



**TOP
SECRET**





D

Spielmaterial

- 8 Agententafeln
- 56 Agentenkarten (je Agent 7 Karten)
- 32 Ortskarten
- 4 Orte
- 1 Koffer
- 1 Standfuß
- 24 Beobachtungschips

Spielgeschichte

Paris, die Stadt der Liebe, ist bekanntermaßen auch die Hauptstadt der Spione. Kannst du dich wie ein Schatten bewegen und die geheimen Signale der anderen Agenten erkennen? Dann hast du die besten Voraussetzungen, um alle deine geheimen Missionen zu erfüllen.

Spielidee

Nimm Kontakt zu einem anderen Agenten auf, indem du ihm zuzwinkerst. Dieser Agent muss dir dann zu verstehen geben, an welchem Ort ihr euch trefft. Doch sei vorsichtig: Die anderen Agenten lauern nur darauf, euch zu enttarnen. Und gleichzeitig solltest du auch auf der Hut sein, wer hier wem zuzwinkert!

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Agententafel und legt sie vor sich ab. Alle restlichen Tafeln kommen zusammen mit den jeweils dazugehörigen 7 Agentenkarten wieder in die Schachtel.

Der geheimnisvollste Spieler wird zum Startspieler bestimmt. Er mischt die Agenten- und Ortskarten getrennt voneinander und bildet je einen verdeckten Nachziehstapel in der Tischmitte. Wir empfehlen für die erste Partie, pro Spieler 2 Karten ungesehen vom Agentenkartenstapel zu entfernen und zurück in die Schachtel zu legen. Wer sich ein längeres oder kürzeres Spiel wünscht, kann die Länge des Spieles bequem über das Hinzufügen und Entfernen von Agentenkarten steuern – mehr Karten bedeuten hierbei, dass das Spiel länger wird, mit weniger Karten wird es kürzer.

Steckt die 4 Orte zusammen und stellt sie möglichst weit voneinander entfernt auf den Tisch. Der Startspieler nimmt sich den Koffer, steckt ihn in den Standfuß und stellt ihn vor seine Agententafel. Anschließend werden noch an jeden Spieler 3 Beobachtungschips verteilt.

Beispiel für ein Spiel mit 6 Spielern:



Übersicht

Die Spieler versuchen möglichst viele Missionen erfolgreich abzuschließen. Jeder Spieler hat **immer 2 Karten** für **2 unterschiedliche Missionen** auf der Hand: Eine Agenten- und eine Ortskarte. Die **Agentenkarte** gibt vor, **mit welchem Agenten ich Kontakt aufnehmen** soll (aktive Mission). Die **Ortskarte** gibt den Treffpunkt vor, an dem ein anderer Agent mich treffen muss, wenn er mit mir Kontakt aufgenommen hat (passive Mission).



Aktive Mission: Kontaktperson finden und Botschaft übergeben

Jeder Spieler muss aktiv eine geheime Botschaft überbringen. Die Agentenkarte auf der Hand gibt dabei vor, **an welchen Agenten** der Spieler die Botschaft überbringen soll.

Dazu muss der Spieler mit dem Agenten, dessen Karte er auf der Hand hat, aktiv Kontakt aufnehmen, indem er ihm **zuzwinkert**. Dann muss er warten, bis dieser Agent ihm den Treffpunkt (Ort gemäß seiner Ortskarte) signalisiert (= passive Mission dieses Agenten).



Julia zwinkert Jan zu, um ihm mitzuteilen, dass sie seine Agentenkarte auf der Hand hat.

Julias Kartenhand:



Die Agentenkarte von Julias Kontaktperson (für ihre aktive Mission)

WICHTIG: Das Zuzwinkern sollte nur der Spieler mitbekommen, dessen Agentenkarte der zwinkernde Spieler auf der Hand hat. Alle anderen Mitspieler sollten davon nichts bemerken!



Passive Mission: Botschaft empfangen

Sollte dir **ein anderer Agent zugezwinkert** haben, musst du diesem Agenten nun zu verstehen geben, wo ihr beide euch treffen wollt, damit die Übergabe der Botschaft erfolgen kann. Die Ortskarte auf deiner Hand gibt vor, **an welchem Ort** das Treffen stattfinden soll. Du musst dem Mitspieler also mit deinen Blicken signalisieren, **welche Ortskarte du auf der Hand hast**, indem du unauffällig zu dem Ort auf dem Tisch schaut.



Julia sieht, dass Tom ihr zuzwinkert, um ihr mitzuteilen, dass er ihre Agentenkarte auf der Hand hat und sie damit seine Kontaktperson ist.



Julia blickt zum Springbrunnen, um Tom zu signalisieren, dass sie sich mit ihm dort treffen will, um die Mission abzuschließen.

Julias Kartenhand:



Ihre Ortskarte (passive Mission)



Da alle Spieler gleichzeitig spielen, müssen die Spieler immer jeweils für den aktiven und passiven Teil ihrer Mission bereit sein. Wenn sich die Gelegenheit bietet seiner Kontaktperson zuzuzwinkern, ohne dass es ein anderer Mitspieler bemerkt, sollte diese Gelegenheit auch genutzt werden. Allerdings sollte jeder Spieler auch aufmerksam schauen, ob ihm nicht von irgendeinem Mitspieler zugezwinkert wird, damit er diesem den Treffpunkt übermitteln kann. Jeder Spieler ist also mit seinen Karten immer an 2 Missionen (mit der Agentenkarte als aktiver Teil und mit der Ortskarte als passiver Teil) beteiligt – im Normalfall mit unterschiedlichen Mitspielern!

Spielablauf

Erste Runde

Zu Spielbeginn zieht der Startspieler eine Agenten- und eine Ortskarte auf die Hand. Anschließend gibt er den Koffer an den Spieler links von sich weiter. Dieser zieht ebenfalls eine Agenten- und eine Ortskarte, gibt anschließend den Koffer nach links weiter usw.

In **TOP SECRET** ist jeder Spieler dauerhaft im Spiel eingebunden. Das heißt, dass er mit dem Zwinkern nicht warten muss, bis er an der Reihe ist, sondern dies jederzeit im Spiel tun kann. Während die Spieler Karten ziehen und den Koffer weitergeben, können die ersten Spieler so schon vorsichtig ihrer Kontaktperson zuzwinkern. Spieler, denen zugezwinkert wurde, sollten nun diskret zu dem Ort schauen, den sie ggf. schon auf der Hand haben.

Folgende Runden

Zwinkern und den Treffpunkt zu signalisieren ist jederzeit im Spiel möglich. Um eine **Mission abschließen** zu können, muss ein Spieler aber warten, bis der **Koffer wieder vor ihm steht**. Dann, und nur dann, hat er die Möglichkeit, seine Mission zu beenden (siehe „Mission abschließen“). Sollte der Spieler es bis dahin noch nicht geschafft haben, mit dem Spieler auf seiner Agentenkarte

Kontakt aufzunehmen oder sich unsicher sein, passt er und gibt den Koffer nach links weiter. Er hat auch die Möglichkeit, eine oder beide Handkarten abzuwerfen und seine Hand wieder entsprechend aufzufüllen. Jeder Spieler muss **immer eine Agenten- und eine Ortskarte** auf der Hand haben.

Hinweis: Sollte ein Spieler **seine eigene Agentenkarte** ziehen, wirft er sie auf einen Ablagestapel und zieht eine neue Karte.

Mission abschließen

Der Spieler, der den **Koffer vor sich** hat (und nur er), kann eine **Mission abschließen**. Wenn ein Spieler also einem Mitspieler **zugezwinkert** hat und von diesem die Information bekommen hat, an welchem Ort sie sich treffen, deckt er die Agentenkarte aus seiner Hand auf und sagt an, an welchem Ort die Übergabe der Informationen stattfindet.

Beispiel: Tom hat Julia (der grünen Agentin) zugezwinkert, da er die grüne Agentenkarte auf der Hand hat. Julia hat den Springbrunnen als Ortskarte auf der Hand und signalisiert dies Tom, indem sie zum Springbrunnen schaut. Als Tom wieder an die Reihe kommt, deckt er die grüne Agentenkarte auf und sagt: „Ich treffe mich mit Julia am Springbrunnen!“ Daraufhin bestätigt Julia dies, indem sie ihre Ortskarte aufdeckt.

Mission erfolgreich

Wenn der Spieler, dessen Agentenkarte aufgedeckt wurde, den benannten Ort auf der Hand hat, zeigt er das, indem er die Ortskarte aus der Hand aufdeckt. Als Belohnung, dass beide Spieler die Mission erfolgreich beendet haben, dürfen beide Spieler jeweils ihre aufgedeckte Karte verdeckt unter ihre Agententafel schieben. Jede Karte unter der eigenen Agententafel bringt am Spielende einen Siegpunkt. Beide Spieler ziehen entsprechende Karten für ihre Hand nach.

Mission fehlgeschlagen

Wenn der Spieler, dessen Karte aufgedeckt wurde, den benannten Ort nicht auf der Hand hat, sagt er dies an. In dem Fall deckt er seine Ortskarte nicht auf. Die aufgedeckte Agentenkarte kommt auf den Ablagestapel und der Spieler zieht eine neue Agentenkarte.

Hier eine kurze **Zusammenfassung** zu „Mission abschließen“. Eine Mission abschließen kann immer nur der Spieler, der am Zug ist:

1. Der Koffer ist beim Spieler, der gezwinkert hat.
2. Der Spieler benennt die Kontaktperson und den Treffpunkt.

3. Die Kontaktperson bestätigt die erfolgreiche Mission oder nicht.



WICHTIG! Eine Mission kann nur der Spieler abschließen, der gezwinkert hat!

Er muss aber noch so lange warten, bis er wieder an der Reihe ist, also den Koffer vor sich hat! Dazu muss der Spieler seine Agentenkarte aufdecken. Ein Spieler darf niemals seine Ortskarte aufdecken, wenn er an der Reihe ist. Die Ortskarte darf nur aufgedeckt werden, wenn ein anderer Spieler in seinem Zug korrekterweise den richtigen Treffpunkt genannt hat.



Ertappt!

Sieht ein Spieler, wie einem anderen Spieler gezwinkert wurde, kann er einen seiner Beobachtungschips in die Tischmitte werfen und „Ertappt!“ rufen. Er kann damit eine Mission verhindern und selbst einen weiteren Schritt zum Spielsieg





machen. Er muss ansagen, **welcher Spieler wem zugezwinkert hat**.

Solange ein Spieler noch Beobachtungschips hat, kann er **jederzeit** andere Spieler beim Zwinkern ertappen. Er muss dazu **nicht selbst an der Reihe** sein. Hat er keine Beobachtungschips mehr, darf er andere Spieler nicht mehr ertappen.

Der Spieler, der beim Zwinkern ertappt wurde, muss seine Agentenkarte aufdecken. Ist die Anschuldigung richtig, erhält der Spieler, der ihn ertappt hat, die Agentenkarte dieses Spielers und schiebt sie verdeckt unter seine Agententafel. Sie bringt ihm am Spielende einen Siegpunkt. War die Anschuldigung falsch – also der Spieler deckt eine Agentenkarte auf, die nicht mit der Anschuldigung übereinstimmt – ist der Beobachtungschip vergebens eingesetzt worden. Der Beschuldigte legt die aufgedeckte Agentenkarte auf den Ablagestapel. Unabhängig davon, ob die Anschuldigung richtig war oder nicht, verliert der Anschuldiger einen Beobachtungschip und der Beschuldigte zieht eine neue Agentenkarte nach.

Beispiel: Marie sieht, dass Julia Jan zuzwinkert. Sie ruft „Ertappt! Julia hat Jan zugezwinkert!“ und wirft einen ihrer Beobachtungschips in die Tischmitte. Julia muss nun ihre Agentenkarte aufdecken. Da es eine lila Agentenkarte ist und die lila Agententafel vor Jan liegt, ist die Anschuldigung korrekt gewesen. Marie nimmt sich die lila Agentenkarte und schiebt sie unter ihre rote Agententafel. Julia zieht sich anschließend eine neue Agentenkarte vom Nachziehstapel.



Spielende

Sobald ein Spieler keine Agentenkarte mehr nachziehen kann, endet das Spiel sofort. Nun zählt jeder Spieler die Karten unter seiner Agententafel. **Der Spieler, der die meisten Karten besitzt, gewinnt das Spiel.** Bei einem Unentschieden gibt es mehrere Sieger.

Ehrenkodex

TOP SECRET soll in erster Linie unterhalten und Spaß machen. Daher sollten sich alle Spieler an den Ehrenkodex halten und während des Spiels keine falschen Signale aussenden! Auch unfaire Methoden zur Kontaktaufnahme wie z. B. Fußtritte oder Anstupsen mit dem Ellenbogen sind unter Agenten natürlich verpönt.

Alternative Signale

Sollte ein Mitspieler nicht zwinkern können, kann zu Beginn des Spiels auch ein alternatives Signal vereinbart werden, wie z.B. „*Blinzeln*“, „*Heben der Augenbrauen*“ oder „*Nicken mit dem Kopf*“.



Spielautor: Prospero Hall
Illustration: Forrest-Pruzan Creative
Redaktion: Thorsten Gimmler

Copyright: © Forrest-Pruzan Creative

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de





F

Matériel

- 8 tableaux agent
- 56 cartes agent (7 cartes par agent)
- 32 cartes lieu
- 4 lieux
- 1 valise
- 1 support
- 24 jetons observation

Histoire du jeu

Paris, ville de l'amour, est aussi connu pour être la capitale des espions. Es-tu capable de te déplacer comme une ombre et de reconnaître les signaux secrets des autres agents ? Alors tu es dans les meilleures dispositions pour remplir toutes tes missions secrètes.

But du jeu

Entre en contact avec un autre agent en lui faisant un clin d'œil. Cet autre agent doit alors te faire comprendre en quel lieu vous vous rencontrez. Mais sois prudent : les autres agents sont à l'affût pour vous démasquer. Tu devrais aussi surveiller qui fait un clin d'œil à qui !

Préparation de la partie

Chaque joueur choisit un tableau agent qu'il pose devant lui. Tous les autres tableaux sont rangés dans la boîte avec les 7 cartes agent correspondantes.

Le joueur le plus énigmatique est désigné pour commencer. Il mélange les cartes agent et les cartes lieu séparément et forme une pioche face cachée au centre de la table pour chaque catégorie. Pour la première partie, nous recommandons de retirer 2 cartes par joueur de la pile des cartes agent sans les regarder et de les ranger dans la boîte. Si vous souhaitez jouer plus ou moins longtemps, vous pouvez facilement décider de la durée du jeu en ajoutant ou retirant des cartes agent – avec davantage de cartes, le jeu durera plus longtemps, avec moins de cartes, il sera plus court.

Assemblez les 4 lieux et posez-les sur la table en les éloignant au maximum les uns des autres. Celui qui commence prend la valise, la place sur le support et la pose devant son tableau agent. Ensuite, 3 jetons observation sont distribués à chaque joueur.

Exemple pour une partie avec 6 joueurs :



Récapitulatif

Les joueurs essaient d'accomplir le plus grand nombre de missions. Chaque joueur a **toujours 2 cartes pour 2 missions différentes** dans la main : une carte agent et une carte lieu. La **carte agent** indique **avec quel agent le joueur doit entrer en contact** (mission active). La **carte lieu** indique le lieu de rendez-vous où un autre agent doit me rencontrer quand il a pris contact avec moi (mission passive).



Mission active : trouver la personne de contact et transmettre un message

La carte agent de la main indique **à quel agent** le joueur doit transmettre le message.

Pour cela, le joueur doit prendre activement contact avec l'agent dont il a la carte dans sa main en lui faisant un **clin d'œil**. Ensuite, il doit attendre que cet agent lui indique le lieu de rendez-vous (lieu correspondant à sa carte lieu) (= mission passive de cet agent).



Julia fait un clin d'oeil à Jan pour l'informer qu'elle a sa carte agent dans sa main.

La main de Julia :



La carte agent de Julia indiquant sa personne de contact (pour sa mission active)

IMPORTANT : seul la personne dont le joueur qui fait le clin d'œil a la carte agent dans sa main doit s'en apercevoir. Tous les autres joueurs ne doivent rien remarquer.



Mission passive : recevoir le message

Si un **autre agent t'a fait un clin d'œil**, tu dois faire comprendre à cet agent où vous voulez vous rencontrer pour la transmission du message. La carte lieu de ta main indique **le lieu** où le rendez-vous doit avoir lieu. Tu dois donc indiquer à l'autre joueur avec ton regard **la carte lieu que tu as dans ta main**.



Julia voit que Tom lui a fait un clin d'œil pour lui signaler qu'il a sa carte agent dans sa main et qu'elle est donc son contact.



Julia regarde vers la fontaine pour indiquer à Tom qu'elle veut le rencontrer là-bas pour terminer la mission.

La main de Julia :



Sa carte lieu (mission passive)



Comme tous les joueurs jouent en même temps, ils doivent toujours être prêts pour la partie active et la partie passive de leur mission. Quand l'occasion se présente de faire un clin d'œil à son contact sans qu'un autre joueur ne le remarque, cette occasion devrait être utilisée. Cependant, chaque joueur devrait regarder attentivement si un autre joueur ne lui fait pas de clin d'œil pour qu'il puisse lui communiquer le lieu de rendez-vous. Chaque joueur participe donc toujours à deux missions avec ses cartes (une fois pour la partie active et une fois pour la partie passive) – normalement avec des joueurs différents.

Déroulement de la partie

Première manche

Au début de la partie, le joueur qui commence pioche une carte agent et une carte lieu. Ensuite, il transmet la valise au joueur à sa gauche. Celui-ci pioche également une carte agent et une carte lieu, puis il transmet la valise à sa gauche, etc.

Avec **TOP SECRET**, chaque joueur est toujours dans l'action. Cela signifie qu'il ne doit pas attendre son tour pour faire un clin d'œil, mais qu'il peut le faire à tout moment de la partie. Pendant que les joueurs piochent des cartes et se transmettent la valise, les premiers joueurs peuvent donc faire prudemment des clin d'œil à leur contact. Les joueurs à qui on a adressé un clin d'œil regarderont ensuite discrètement vers le lieu qu'ils ont déjà dans leur main le cas échéant.

Manches suivantes

Faire un clin d'œil et indiquer le lieu de rendez-vous est possible à tout moment de la partie. Mais pour pouvoir **accomplir une mission**, un joueur doit attendre que la **valise se trouve devant lui**. Ce n'est qu'à ce moment qu'il a la possibilité de terminer sa mission (voir « Terminer une mission »). Si à ce moment-là, le joueur n'a pas encore réussi à contacter le joueur correspondant à

sa carte agent ou s'il est incertain, il passe et transmet la valise à sa gauche. Il peut aussi se défausser d'une ou de deux cartes de sa main et en prendre d'autres en conséquence. Tout joueur doit **toujours avoir dans sa main une carte agent et une carte lieu**.

Remarque : si un joueur pioche **sa propre carte agent**, il la place sur la défausse et pioche une autre carte.

Terminer une mission

Le joueur avec **la valise devant lui** (et seulement lui) peut **terminer une mission**. Quand un joueur a donc **fait un clin d'œil** à un autre joueur et a reçu de celui-ci l'information sur leur lieu de rendez-vous, il pose sa carte agent sur la table, face visible, et annonce le lieu de transmission des informations.

Exemple : Tom a fait un clin d'œil à Julia (l'agent vert) puisqu'il a la carte agent vert dans sa main. Julia a la carte lieu fontaine dans sa main et l'indique à Tom en regardant vers la fontaine. Quand c'est de nouveau au tour de Tom, il pose la carte agent vert et annonce : « J'ai rendez-vous avec Julia à la fontaine. » Julia le confirme alors en retournant sa carte.

Mission accomplie

Si le joueur dont la carte a été posée a le lieu cité dans sa main, il le montre en la posant. En récompense pour avoir accompli la mission, les deux joueurs glissent la carte qu'ils avaient retournée face cachée sous leur tableau agent. Chaque carte sous son propre tableau agent apporte un point de victoire à la fin de la partie. Les deux joueurs piochent les cartes correspondantes pour leur main.

Échec de la mission

Si le joueur dont la carte a été posée n'a pas le lieu cité dans sa main, il l'annonce. Dans ce cas, il ne pose pas sa carte lieu. La carte agent posée est alors placée sur la défausse et le joueur pioche une nouvelle carte agent.

Récapitulatif concernant « Terminer la mission ».

Seul le joueur dont c'est le tour peut terminer une mission :

1. La valise est chez le joueur qui a fait un clin d'œil.
2. Le joueur nomme son contact et le lieu de rendez-vous.
3. Le contact confirme que la mission est accomplie ou non.



IMPORTANT : seul le joueur qui a fait un clin d'œil peut terminer une mission.



Mais il doit attendre son tour, donc quand la valise sera devant lui. Le joueur doit alors poser sa carte agent. Un joueur ne doit jamais poser sa carte lieu quand c'est son tour de jouer. La carte lieu ne doit être posée que quand un autre joueur a nommé le lieu de rendez-vous correct au moment de son tour.

Surpris !

Si un joueur voit un clin d'œil adressé à un autre joueur, il peut jeter un de ses jetons observation au milieu de la table et crier « Surpris ! ». Il peut ainsi faire barrage à une mission et lui-même progresser vers la victoire.

Il doit alors annoncer **qui a adressé un clin d'œil à qui.**





Tant qu'un joueur possède encore des jetons observation, il peut à **tout moment** surprendre d'autres joueurs quand ils font un clin d'œil. Il n'a pas besoin d'**attendre son tour**. Si un joueur a utilisé tous ses jetons observation, il ne peut plus surprendre d'autres joueurs.

Le joueur qui a été surpris en train de faire un clin d'œil doit alors retourner sa carte agent. Si l'accusation est fondée, le joueur qui l'a surpris reçoit la carte

agent de ce joueur et la glisse face cachée sous son tableau agent. Elle lui rapportera un point de victoire à la fin de la partie. Si l'accusation était infondée, donc si le joueur pose une carte agent qui ne correspond pas à l'accusation, le jeton observation a été utilisé pour rien. L'accusé pose la carte agent retournée sur la défausse. Que l'accusation soit fondée ou non, l'accusateur perd un jeton observation et l'accusé pioche une nouvelle carte agent.

Exemple : Marie voit que Julia fait un clin d'œil à Jan. Elle crie « Surpris ! Julia a fait un clin d'œil à Jan. » et jette un de ses jetons observation au centre de la table.

Julia doit alors poser sa carte agent. Comme il s'agit d'une carte agent mauve et que la carte agent mauve se trouve devant Jan, l'accusation était fondée. Marie prend la carte agent mauve et la glisse sous son tableau agent rouge. Julia pioche ensuite une nouvelle carte agent.



Fin de la partie

Dès qu'un joueur ne peut plus piocher de carte agent, la partie est terminée immédiatement. Chaque joueur compte alors les cartes sous son tableau agent. **Le joueur possédant le plus grand nombre de cartes gagne la partie.** En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Code d'honneur

TOP SECRET doit d'abord être divertissant et amusant. Tous les joueurs respecteront donc un code d'honneur et n'enverront pas de faux signaux pendant la partie. Les méthodes déloyales de prise de contact, par exemple les coups de pied ou coups de coude, sont bien entendu proscrites entre agents.

Autres signes

Si un joueur ne peut pas faire de clin d'œil, un autre signe peut être convenu au début de la partie, par exemple « *cligner des yeux* », « *sourciller* » ou « *hocher de la tête* ».



Auteur du jeu : Prospero Hall
Illustration : Forrest-Pruzan Creative
Rédaction : Thorsten Gimmler

Copyright : © Forrest-Pruzan Creative

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de





Contenuto

- 8 cartoncini degli agenti
- 56 carte degli agenti (7 carte per ogni agente)
- 32 carte dei luoghi
- 4 luoghi
- 1 valigia
- 1 piedistallo
- 24 cartoncini binocolo

La storia

Parigi, la città dell'amore, è anche notoriamente la capitale di agenti segreti e spie. Riuscirai a muoverti nell'ombra e a riconoscere i segnali segreti degli altri agenti? Se ce la farai, avrai i migliori presupposti per portare a termine tutte le tue missioni segrete.

L'idea

Entra in contatto con un altro agente segreto facendogli l'occholino. Questo agente dovrà poi farti capire in quale luogo vi incontrerete. Però fai attenzione: gli altri agenti non aspettano altro che di scoprirti. E anche tu devi sempre stare in guardia per scoprire a chi fanno l'occholino gli altri!

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un cartoncino agente e lo mette davanti a sé. Gli altri cartoncini degli agenti, insieme alle relative carte agenti, vengono riposti nuovamente nella scatola.

Per iniziare il gioco viene scelto il giocatore più misterioso. Questo meschia le carte degli agenti e le carte dei luoghi separatamente, formando due mazzi che metterà al centro del tavolo e che serviranno per pescare le carte. Per la prima partita consigliamo di togliere due carte per ogni giocatore dal mazzo delle carte agenti e di rimetterle nella scatola. Chi desidera fare una partita più lunga o più breve può gestire la lunghezza del gioco aggiungendo o togliendo alcune carte degli agenti – con più carte il gioco dura di più, con meno carte è più breve.

Montate i quattro luoghi e posizionatevi sul tavolo in modo che siano il più lontano possibile fra loro. Il primo giocatore prende la valigia, la monta sul piedistallo e la depone davanti al suo cartoncino agente. Infine ogni giocatore riceve 3 cartoncini binocolo.

Esempio di partita con 6 giocatori:



Le missioni

I giocatori tentano di portare a termine il maggior numero possibile di missioni. Ogni giocatore ha in mano **sempre 2 carte per 2 diverse missioni**: una carta agente e una carta luogo. La **carta agente** indica **quale agente il giocatore deve contattare** (missione attiva). La **carta luogo** indica il luogo nel quale dovrà incontrare un altro agente, se verrà contattato da qualcuno (missione passiva).



Missione attiva: trovare l'agente da contattare e consegnare il messaggio

Ogni giocatore deve consegnare attivamente un messaggio. La carta dell'agente che il giocatore ha in mano indica **a quale agente** deve consegnare il messaggio.

