

Heimlich & Co

Auteur: Wolfgang Kramer

Uitgegeven door Ravensburger, 1986

Een geraffineerd detective-spel voor 2 tot 7 spelers vanaf 8 jaar.

Doel van bel spel

In een spionageverhaal gaat het er vaak echt stormachtig en verwarrend aan toe. Zelden weet men welke rol door elke agent afzonderlijk wordt gespeeld. De ontknoping is dikwijls zeer verrassend.

In ons verhaal gaan de geheim-agenten op zoek en verzamelen alle informatie over het constructieplan van de nieuwe brandkast van de zeer bekende firma Safe & Partners.

In dit slimme spel wint de goed vermomde agent van de speler die alle 41 inlichtingen over het constructieplan van de nieuwe brandkast heeft verzameld en als eerste met zijn waardesteen de doellijn passeert.

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 7 agenten-figuren
- 7 kleine speelstenen (waarde)
- 7 kaarten van agenten
- 1 brandkast
- 1 dobbelsteen
- spelregels

Vorbereiding

- In de kleine stad, waar dit hele verhaal zich afspeelt, staan 10 huizen, 1 oude ruïne en 1 kerk. De huisnummers van de huizen zijn hierbij zeer belangrijk. Zij geven aan hoeveel inlichtingen in elk huis te vinden zijn.
- Buiten het start- en doelveld bevinden zich rondom het speelveld de waardevelen 1-41. Deze geven inlichtingen over de stand van de reeds verzamelde informatie van elke speler.
- In het begin van het spel verzamelen de agenten zich in de kerk. Het aantal van deze agenten is afhankelijk van het aantal spelers. Bij 2-4 spelers zijn er altijd 2 agenten meer in het spel dan er spelers zijn. Vanaf 5 spelers zijn dus alle 7 agenten ingezet.
- De waardesteenen hebben dezelfde kleur als de ingezette agenten en worden bij het begin van het spel op het start- en doelveld geplaatst (zie afbeelding). De geheimzinnige brandkast staat allereerst in het huis met nummer 7.
- De kaarten van de agenten (altijd 2 meer dan het aantal spelers) worden goed geschud. Bij minder dan 5 spelers wordt dus voor het schudden van de kaarten het teveel weggelegd. Iedere speler trekt gedekt een agentenkaart. Nu is vastgesteld welke kleur zijn agent heeft.
- De overige 2 kaarten moeten beslist gedekt worden weggelegd. Deze kaarten

laten de zogenaamde meelopers zien. Deze kaarten worden dus ook meegeschud en zijn voor de agenten die in het spel wel meedoen, maar niet bij een speler horen.

- Elke speler kent nu de agent die hij inzet om het constructieplan van de nieuwe brandkast te zoeken.

Spelregels

a) agenten verplaatsen:

- De agenten gaan in de stad van gebouw naar gebouw. Steeds dan als een waardering plaatsvindt, worden de waardestenen op de genummerde randvelden verzet.
- Het geheim van de eigen agent moet tot het einde van het spel worden bewaard. Daarom kan iedere speler niet alleen zijn eigen agent maar ook de agenten van zijn medespelers verplaatsen.
- Om de andere spelers voor de gek te houden, mag men telkens zijn eigen agent laten staan en de agenten van de tegenpartij verplaatsen.
- De oudste speler mag als eerste met de dobbelsteen gooien en begint zijn onderzoek naar de inlichtingen.
- Het aantal gegooide punten mag naar keuze over de agenten worden verdeeld. Het moet echter altijd volledig worden verdeeld. Er mogen geen punten overblijven.
- Men zet nu een of meer agenten overeenkomstig het aantal punten van huis naar huis. De zetten gaan altijd volgens de wijzers van de klok. Soms komen ook meerdere agenten gelijktijdig in een huis terecht.
- Daarmee is de beurt voorbij en de volgende speler mag nu gooien.

Voorbeeld:

De eerste speler gooit zes. Hij zet naar keuze een agent in huis 2, een andere in huis 3 en zijn eigen agent in huis 1. Deze 6 ogen kan men ook anders verdelen; bijvoorbeeld: 4 agenten naar keuze in huis 1 en 1 agent in huis 2 of slechts één agent direct in huis 6 etc. etc.

b) Inlichtingen verzamelen:

- De huisnummers geven aan hoeveel inlichtingen er in een huis zijn.
- De oude ruïne betekent gevaar: hier lopen de agenten in een val en verliezen daardoor 3 inlichtingen
- De kerk is een neutrale plaats. Hier kunnen geen inlichtingen worden gevonden.
- De agenten vinden de inlichtingen pas dan als een waardering plaatsvindt.

c) Waardering:

- Wanneer een speler met een of meer willekeurige agenten in het gebouw komt waar de brandkast staat, dan veroorzaakt hij daarmee een waardering:
- Op dat moment vinden alle agenten inlichtingen.
- Iedereen vindt zoveel inlichtingen als het huisnummer van het huis waarin hij zich op dat ogenblik bevindt, aangeeft.
- De waardestenen worden nu per agent overeenkomstig het huisnummer

evenveel velden vooruitgezet.

