

SPION

För 2-4 deltagare från 7 år.

Inledning

Som spion för ett land, skall du försöka ta dig in på olika utländska ambassader.

Ditt uppdrag där blir att söka reda på hemliga uppgifter (Top Secret kort) om det främmande landet. Du kan också få Top Secret kort genom att överlista de andra spionerna.

Den spion, som lyckats samla fyra lika Top Secret kort, vinner spelet.

Det är viktigt, att varje spion utnyttjar sin observationsförmåga och kommer ihåg, var de avslöjade korten ligger. Noteringar får ej göras, eftersom de kan komma i fienders händer.

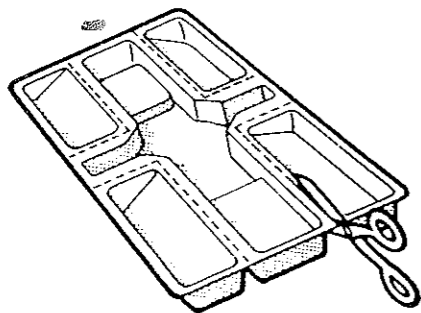
Innehåll

- 1 spelplan
- 4 spioner med hattar (blå, grön, gul, röd)
- 4 skalliga livvakter (blå, grön, gul, röd)
- 4 kodkort (blå, grön, gul, röd)
- 4 kodhållare
- 4 spegelremсор
- 16 Top Secret kort
- 2 tärningar

Förberedelser

Lossa de 16 Top Secret korten.

Ta bort plastinsatsen från asken och vänd den upp och ner, klipp försiktigt utmed de markerade linjerna.

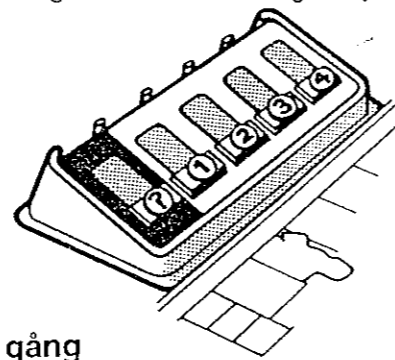


Spelplanen placeras mellan spelarna. Top Secret korten läggs med texten "Top Secret" uppåt och blandas noga.

Ett kort placeras i varje ambassads svarta ruta. Vid två eller fyra spelare skall alla korten användas. Då det är tre spelare, skall en uppsättning av kort, ex. fysik, tas bort från spelplanen och ej vara med i spelet. Hollands, Österrikes, Tysklands och Finlands ambassader skall då ej ha några kort vid spelets start.

Varje deltagare väljer en spion och en livvakt i samma färg och placerar dem på respektive startruta. Spionen ställs framför livvakten.

Varje deltagare skall också ha en kodhållare och spegelremsa. Kodhållaren placeras mot spelplanen med siffrorna vända mot motspelarna. Det färgade kodkortet läggs på kodhållaren. Kasta tärningarna. Den som får högst börjar.



Spelets gång

Deltagarna kastar i tur och ordning de båda tärningarna och flyttar sin spion efter antalet prickar på tärningarna.

Vid lika antal ögon på tärningarna skall "uppdrag" utträttas och spionen flyttas inte. (Se Dubbelslag — uppdrag.)

Förflyttning av spion

Spionerna kan flyttas runt spelplanen från ambassad till ambassad genom att passera brunnar och förbjudet område.

De gröna taggträdsförsedda områdena är dock ej tillgängliga. Spionerna kan flyttas framåt, bakåt och i sidled men ej diagonalt. En spion måste alltid gå in och ut från ambassaderna genom de pilförsedda ingångarna på förbjudet område.

Man behöver inte slå exakt antal steg för att komma in till en ambassad.

När en spion har kommit på en ambassad, stannar han där, tar kortet från ambassaden och förflyttar det med yttersta försiktighet till sin kodhållare och lägger det med bildsidan ner på en av rutorna. (Se Top Secret.)

En spion kan inte:

1. Avsluta en förflyttning på förbjudet område.
2. Gå bakåt i samma drag.
3. Hamna på ruta som är upptagen.
4. Hoppa över någon spion eller livvakt förutom sin egen.
5. Förflytta sig på taggträdsförsedda områden.
6. Flytta bak till en startruta.

En spion kan:

1. Passera sin egen livvakt (även på en brunn).
2. Flytta in till en redan upptagen ambassad.
3. Använda brunnar som genvägar.

Brunnar

En spion måste alltid flytta i en riktning, som gör det möjligt för honom att helt utnyttja det antal steg, som tärningarna visar.

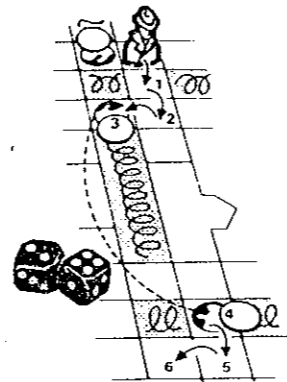
Är det ej möjligt att flytta det antal steg, som tärningarna visar, går turen till nästa deltagare men se "Specialfall".

Verkligt smarta spioner kan dra fördel av det nät av underjordiska tunnlar, som finns på spelplanen.

Ingångarna till dessa tunnlar är brunnshalen. En spion kan försvinna ner i vilken ockuperad brunn som helst och dyka upp ur någon annan ockuperad — var som helst på spelplanen.

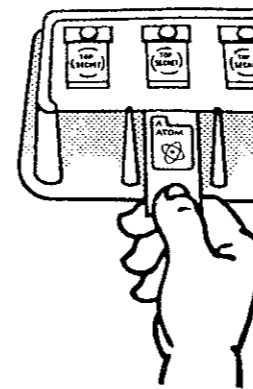
Om en spion hamnar exakt på en brunn, får han stanna där, tills det är hans tur nästa gång.

En spion får bara gå under jorden en gång under samma drag.



Top Secret kort

För att ta ett Top Secret kort måste en spion ta sig in på en ambassad. Han kan inte ta ett kort, som kommer dit medan han står där, utan kortet måste redan ligga på platsen. Ett taget Top Secret kort placeras på spionens egen kodhållare.



Koden avläses med hjälp av spegelremsan, så att ingen annan kan se, vad som står på kortet.

För att friska upp sitt minne, kan en spion kontrollera sina egna kort, när han vill.

Ett taget kort kan läggas på vilken ledig plats som helst på spionens kodhållare. En spion kan bara förvara sina kort på platserna numrerade 1, 2, 3 och 4.

När hans kodhållare är full, använder han rutan med frågetecknet för att kontrollera ytterligare kort, som han kan ta. Om ett 5:e kort tas och avsynas, har spelaren följande val:

1. Han kan byta ut det mot ett av de fyra, han redan har. I så fall placeras det utbytta kortet på någon ledig ambassad.
2. Vill han ej ha kortet, får han placera ut det direkt på någon annan ambassad.

Dubbelslag — Uppdrag

Om det är möjligt, måste varje spion, som slår ett dubbelslag, utträtta ett uppdrag. För att kunna göra detta, måste han minst ha ett Top Secret kort på sin kodhållare.

En spion kan bara utmana en spelare, som också har minst ett kort. En spion, som är på en ambassad eller på sin egen startruta, kan ej bli utmanad. Om dessa omständigheter gör en utmaning omöjlig, flyttas spionen som vanligt efter tärningarna. Om en utmaning är möjlig, flyttas ej spionen och utmaningen går till enligt följande:

1. Utmanarens livvakt slår den utmanade spionen genom att flytta honom tillbaka till hans startruta.
2. Sedan pekar utmanaren på en av siffrorna på motståndarens kodruta och säger vad han tror kortet föreställer, t. ex. Atom.

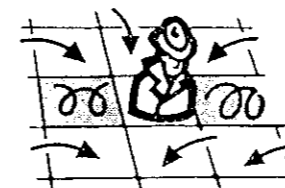
Har utmanaren rätt, tar han kortet och placerar det på sin kodhållare.