Per farlo il giocatore deve mettersi in contatto attivamente con l'agente di cui ha in mano la carta, **facendogli l'occhiolino**. Poi deve aspettare che questo agente (secondo la propria carta del luogo) gli indichi il luogo dell'incontro (= missione passiva del giocatore).



Giulia fa l'occhiolino a Jan per fargli capire che ha in mano la sua carta agente.

Le carte di Giulia:



Carta agente della persona che Giulia deve contattare (per la sua missione attiva)

IMPORTANTE: ad accorgersi dell'occholino dovrebbe essere solo il giocatore la cui carta agente è in mano al giocatore che fa l'occholino. Gli altri giocatori non dovrebbero accorgersi di nulla!



Missione passiva: ricevere il messaggio

Se **un altro agente ti fa l'occholino**, dovrai fargli capire dove vi dovrete incontrare per la consegna del messaggio. La carta del luogo che hai in mano indica il **luogo in cui dovrà avvenire l'incontro**. Dunque dovrai indicare con lo sguardo all'altro giocatore il **luogo raffigurato sulla carta luogo che hai in mano**.



Giulia vede che Tom gli fa l'occholino per farle capire che ha in mano la sua carta agente e che lei quindi è il suo contatto.



Giulia guarda la fontana per far capire a Tom che è lì che vuole incontrarlo per concludere la missione.

Le carte di Giulia:



La sua carta del luogo (missione passiva)



Poiché tutti i giocatori giocano contemporaneamente, devono essere sempre pronti a svolgere sia la parte attiva che quella passiva della missione. Quando si presenta l'opportunità di fare l'occholino alla persona che si deve contattare senza che gli altri giocatori se ne accorgano, bisogna sfruttare questa opportunità. Allo stesso modo ogni giocatore deve rimanere in guardia per vedere se un altro agente gli fa l'occholino e quindi indicargli il luogo dell'incontro. Dunque, grazie alle sue due carte, ogni giocatore è sempre coinvolto in due missioni (una per la parte attiva e l'altra per la parte passiva) – generalmente con due giocatori diversi!

Svolgimento del gioco

Primo giro

All'inizio del gioco il primo giocatore pesca una carta agente e una carta luogo. Poi passa la valigia al giocatore alla sua sinistra. Anche questo pesca una carta agente e una carta luogo, poi passa la valigia alla sua sinistra e così via di seguito.

A **TOP SECRET** ogni giocatore è continuamente coinvolto nel gioco. Questo significa che non deve aspettare il suo turno per fare l'occholino, ma può farlo in ogni momento della partita. Mentre i giocatori successivi pescano le carte e passano la valigia, i primi giocatori possono già iniziare a fare l'occholino agli agenti che devono contattare. I giocatori a cui è stato fatto l'occholino dovrebbero adesso ammiccare con discrezione il luogo di cui eventualmente hanno già in mano la carta.

Giri successivi

In ogni fase del gioco è possibile fare l'occholino e indicare il luogo dell'incontro. Per **portare a termine una missione**, tuttavia, il giocatore deve aspettare che **la valigia torni da lui**. Solo allora ha la possibilità di chiudere la missione (si veda "portare a termine una missione"). Se il giocatore fino a quel momento non è riuscito a mettersi in contatto con il giocatore della sua

carta agente o se non si sente sicuro, passa il turno e consegna la valigia al giocatore alla sua sinistra. Ha anche la possibilità di scartare una o entrambe le carte e di pescarne delle nuove. Ogni giocatore deve **sempre** avere in mano **una carta agente e una carta luogo**.

Importante: se un giocatore pesca **la propria carta agente**, la mette sul mazzo degli scarti e ne pesca un'altra.

Portare a termine una missione

Il giocatore che ha **la valigia davanti a sé** (e solo lui) può **portare a termine una missione**. Dunque se il giocatore **ha fatto l'occholino** a un altro giocatore e ha ricevuto da questo l'informazione sul luogo nel quale dovranno incontrarsi, scopre la carta agente che ha in mano e dice il luogo dell'incontro per la consegna del messaggio.

Esempio: Tom ha fatto l'occholino a Giulia (l'agente in verde) perché ha in mano la carta agente verde. Giulia ha in mano la carta luogo con la fontana e lo fa capire a Tom guardando la fontana. Quando è il suo turno, Tom scopre la carta agente verde e dice: "Incontro Giulia alla fontana!" Giulia conferma l'informazione scoprendo la propria carta.