Voorbeeld:

De blauwe agent is bijvoorbeeld het huis waar de brandkast staat, nr. 7, binnengegaan. De blauwe waardesteen mag in dit geval 7 velden vooruitgezet worden. Alle andere waardestenen worden zoveel velden vooruitgezet als het huisnummer aangeeft.

Staan dus de groene en de gele agent in huis nr. 2 en de rode agent in huis nr. 10, dan gaan de groene en gele waardesteen 2 velden en de rode 10 velden vooruit.

- Wanneer een waardering wordt uitgevoerd en één of meerdere agenten staan in de ruïne, dan zijn deze agenten in de val gelopen. In plaats van inlichtingen te vinden, boeken ze verlies. De waardesteen die overeenkomt met de kleur van de betreffende agent wordt 3 velden teruggezet, weliswaar maximaal tot in het startveld.

d) Brandkast verplaatsen:

- Nadat alle waardestenen zijn verplaatst, moet de speler die de waardering heeft uitgevoerd, de brandkast in een willekeurig huis plaatsen waarin zich geen agent bevindt. Dit nieuwe gebouw kan ook de ruïne of de kerk zijn.
- Wanneer een agent dit gebouw binnengaat, wordt een volgende waardering veroorzaakt.
- Staat de brandkast in de kerk, dan vindt de agent daar geen inlichtingen. Staat hij in de ruïne, dan verliest de agent die er binnengaat 3 inlichtingen. In beide gevallen veroorzaakt hij een waardering.
- Een agent kan een huis waarin de brandkast staat altijd voorbijgaan. In dit geval vindt geen waardering plaats.

Einde van het spel

- De agent waarvan de waardesteen het einddoel als eerste bereikt of overschrijdt, heeft het spel gewonnen. Als meerdere agenten gelijktijdig het einddoel bereiken, dan heeft de speler waarvan de waardesteen het verst over het einddoel heen komt, gewonnen.
- En wie zit nu achter welke agent?
Dit geheim wordt nu eindelijk openbaar. Iedere speler legt daarvoor zijn zo lang geheim gehouden agentenkaart open en maakt zich bekend. Het kan ook voorkomen dat een "meeloper", dus een agent die bij geen enkele van de spelers behoort, heeft gewonnen.

Uitbreidingsregels

- Er wordt gespeeld met volgende aanpassingen:
- Na een waardering mag de brandkast wel geplaatst worden in een huis waarin zich agenten bevinden. De brandkast mag eveneens blijven staan. Een volgende waardering heeft echter pas dan plaats wanneer een nieuwe agent het betreffende huis binnengaat.
- Tijdens het spel wordt elke speler ook een 'echte' detective! Iedereen probeert nl. te achterhalen welke kleur bij welke speler past. Ook de zogenaamde 'meelopers' moeten ontmaskerd worden. Hiervoor mag iedereen

tijdens het spel notities nemen. (Voorbeeld van een notitieblad: zie achteraan de Duitstalige spelregels.)

- Zodra echter een waardesteen veld 29 bereikt of overschrijdt, moet elke speler zijn bevindingen duidelijk noteren. Vanaf dan mag niemand nog zijn vermoedens veranderen.
- Nadat een waardesteen de eindmeet heeft overschreden, worden alle vermoedens kenbaar gemaakt. Elk juist genoteerd vermoeden levert die speler 5 extra informatie op. Op die manier kan een speler van wie de waardesteen niet als eerste het doelveld bereikte, het spel nog winnen.
- Enkele tips voor de 'echte' speurneuzen:
 - * Wie heeft welke agent in de ruïne geplaatst?
 - * Wie heeft welke agent uit de ruïne bevrijdt?
 - * Wie loopt met welke agent de ruïne voorbij i.p.v. hem erin te plaatsen?
 - * Wie verplaatst welke agent?
 - * Wie voert een waardering door en welke agenten profiteren daarvan?
 - * Wie kon een waardering doorvoeren maar doet het niet?
 - * ...



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief