



Heimlich & Co
 Amigo, 2001
 Wolfgang KRAMER
 2 tot 7 spelers vanaf 8 jaar
 ± 45 minuten



Spelidee

Zoals in een echt spionageverhaal verloopt dit spel soms erg stormachtig en verwarrend. Er wordt gezocht naar geheime informatie die in een brandkast is verstopt. Telkens een geheim agent de brandkast kan kraken, wordt nieuwe informatie bekend.

Elke speler kruipt in de rol van chef van de geheime dienst van zijn land en stuurt zijn beste agent op pad op zoek naar de geheime informatie. De identiteit (de kleur) van elke geheim agent moet uiteraard voor de andere spelers volstrekt geheim blijven. Om er voor te zorgen dat de agenten niet te vlug ontmaskerd worden, kan iedere speler elke agent bewegen.

De speler die als eerste met zijn waarderingssteen, op de scoretabel, het start-/doelveld bereikt of overschrijdt, heeft alle informatie verzameld en wint het spel.

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord



⇒ 7 agenten



⇒ 7 kleine waarderingstenen



⇒ 7 identiteitskaarten van agenten



⇒ 1 brandkast



⇒ 1 dobbelsteen



⇒ 1 handleiding

⇒ 26 top secret kaarten



HET BASISPEL

Spelvoorbereiding

De 26 top secret kaarten worden in het basisspel niet gebruikt en worden terug in de doos gelegd. Alle spelers kiezen gezamenlijk de agenten (de kleuren) die aan het spel zullen deelnemen.

Het aantal agenten dat deelneemt, hangt af van het aantal spelers:

- In een spel met **2 spelers** spelen **5 agenten** mee.
- In een spel met **3 spelers** spelen **6 agenten** mee.
- **Vanaf 4 spelers** zijn alle **7 agenten** in het spel.

Voor alle agenten die meespelen wordt een waarderingssteen en een identiteitskaart van dezelfde kleur klaargelegd.



Een rode agent met waarderingssteen en identiteitskaart.

De agenten, de identiteitskaarten en de waarderingsstenen die niet meespelen, worden terug in de doos gelegd.

- Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Alle **agenten** die meespelen worden in de **kerk** op het speelbord gezet.
- De **waarderingstenen** van de meespelende agenten worden op het **start-/doelveld** van de scoretabel geplaatst.
- De **brandkast** wordt in het gebouw met het **nummer 7** geplaatst.
- De **dobbelsteen** wordt **in het midden** van het speelbord gelegd.

De identiteitskaarten van de meespelende agenten worden **verdekt** zeer grondig gemixt. Iedere speler trekt verdekt **één identiteitskaart**, bekijkt deze kaart zeer aandachtig (zonder dat de andere spelers dit kunnen zien) en legt deze kaart verdekt voor zich af.

De **kleurenbalk** op de identiteitskaart vertelt de speler welke agent hij vertegenwoordigt.

Voorbeeld

Als een speler bijvoorbeeld de rode identiteitskaart trekt dan behoren de rode agent en de rode waarderingssteen hem toe.

Belangrijk

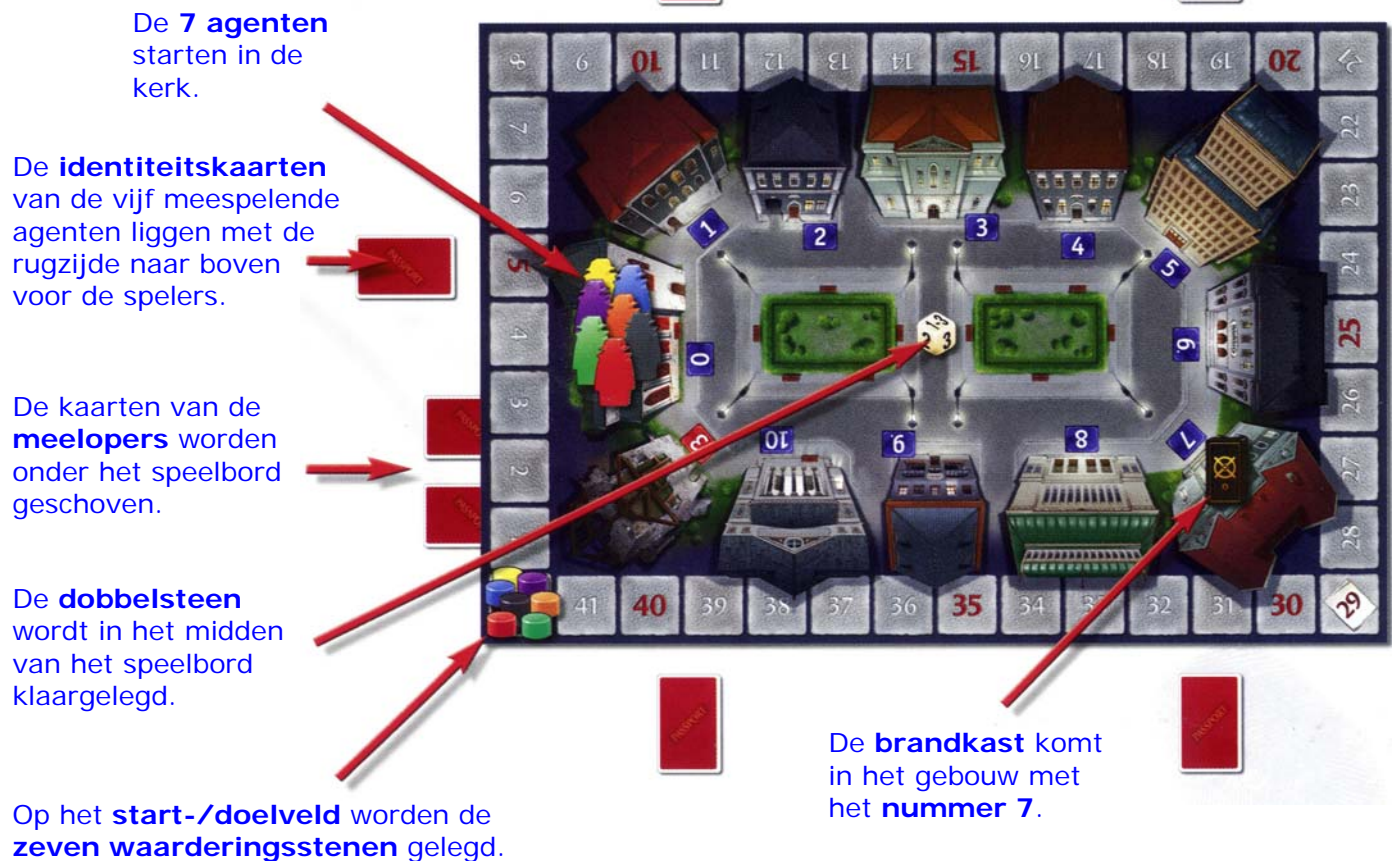
De niet getrokken identiteitskaarten mogen uiteraard door geen enkele speler worden bekeken. Zij **blijven verdekt** en worden half onder het speelbord geschoven. De agenten van deze kaarten zijn de meelopers. Zij spelen absoluut wel mee in het spel maar horen aan geen enkele speler toe.

Tip

In een spel met 7 spelers zijn er geen meelopers.

Iedere speler kent nu zijn agent, maar niet de agenten van de medespelers en niet de meelopers. De identiteit van de eigen agent mag niet worden verklapt en moet, zoals het grootste staatsgeheim, volstrekt bewaard blijven tot aan het einde van het spel.

Startpositie in een spel met 5 spelers



Spelverloop

De oudste speler begint, daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

Een beurt van een speler verloopt altijd in dezelfde volgorde:

1. De speler gooit met de dobbelsteen.
2. De speler verplaatst minstens één agent.
3. Als de speler een agent verplaatst in een gebouw met de brandkast dan wordt er een waardering uitgelokt.
Daaruit volgt:
 - a. De waarderingsstenen worden geplaatst.
 - b. De speler plaatst de brandkast in een nieuw gebouw.
4. De speler geeft de dobbelsteen aan zijn linkerbuurman.

Dit scenario wordt herhaald tot een waarderingssteen opnieuw het start-/doelveld bereikt of overschrijdt (zie ook bij 'Einde van het spel').

1. De speler gooit met de dobbelsteen.

De dobbelsteen bepaalt het aantal bewegingspunten van een speler. Als de speler bijvoorbeeld een '5' heeft gegooid dan heeft hij vijf bewegingspunten. Als de speler bijvoorbeeld een '1 - 3' heeft gegooid dan heeft hij de keuze tussen één, twee of drie bewegingspunten.

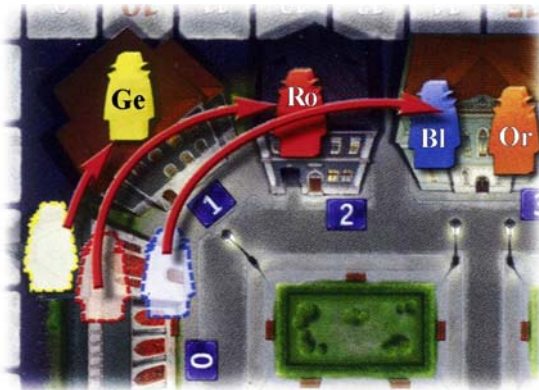
2. De speler verplaatst minstens één agent.

Belangrijk

Iedere speler heeft het recht om iedere agent te bewegen. Dit betekent dat hij de gedubbelde bewegingspunten naar believen over de agenten mag verdelen. In overeenstemming met het aantal gedubbelde bewegingspunten worden agenten op het speelbord, van gebouw naar gebouw, voorwaarts verplaatst altijd **met de wijzers van de klok mee**. Elke verplaatsing naar een volgend gebouw kost één bewegingspunt. In een gebouw kunnen tegelijkertijd meerdere agenten staan.

De speler kan de gedubbelde bewegingspunten aan één agent toebedelen, maar hij mag de bewegingspunten ook verdelen over meerdere agenten. Een speler mag zijn eigen agent ook laten staan en alleen bewegen met vreemde agenten.

De speler **moet** alle bewegingspunten gebruiken en mag geen bewegingspunten laten vervallen. Het is mogelijk dat het tot een waardering komt.



Voorbeeld

Marc dobbelt een '6'. Hij verdeelt zijn bewegingspunten over drie agenten. Hij verplaatst de rode agent van de kerk naar het gebouw 2, de blauwe agent van de kerk naar het gebouw 3 en de gele agent naar het gebouw 1.

De zes bewegingspunten hadden ook anders kunnen worden verdeeld: zes agenten telkens één gebouw verder of één agent zes gebouwen verder.

3. De speler lokt een waardering uit.

Een waardering wordt alleen dan uitgelokt als een speler **één of meerdere agenten** in een gebouw zet waarin de **brandkast** staat.

Op dat moment ontvangen de geheim agenten vertrouwelijke informatie.

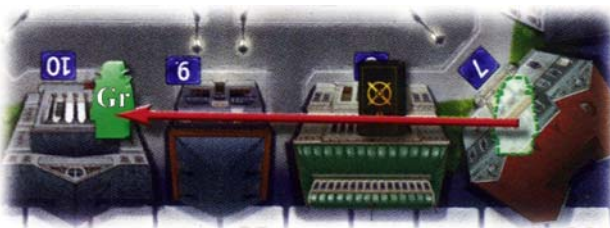


De groene agent wordt in het huis met de brandkast gezet.

Hierdoor wordt er een waardering uitgelokt.

Aandacht

Een speler kan een agent **laten voorbijgaan** aan het gebouw waarin de brandkast staat. Er vindt dan geen waardering plaats.



De groene agent loopt aan het huis met de brandkast voorbij en dus wordt er geen waardering uitgelokt.

3. a. Waarderingsstenen plaatsen

De informatie wordt met de waarderingsstenen op de scoretabel aangeduid. Iedere speler ontvangt bij een waardering informatie afhankelijk van het nummer van het gebouw waarin hij zich bevindt.

- ⇒ Staat er bijvoorbeeld een agent **in gebouw 4** dan ontvangt de agent **vier informatie** en de overeenkomstige waarderingssteen wordt **vier velden vooruit** gezet op de scoretabel.
- ⇒ In de **oude ruïne** met het nummer **'-3'** is het zeer gevaarlijk. Daar **verliezen** de agenten **drie informatie** en de waarderingssteen wordt overeenkomstig **drie velden teruggezet** op de scoretabel, maar **niet achter het start-/doelveld**.
- ⇒ De **kerk** met het nummer **'0'** is een neutrale plaats. Hier wordt er geen informatie gegeven, maar gaat er ook geen informatie verloren.



Voorbeeld

De blauwe agent staat in het gebouw met het nummer 7 waarin zich de brandkast bevindt. De blauwe waarderingssteen wordt in dit geval 7 velden voorwaarts gezet. De gele agent staat in gebouw 2, zijn waarderingssteen mag 2 velden vooruit. De rode agent staat in gebouw 10, zijn waarderingssteen mag 10 velden vooruit. De paarse agent staat in de ruïne, zijn waarderingssteen moet 3 velden terug. De groene agent staat in de kerk, zijn waarderingssteen wordt niet verplaatst.

Tip

Om te vermijden dat er wanorde heerst, raden wij aan dat de speler die de waardering heeft uitgelokt alle waarderingsstenen plaatst.

3. b. De brandkast verplaatsen

Nadat de waarderingsstenen werden geplaatst, **moet** de speler die de waardering heeft uitgelokt, de brandkast **in een ander gebouw** plaatsen.

De brandkast mag **in elk gebouw** worden geplaatst, **ook in de ruïne of in de kerk**.

Als de brandkast in een gebouw wordt geplaatst waarin zich al één of meerdere agenten bevinden, wordt er geen waardering uitgelokt.

Alleen een agent die in het gebouw met de brandkast wordt geplaatst, lukt een waardering uit.

4. De speler geeft de dobbelsteen aan zijn linkerbuurman.

In het geval er geen waardering werd uitgelokt:

Als een speler de agenten heeft verplaatst en geen waardering heeft uitgelokt, geeft hij de dobbelsteen aan zijn linkerbuurman. Daarmee is zijn beurt beëindigd en is de volgende speler aan de beurt.

In het geval er wel een waardering werd uitgelokt:

Als een speler de agenten heeft verplaatst en een waardering heeft uitgelokt, **verplaatst hij eerste de brandkast** en geeft dan de dobbelsteen aan zijn linkerbuurman. Daarmee is zijn beurt beëindigd en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een waarderingsteen opnieuw het start-/doelveld bereikt of overschrijdt. Om de winnaar te bepalen worden nu alle identiteitskaarten omgedraaid, ook die van de meelopers.

De spelers wiens identiteitskaart overeenstemt met de waarderingsteen die het start-/doelveld heeft bereikt of overschreden, wint het spel.

Als er meerdere waarderingstenen over het start-/doelveld zijn geplaatst dan wint van die spelers de speler die het verst is geraakt.



Voorbeeld

In dit voorbeeld wint speler Rood.

Het kan gebeuren dat een meeloper het spel wint.

In elk geval is een revanche dan een erezaak.

Belangrijke tips

Dit spel biedt het meeste plezier als men probeert de medespelers zo lang mogelijk te misleiden. Daarbij moet men veel praten en veel bluffen. Om de spelers in verwarring te brengen, spreekt men regelmatig vermoedens uit of men geeft hier en daar 'goede' raadgevingen. Dan weer spreekt men een verdenking uit of men zet een achtergebleven agent terug vooruit.

Met list en trucjes kan men alle aanwijzingen weer in twijfel trekken. Dan pas wordt het een gezellig en meeslepend spel.

DE TOP SECRET VERSIE

In de top secret versie gelden de regels van het basisspel met een aantal wijzigingen. Nieuw in deze top secret versie is de ronde waarin de top secret kaarten ten tonele verschijnen.

Opmerking

Als er 7 personen meespelen dan moet de top secret kaart met de twee agentkaarten (zie afbeelding) worden uitgesorteerd en terug in de doos gelegd.



Spelverloop

De oudste speler begint, daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee. Een beurt van een speler verloopt altijd in dezelfde volgorde:

1. De speler gooit met de dobbelsteen.
2. De speler verplaatst minstens één agent of hij verzaakt aan de bewegingspunten als hij een '1 - 3' heeft gedobbeld.
3. Het komt eventueel tot een **top secret ronde**.
4. Als de speler een agent verplaatst in een gebouw met de brandkast dan wordt er een waardering uitgelokt.
Daaruit volgt:
 - a. De waarderingsstenen worden geplaatst.
 - b. De speler plaatst de brandkast in een nieuw gebouw.
5. De speler geeft de dobbelsteen aan zijn linkerbuurman en beëindigt daarmee zijn beurt.

Dit scenario wordt herhaald tot een waarderingssteen opnieuw het start-/doelveld bereikt of overschrijdt (zie ook bij 'Einde van het spel').

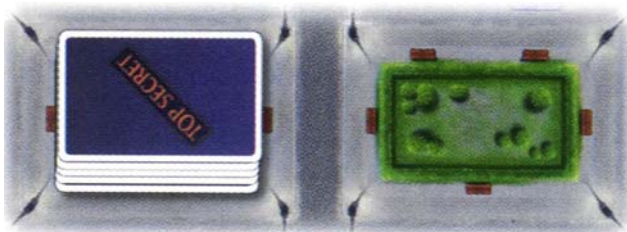
Nieuwe dobbelregel

De speler die een '1 - 3' heeft gedobbeld **heeft de keuze** tussen 1, 2 of 3 bewegingspunten **of** hij beweegt geen agenten.

De top secret kaarten

Alle 26 top secret kaarten worden zeer grondig gemixt en worden als verdeckte voorraadstapel in het midden van het speelbord gelegd op de voorziene plaatsen in het centrale park.

Een volledige beschrijving van de top secret kaarten is te vinden achteraan deze handleiding (zie pagina 11).



De voorraadstapel wordt links op het speelbord gelegd, de aflegstapel moet aan de rechterkant worden gevormd.

Nadat alle spelers een identiteitskaart van een agent hebben ontvangen, ontvangt iedere speler om de beurt twee top secret kaarten van de voorraadstapel die hij voor de medespelers geheim in de hand houdt.

In de loop van het spel kan een speler nieuwe top secret kaarten ontvangen als hij aan de beurt is (dit wil zeggen als hij de dobbelsteen bezit). Een speler kan één top secret kaart ontvangen als hij ofwel

- één of meerdere agenten **in de ruïne** plaatst (met de bewegingspunten of door een top secret kaart) **of**
- met de dobbelsteen '1 - 3' gooit **en** geen agent verplaatst.

Een speler mag **maximaal vier top secret kaarten** in de hand hebben. Een speler die al vier top secret kaarten in de handen heeft, ontvangt geen vijfde top secret kaart.

Altijd wordt de **bovenste kaart** van de voorraadstapel genomen en in de hand genomen.

De top secret kaart kan in de volgende of in een latere top secret ronde worden ingezet.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

De top secret ronde

Alleen in de top secret ronde kunnen de top secret kaarten worden ingezet. Nadat de speler, die aan de beurt is, agenten heeft bewogen of bij een '1 - 3' daaraan heeft verzaakt, vraagt hij of iemand een top secret kaart wil uitspelen (dat kan uiteraard ook de vraagsteller zelf zijn).

- **Als zich geen enkele speler heeft gemeld** dan volgt er geen top secret ronde. De speler geeft de dobbelsteen aan zijn linkerbuurman. Als er een waardering moet worden doorgevoerd dan moet er eerst worden gewaardeerd en daarna wordt de dobbelsteen doorgegeven.
- **Als zich één speler heeft gemeld** dan begint de top secret ronde. De speler die zich heeft gemeld speelt een kaart uit en voert de daarop beschreven actie uit.
- **Als zich meerdere spelers tegelijkertijd hebben gemeld** dan begint de top secret ronde met de speler die met de wijzers van de klok mee het dichtst zit bij de vraagsteller. Als de vraagsteller zich zelf heeft gemeld dan begint de top secret ronde bij deze speler.