Missione compiuta

Se il giocatore la cui carta agente è stata scoperta ha in mano il luogo che è stato indicato, lo mostra scoprendo la carta luogo che ha in mano. Come premio i due giocatori che hanno portato a termine la missione prendono ciascuno la carta che hanno scoperto e la mettono coperta sotto il proprio cartoncino agente. Alla fine del gioco ogni carta che si trova sotto il cartoncino agente vale un punto. I due giocatori pescano ciascuno una nuova carta agente o luogo (quella che gli manca).

Missione non compiuta

Se il giocatore la cui carta è stata scoperta non ha in mano la carta del luogo pronunciato dall'altro giocatore, lo dice. In questo caso non scopre la sua carta. La carta agente viene messa sul mazzo degli scarti e il giocatore pesca una nuova carta agente.

Un breve **riassunto** per "portare a termine una missione". Solo il giocatore che è di turno può portare a termine una missione:

1. La valigia si trova davanti al giocatore che ha fatto l'occhiolino.
2. Il giocatore dice il nome dell'agente che ha contattato e il luogo dell'incontro.
3. L'altro giocatore conferma l'esattezza oppure no.



IMPORTANTE! Solo il giocatore che ha fatto l'occhiolino può portare a termine la missione!

Però deve aspettare che arrivi il suo turno, cioè che la valigia sia davanti a lui! Per portare a termine la missione deve scoprire la sua carta agente. Un giocatore non deve mai scoprire la propria carta luogo quando è il suo turno. La carta luogo deve essere scoperta solo quando un altro giocatore durante il proprio turno la nomina correttamente come punto di incontro.



Scoperto!

Se un giocatore si accorge che qualcuno fa l'occhiolino a un altro agente, può gettare al centro del tavolo uno dei suoi binocoli ed esclamare: "Scoperto/a!". Così facendo può sventare una missione e fare un passo avanti verso la





vittoria del gioco. Poi deve rivelare **quale giocatore ha fatto l'occholino e a chi**.

Ogni giocatore che abbia ancora dei binocoli può scoprire **in qualsiasi momento** un altro giocatore mentre fa l'occholino. **Non deve essere il suo turno**. Chi ha già giocato tutti i propri binocoli non può più scoprire le missioni degli altri agenti.

Il giocatore che viene scoperto mentre fa l'occholino deve mostrare la sua carta agente. Se l'accusa è confermata, il giocatore che l'ha scoperto riceve la carta agente e la mette sotto il proprio cartoncino agente. Alla fine del gioco gli varrà un punto. Se l'accusa si rivela falsa – cioè se il giocatore accusato scopre una carta il cui agente non è quello indicato – il binocolo è stato utilizzato invano. Il giocatore accusato mette la carta agente sul mazzo degli scarti. Indipendentemente dal fatto che l'accusato sia colpevole o meno, il giocatore che l'ha denunciato perde il binocolo e l'accusato pesca una nuova carta agente.

Esempio: Maria vede che Giulia fa l'occholino a Jan. Esclama: "Scoperta! Giulia ha fatto l'occholino a Jan!" e getta uno dei suoi binocoli al centro del tavolo. Adesso Giulia deve mostrare la carta agente che ha in mano. Poiché si tratta di una carta agente viola e il cartoncino agente viola si trova davanti a Jan, l'accusa è confermata. Maria prende la carta agente viola e la mette sotto il suo cartoncino agente rosso. Infine Giulia pesca una nuova carta agente dal mazzo.



Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore non ha più carte agente da pescare. Adesso ogni giocatore conta le carte sotto il proprio cartoncino agente. **Il giocatore che ha il maggior numero di carte vince la partita.** Se più giocatori hanno lo stesso numero di carte, ci sono più vincitori.

Codice d'onore

Lo scopo principale di **TOP SECRET** è intrattenere e divertire. Per questo tutti i giocatori devono attenersi al codice d'onore e non inviare segnali falsi durante il gioco! Sono vietati anche metodi illeciti per prendere contatto con altri agenti, come l'uso dei piedi o le gomitate.

Segnali alternativi

Nel caso in cui un giocatore non sappia fare l'occholino, all'inizio del gioco è possibile stabilire un segnale alternativo, ad esempio *"sbattere le palpebre"*, *"alzare le sopracciglia"* o *"fare un cenno con la testa"*.



Autore: Prospero Hall
Illustrazione: Forrest-Pruzan Creative
Redazione: Thorsten Gimmler

Copyright: © Forrest-Pruzan Creative

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