Har utmanaren fel, visar motspelaren kortet för alla deltagare (så att de kan se att det är fel) och sätter tillbaka kortet på samma plats på kodhållaren.

Motspelaren får nu istället ta ett kort från utmanarens kodhållare. Han avgör om han vill behålla det eller ej och följer då reglerna för Top Secret kort. Motspelaren skall ej visa kortet för någon annan spelare och han får ej se det innan han väljer.

Inga Top Secret kort kvar

Då det inte finns några kort kvar på spelplanen, kan en spelare göra en utmaning, för att få ett Top Secret kort. En sådan utmaning är möjlig om han kan flytta sin spion till en ruta intill en annan spion. Han behöver ej slå exakt antal steg för att komma dit.



Motspelaren skickas hem till sin startruta och utmaningen går till på samma sätt som Dubbelslag — uppdrag. Denna regel gäller bara om det inte finns några kort på bordet. Så fort ett kort är återlagt på en ambassad, fortsätter spelet som vanligt och utmaning sker enbart vid dubbelslag.

Specialfall

En spelare kan komma i den situationen, att han ej kan flytta sin spion det antalet steg, som tärningarna visar. Denna situation uppstår vanligtvis, då vägarna är blockerade i alla riktningar av andra speljäser eller av förbjudet område.

Vid dessa tillfällen flyttar inte spelaren sin spion. Istället kan han byta ut en av de livvakter som blockerar honom mot sin egen. Den utbytta livvakten skickas hem till sin startruta.

På så sätt kan eventuellt den blockerande spelaren flytta sin spion vid nästa kast, eftersom en spion får passera sin egen livvakt.

Vem vinner?

Så snart en spion har samlat fyra helt lika Top Secret kort i sin kodhållare, kan han utse sig själv som vinnare.

Kort sammanfattning

1. Sätt upp spelplanen och speljäserna. Blanda och placera ut Top Secret korten på ambassaderna i förhållande till antalet spelare.
2. Den första spelaren i tur kastar de båda tärningarna och flyttar sin spion mot någon ambassad för att samla kort. Turen går sedan vidare.
3. Om ett dubbelslag har slagits **MÅSTE** en utmaning ske, förutsatt att både utmanaren och den utmanade har vardera ett kort på kodhållaren.
4. Efter hand som korten tas, placeras de på kodhållaren och avläses med hjälp av spegelremsan.
5. En utmaning sker genom att en spelare placerar sin livvakt på en ruta, som är ockuperad av en motståndares spion. Spelarens livvakt stannar kvar där, tills han skall göra en ny utmaning. Spelaren måste sedan peka på något av Top Secret korten på motspelarens kodhållare och ange dess hemlighet t. ex. Atom.
6. Har han rätt, tar han kortet och placerar det på sin egen kodhållare.
7. Har han fel, får motspelaren ta ett av hans kort.
8. Om en spelare vid något tillfälle tar ett femte kort, placerar han det på kodhållarens frågeteckenruta. Han kan sedan välja, om han vill byta ut det mot något annat av sina kort eller lägga tillbaka det på en ambassad på spelplanen.
9. Då det inte finns några Top Secret kort kvar på ambassaderna, kan spelarna när de vill göra en utmaning. Detta går då en spelare genom att flytta sin spion till den spions angränsande ruta, som han önskar utmana.
10. Ett exakt kast är ej nödvändigt, bara ett tal som är tillräckligt högt för att komma dit.
11. Utmaningen sker sedan enligt reglerna.
12. Så fort ett kort åter har utplacerats, fortsätter spelet som vanligt.
13. Om en spelare inte kan flytta, då det är hans tur, kastar han inte tärningarna. Han kan istället byta ut en annan livvakt mot sin egen genom att skicka den andre livvakten till dennes startruta.
14. En spion får passera sin egen livvakt men ej motspelarens livvakt eller spion.
15. Den spelare som först samlat fyra helt lika kort vinner.



© AB ALGA

© 1979 Waddingtons House of Games Ltd.