Nadat de eerste speler zijn kaart in een top secret ronde heeft uitgespeeld, mag nu om de beurt **iedere speler** een kaart uitspelen of daaraan verzaken. Dat geldt ook voor die spelers die zich vooreerst niet voor het uitspelen van een top secret kaart hebben gemeld. Een speler kan meermaals aan de beurt komen. Het uitspelen van top secret kaarten gaat zolang door tot niemand nog een kaart **kan of wil** uitspelen. Daarmee is de top secret ronde beëindigd.

De spelregels van de top secret ronde

- Spelers die in een top secret ronde **vooreerst hebben verzaakt** om een top secret kaart te spelen, kunnen **toch een kaart** spelen als ze aan de beurt zijn. Op deze wijze kan iedere speler reageren op een veranderde spelsituatie.
- Een speler kan ook **meerdere top secret kaarten tegelijkertijd** uitspelen. De volgorde waarin de acties worden doorgevoerd, bepaalt de speler zelf.
- Als de actie van een top secret kaart is uitgevoerd, wordt de kaart **open op de aflegstapel** in het midden van het speelbord gelegd.
- Als een speler op grond van een top secret kaart **één of meerdere agenten** in het gebouw plaatst waarin de **brandkast** staat, wordt een **waardering** uitgelokt. Deze waardering kan echter in dezelfde top secret ronde door een andere kaart worden verhinderd.
- Een **waardering** vindt dus pas plaats **na de volledige top secret ronde** als op dat moment de voorwaarde voor een waardering is vervuld. Dit betekent dat minstens één agent in het huis met de brandkast werd geplaatst en ook na de top secret ronde daar nog staat.

Voorbeeld van een top secret ronde



De situatie **vóór** de zet van Anne.

Anne is aan de beurt. Zij heeft een '1 - 3' gedobbeld en heeft gekozen voor één bewegingspunt. Ze gaat met de rode agent één veld vooruit omdat zij een waardering wil uitlokken. Zij vraagt of iemand een top secret kaart wil uitspelen. Marc en Herman melden zich. De top secret ronde begint.

Omdat Herman de linkerbuurman van Anne is, begint hij de top secret ronde. Herman speelt de kaart 'Zet twee agenten telkens één gebouw terug.' en hij plaatst agent Geel op veld 10 en agent Groen op de kerk.

Carl speelt de kaart 'Zet twee agenten telkens één gebouw vooruit.' en hij zet agent Blauw en agent Geel in de ruïne. Voor deze zet ontvangt hij geen nieuwe top secret kaart omdat Anne de dobbelsteen bezit. Marc past omdat hij met de huidige situatie tevreden is.

Anne speelt de kaart 'Zet de brandkast in een gebouw naar keuze.' en zij plaatst de brandkast op het gebouw met het nummer 4. Zij verhindert daardoor een waardering. Herman past. Carl speelt de kaart 'Zet een agent bij de brandkast.' en hij zet agent Rood bij de brandkast. Dit zou tot een waardering leiden omdat een agent bij de brandkast werd gezet. Marc en Anne passen. Herman speelt de kaart 'Zet een agent in de ruïne.' en hij zet agent Rood in de ruïne.



Omdat de agent die een waardering zou uitlokken van de brandkast werd verwijderd, komt het tot geen waardering. Herman ontvangt geen nieuwe top secret kaart omdat Anne de dobbelsteen bezit. Carl, Marc en Anne passen. Herman speelt de kaart 'Zet één tot twee agenten vanuit de ruïne in de kerk.' en hij zet agenten Blauw en Geel in de kerk. Daarna passen alle spelers. Er wordt geen waardering doorgevoerd. Anne geeft de dobbelsteen aan haar linkerbuurman. Herman is aan de beurt.

De situatie **na** de zet van Anne.

DE SPELVARIANT: 'HET GEHEIME DOSSIER'

De spelvariant: 'het geheime dossier' kan met het basisspel of met de top secret versie worden gespeeld. De spelregels van het basisspel respectievelijk de spelvariant 'het geheime dossier' blijven gelden met de volgende wijzigingen:

- Winnaar is de speler die zoveel mogelijk informatie kan verzamelen over de vijandige agenten om ze te ontmaskeren.
- Daartoe houdt de speler een geheim dossier bij waarin alles wordt genoteerd.

