um sie geht es während des ganzen Spiels, sie bringen als einzige Karten Punkte. Die Spieler versuchen deshalb, möglichst viele von ihnen zu sammeln.

2. Die Tresorkarten. Davon hat jeder Spieler nur eine, und die liegt während des ganzen Spiels offen vor ihm auf dem Tisch. Ergaunerte Geheimdokumente werden mit der Tresorkarte weggeschlössen.

3. Der Attentäter. Er ist einer der drei Agenten-Handlanger. Wird er gespielt, sprengt er mit einem lauten Bumm die ganze Runde, und alle Karten, die nicht im Tresor liegen, verfallen. Außer den Tresorkarten und den Spezial-Agenten.

Wie, erklären wir gleich.

Bevor Sie Ihre Mitspieler gegeneinander ausspielen, ein ganz und gar nicht geheimer Bericht über die Auswirkungen, die das Ausspielen der einzelnen Karten hat:

1. Die Geheimdokumente. Um sie geht es während des ganzen Spiels, sie bringen als einzige Karten Punkte. Die Spieler versuchen deshalb, möglichst viele von ihnen zu sammeln.

2. Die Tresorkarten. Davon hat jeder Spieler nur eine, und die liegt während des ganzen Spiels offen vor ihm auf dem Tisch. Ergaunerte Geheimdokumente werden mit der Tresorkarte weggeschlössen.

3. Der Attentäter. Er ist einer der drei Agenten-Handlanger. Wird er gespielt, sprengt er mit einem lauten Bumm die ganze Runde, und alle Karten, die nicht im Tresor liegen, verfallen. Außer den Tresorkarten und den Spezial-Agenten.

Wie, erklären wir gleich.

Bevor Sie Ihre Mitspieler gegeneinander ausspielen, ein ganz und gar nicht geheimer Bericht über die Auswirkungen, die das Ausspielen der einzelnen Karten hat:

Der Geheimcode.
SPIELKARTEN



- Jeder Spieler legt jetzt seine Tresorkarte offen vor sich auf den Tisch. Alle anderen Karten halten die Spieler gut versteckt in ihrer Hand (Agenten lassen sich schließlich von niemandem in die Karten schauen).
- Eventuell in der Mitte des Tisches liegende Mini-Kameras, Abhörgeräte oder Universalsschlüssel bitte wegräumen, da während des Spiels dort ein Haufen mit abgeworfenen Karten entsteht.

Dafür läßt man das gewonnene Geheimdokument offen vor sich liegen und versucht, in einer der folgenden Spielrunden eine passende Karte zu bekommen. Die Karte, die man danach aufdeckt, legt man auf das offen liegende Geheimdokument drauf.

Alle Spieler, die **zwei Karten** vor sich liegen haben (Tresor wie immer nicht mitgezählt), **müssen** diese nun verdeckt in den Tresor legen. Wer ein Pärchen mit einem gleichwertigen Geheimdokument oder einem Spezial-Agenten zusammen hat, legt es auf die rechte Seite seines Tresors, neben das Feld „x2“. Wenn die Karten nicht zusammenpassen, müssen sie nach links (Feld „x1“). Auf der rechten Seite zählt jede der beiden Karten doppelt, das heißt, zwei Geheimdokumente mit dem Wert „20“ bringen zusammen z. B. 80 Punkte. Ein Spezial-Agent wird dabei genauso wertvoll wie das Geheimdokument, mit dem er zusammen weggelegt wird.

Rechts und links gilt: Was einmal im Tresor liegt, kann weder gestohlen noch gesprengt werden. Aber Vorsicht: Alle **offen** liegenden Geheimdokumente können von Attentätern gesprengt werden! (Es sei denn, auf einem Geheimdokument liegt ein Spezial-Agent, der ja nicht gesprengt werden kann und deshalb die unter ihm liegende Karte schützt.) Und alle gerade gespielten, oben liegenden Geheimdokumente sowie Spezial-Agenten können vom Maulwurf geklaut werden.

Um ein Pärchen zu erhalten, kann man natürlich auch erst einen Spezial-Agenten spielen und dann ein Geheimdokument. In diesem Falle schützt der Spezial-Agent jedoch nicht das Geheimdokument, weil es ja nicht unter ihm liegt.

Nach und nach werden so alle Karten ausgespielt, bis kein Spieler mehr eine Karte auf der Hand hat. Dann wird abgerechnet.

8



4. Der Spezial-Agent.

Dieses blonde Gift ist gegen die Attentate immun. Die Karte schützt außerdem Geheimdokumente und kann – wenn Sie es richtig anstellen – deren Wert sogar verdoppeln (wie, erfahren Sie zwei Kapitel weiter).

5. Der Maulwurf.

„Maulwurf“ nennt man in Agentenkreisen einen Spion, der in einen fremden Geheimdienst eingeschleust wird, um dort Schaden anzurichten. In unserem Fall geht es dabei um ein klassisches Diebstahls-Delikt: Wer einen Maulwurf auf den Tisch legt, muß versuchen, möglichst schnell einem anderen Spieler dessen gerade ausgespielte Karte wegzunehmen.

Wenn das Pentagon wüßte, was Sie hier tun ...

SPIELBEGINN

Los geht's. Jeder Spieler hat seine Geheimdokumente und seine Handlanger in der Hand. Heimlich wählt er aus diesen Karten eine aus und hält sie verdeckt vor sich. Sobald alle Spieler soweit sind, decken sie ihre Karten **gleichzeitig** auf. Jeder legt seine ausgewählte Karte über seinem Tresor ab. Was jetzt passiert, hängt von den ausgespielten Karten ab:

1. Es wird ein Geheimdokument ausgespielt.

Ein ausgespieltes Geheimdokument bleibt nur im Besitz des Spielers, wenn es nicht geklaut oder gesprengt wird.

5

2. Es wird ein Attentäter ausgespielt.

Wer einen Attentäter ausspielt, muß sofort laut und deutlich „Bumm“ rufen. (Wer das vergißt, kriegt 50 Strafpunkte!) Das ist das Zeichen für alle Spieler, ihre offen liegenden Karten auf den Haufen in der Mitte des Tisches zu legen – außer die Tresorkarten und die dagegen immunen Spezial-Agenten. Alle Karten in der Mitte sind gesprengt und futsch. Werden mehrere Attentäter zugleich ausgespielt, hat das die gleiche Auswirkung.

3. Es wird ein Spezial-Agent ausgespielt.

Der Spezial-Agent erreicht mit weiblicher Raffinesse besonders viel. Wer diese Karte gespielt hat, kann vom Attentäter nicht gesprengt werden. Außerdem schützt sie ein unter dem Spezial-Agenten liegendes Geheimdokument und kann dessen Wert sogar verdoppeln (wie und warum, erklären wir Ihnen im nächsten Kapitel).

4. Es wird ein Maulwurf ausgespielt.

Wer eine Maulwurfkarte aufdeckt, muß versuchen, bei den anderen Spielern eine der eben aufgedeckten Karten (Geheimdokumente oder Spezial-Agenten) zu klauen. Dabei muß man sich jedoch beeilen. Denn vielleicht hat auch ein anderer Spieler seinen Maulwurf ausgespielt und versucht, die gleiche Karte zu klauen. In diesem Falle bekommt nur derjenige die Karte, der am schnellsten war und dessen Hand als unterste auf der Karte liegt. Der andere hat Pech gehabt, denn jeder Maulwurf hat nur einen Versuch. Wird jedoch von einem anderen Spieler ein Attentäter ausgespielt, brechen auch für Maulwürfe schlechte Zeiten an: Sie werden gesprengt und können nichts mehr klauen. Geklaute Karten werden nicht zu den anderen gesteckt, die man in der Hand hat, sondern entweder gleich verdeckt neben die Tresorkarte gelegt oder, um es noch spannender zu machen, oberhalb der Tresorkarte liegengelassen. (Warum, erklären wir Ihnen im nächsten Kapitel. Es soll ja auch für Sie ein bißchen spannend bleiben.) Die ausgespielte Maulwurfkarte wird nach dem Diebstahl auf den Haufen in der Tischmitte gelegt.

6

Fassen wir zusammen ...

Geheimdokumente bringen als einzige Karten Punkte. Sie können von Attentätern gesprengt und von Maulwürfen gestohlen werden. Spezial-Agenten können zwar nicht gesprengt, aber geklaut werden. Maulwürfe können stehlen und mehr nicht. Werden sie jedoch gesprengt, noch nicht einmal das. Wer mit dem Maulwurf keine fremde Karte erwischt, weil er zu langsam war, hat Pech. Genauso wie der Spieler, der beim Ausspielen seines Attentäters das laute „Bumm“ vergißt. Der kriegt zusätzlich 50 Strafpunkte.

**Es kommt sowieso
alles ans Tageslicht.**
SPIELVERLAUF

Nach dem Aufdecken der Karten und dem Ausführen der entsprechenden Aktionen können die Spieler, die ein Geheimdokument behalten oder gestohlen haben, es **1.** in den Tresor sperren (das heißt, es verdeckt links neben die Tresorkarte legen, neben das Feld „x1“ – die Karte hat dann nur den aufgedruckten Wert) oder **2.** aufs Spiel setzen und den Wert dabei vielleicht noch verdoppeln.

Nr. 1 ist die sichere Variante. Die Spieler geben sich mit der Beute zufrieden und sperren das Geheimdokument in den eigenen „Tresor“. Das heißt, sie legen das Geheimdokument verdeckt (mit der Rückseite nach oben) links neben die eigene Tresorkarte, neben das Feld mit dem „x1“. Dieses Geheimdokument besitzt dann den aufgedruckten Wert, und keiner kann es dem Spieler dann mehr wegnehmen oder sprengen. Variante Nr. 2 ermöglicht es, den Wert des Geheimdokumentes zu verdoppeln, in dem man daraus ein Pärchen mit einem gleichwertigen Geheimdokument (zum Beispiel zwei Dokumente mit dem Wert 20) oder mit einem Spezial-Agenten (als Joker) bildet.

7