Voorbeeld van een dossier

Agent BUCCI (Groen) wordt geleid door Anne.

Notities: Zij heeft in de tweede ronde geen waardering uitgelokt en heeft in de derde ronde alle bewegingspunten aan agent Rood gegeven zodat hij in huis nummer 10 kwam.

In de loop van het spel moet iedere speler uitzoeken welke agent tot welke speler behoort. Ook de meelopers moeten worden ontmaskerd.

Alle bevindingen moeten worden genoteerd in een geheim dossier. De volgende observaties kunnen worden opgenomen in het dossier:

- ⇒ Wie heeft welke agenten uit de ruïne gehaald?
- ⇒ Wie heeft welke agenten in de ruïne gezet?
- ⇒ Wie plaatste een agent niet in de ruïne hoewel hij dat perfect kon?
- ⇒ Wie heeft een waardering uitgelokt en welke agenten hebben geprofiteerd?
- ⇒ Wie kon een waardering uitlokken en heeft dit nagelaten?

Als de eerste waarderingssteen het veld 29 bereikt of overschrijdt, **moeten** alle spelers in het geheim hun vermoedens in het dossier schrijven. Achter iedere agent moet de naam van een medespeler worden geschreven of een schuine streep voor een meeloper.

Nadat de eerste waarderingssteen het start-/doelveld bereikt of overschrijdt, worden de identiteitskaarten en de geheime dossiers blootgelegd.

Iedere speler ontvangt **voor iedere ontmaskerde agent vijf informatiepunten** en mag zijn waarderingssteen **vijf velden vooruit** zetten op de scoretabel. Daardoor worden waarschijnlijk veel waarderingsstenen behoorlijk ver voorbij het start-/doelveld geplaatst.

De speler wiens waarderingssteen aan het einde van het spel en na de waardering van de geheime dossiers het verste is geraakt, wint het spel en wordt de topagent.

DE TOP SECRET KAARTEN



Zet één agent naar keuze 1 of 2 gebouwen terug.



Zet één agent naar keuze 1 gebouw vooruit of één gebouw terug.



Zet twee agenten telkens 1 gebouw terug.



Zet twee agenten telkens 1 gebouw vooruit.



Zet één agent die bij de brandkast staat 1 gebouw van de brandkast weg (vooruit of terug).



*Zet de brandkast in een gebouw naar keuze. **Let op:** hierdoor wordt er geen waardering uitgelokt. Een waardering vindt plaats als een agent bij de brandkast wordt gezet.*



Zet een agent naar keuze in de ruïne.
Het speelt daarbij geen rol op welke plaats de agent daarvoor stond.



Zet alle agenten in de kerk.



Ruil twee agenten van plaats.



Zet één agent naar keuze bij een andere agent.



Zet één tot twee agenten naar keuze vanuit de ruïne in de kerk.



Zet één agent naar keuze 1, 2 of 3 gebouwen vooruit.



Zet twee waarderingstenen op de scoretabel telkens **drie** velden vooruit, maar maximaal tot veld 40.
Een waarderingsteen die veld 40 heeft overschreden, mag niet worden verplaatst.



Zet een agent naar keuze bij de brandkast. Het speelt daarbij geen rol op welke plaats de agent daarvoor stond.
Hierdoor kan wel een waardering worden uitgelokt als de agent aan het einde van de top secret ronde nog bij de brandkast staat.



Neem één van de identiteitskaarten van de meelopers die opzij werden gelegd en bekijk ze. Voor de resterende duur van het spel bezit jij nu twee kaarten met de identiteit van een agent en bestuur je in het geheim twee agenten.
Aan het einde van het spel geef je de kaart gewoon terug als de bijbehorende waarderingsteen achteraan op de scoretabel staat.
Als er geen identiteitskaarten van meelopers meer zijn dan wordt deze kaart uit het spel verwijderd. In de plaats daarvan mag de speler een andere kaart kiezen.

Opmerking: In een spel met 7 spelers is deze kaart vooraf uitgesorteerd.