

INLEIDING

DOSSIER "X" is een spel voor 2, 3 of 4 spelers, die opereren als hoofd van de geheime diensten van Engeland, de Verenigde Staten, Rusland en China. Het doel van iedere speler is ervoor te zorgen het Dossier "X", dat in een speciaal beveiligde koffer is opgesloten, naar zijn eigen hoofdkwartier te brengen. Om dit te bereiken gebruiken de spelers acht geheim-agenten. Hoewel iedere agent(e) duidelijk een bepaalde nationaliteit heeft, die aangegeven wordt door zijn of haar kleur, werken zij free-lance, d.w.z. voor degene die het meest betaalt. Het spel draait om de voortdurende strijd de macht over de geheim-agenten te verkrijgen en te behouden. Of een speler een geheim-agent in zijn macht krijgt, hangt af van zijn geheime biedingen, die genoteerd worden op het plastic notitieblad. In de loop van het spel worden deze geheime biedingen gedeeltelijk bekend gemaakt, telkens wanneer een speler uitgedaagd wordt door een van zijn tegenspelers. Ondanks alle onthullingen blijft het toch twijfelachtig wie van de spelers welke van de geheim-agenten in zijn macht heeft, tot het eind van het spel de ontknoping brengt.

SPELUITRUSTING

- 1 speelbord
- 8 plastic figuren (2 rode, 2 grijze, 2 blauwe, 2 gele)
- 1 koffer
- 4 plastic notitiebladen
- 4 potloden
- 1 vlakgom

SPELREGELS

Beginpositie :

Het Dossier "X" wordt geplaatst op de stad in het midden van het speelbord, Tanger. De geheim-agenten worden op hun hoofdsteden geplaatst: de blauwe figuurtjes, Francis Pym en Lady Jane Foxe, op London; de rode, Colonel Ivanov en Olga Mazarova, op Moskou; de grijze, Sam McCarthy en Sadie Lush, op Washington; de gele, Ho Chen en Martha Ming, op Peking. Iedere speler neemt een notitieblad en een potlood en kiest een hoofdstad. Alle acht geheim-agenten moeten op het speelbord worden gezet, ongeacht het aantal deelnemers. Als er slechts twee spelers zijn moeten zij twee hoofdsteden kiezen, die tegenover elkaar op het speelbord liggen. De speler, die vanuit London opereert begint, maar hij heeft daar geen voordeel bij. De speler aan zijn linkerhand heeft de tweede beurt en zo volgens de wijzers van de klok verder.

Een speelbeurt:

Als een speler aan de beurt is, mag hij SLECHTS EEN van de volgende handelingen verrichten :

- 1 EEN WILLEKEURIGE AGENT VERPLAATSEN. Een agent mag worden verplaatst naar een aangrenzende stad via een van de aangegeven routes. Een stad kan een onbeperkt aantal agenten bevatten. Als het Dossier "X" in de stad is waaruit een geheim-agent vertrekt, mag hij het meenemen. Gedurende de tijd dat het Dossier "X" op een bepaalde stad ligt, staat het niet onder bewaking van een bepaalde agent.
- N.B.: Iedere speler mag elke geheim-agent van welke nationaliteit dan ook verplaatsen.

- 2 EEN BOD DOEN OP EEN WILLEKEURIGE AGENT. Dit doet U op het notitieblad, zonder dat uw tegenspelers het zien. Het betaalblad is onderverdeeld in twee kolommen. In een kolom staat uw kapitaal (10.000), verdeeld in eenheden van 1000, 500, 200 en 100. De andere kolom is onderverdeeld in acht vakjes; boven ieder vakje staat de naam van een geheim-agent. Het bieden bestaat uit het overbrengen van een bepaald bedrag uit uw 'kapitaal' naar één van de geheim-agenten. Veronderstel dat U 1200 op Colonel Ivanov wilt bieden. U moet dan 1200 in het vakje onder zijn naam schrijven en 1 x 1000 en 1 x 200

aankruisen in uw kolom 'kapitaal'. Indien U al uw 1000-en hebt aangekruist, gebruikt U 2 x 500.

U kunt ook beslissen niet op een nieuwe geheim-agent te bieden, maar het bod op een agent te verhogen. Dit is toegestaan; U telt dan het bedrag waarmee U het bod wilt verhogen op bij het bedrag dat er al stond. Het bedrag, waarmee U uw bod verhoogt, kruist U dan aan in de kolom 'kapitaal'. Als U een bod verhoogt, vlak dan niet het oude bod uit, maar schrijf het nieuwe bod en nieuw totaal onder het oude bod.

Voorbeeld: U hebt een bod staan op Colonel Ivanov van 1200. U wilt het verhogen tot 2700. U schrijft slechts 2700 onder het bedrag 1200 dat er al staat, en kruist 3 x 500 aan in uw kolom 'kapitaal'.

N.B.: Tijdens één beurt mag U óf uw bod op een agent verhogen óf een bod doen op een andere agent. U mag niet beide handelingen in één beurt verrichten. Denk er ook aan, dat het geld zich maar in één richting kan verplaatsen: U mag nooit een bod op een agent weghalen en terugzetten in uw kolom 'kapitaal'; ook mag U nooit een bod, dat op een bepaalde agent staat, verplaatsen naar een andere agent. Tijdens het spel verminderen uw beschikbare kontanten. Als U uw gehele kapitaal (groot 10.000) hebt verbruikt, kunt U alleen nog maar agenten verzetten of doden.

3 EEN GEHEIM-AGENT DODEN. Als U een bod van 1000 of meer op een agent heeft staan, heeft die agent een 'vergunning tot doden'. Dit betekent, dat hij/zij een andere agent, die op dezelfde stad staat, mag doden. De gedode agent wordt van het speelbord verwijderd en U moet uw bod op de agent die gedood heeft met 1000 verminderen, omdat zijn vergunning verbruikt is. Schrijf een 'D' naast uw bod, verminder het bedrag met 1000 en schrijf het nieuwe totaal eronder. U hoeft in uw kolom 'kapitaal' niets te veranderen. Als een agent wordt gedood, moeten alle spelers bekendmaken, hoeveel zij op die agent hadden geboden.

Uitdagen :

Onmiddellijk nadat U aan de beurt bent geweest, indien geen bod op een agent werd gedaan, kan de speler aan uw linkerhand U uitdagen. Als die speler daar geen gebruik van wil maken, kan de speler aan diens linkerhand dit doen. Als ook die er geen gebruik van maakt, heeft wederom de volgende daartoe weer het recht. Iemand uitdagen houdt in, dat DE UITDAGER DENKT, DAT HIJ EEN HOGGER BOD OP DE AGENT HEEFT DIE VERPLAATST WERD OF DIE EEN ANDERE AGENT DOODDE, DAN DEGENE DIE DE SPEELBEURT HAD.

De uitdagings-procedure :

De z.g. uitdager noemt een klein bedrag, veel larger dan zijn

bod op de betreffende geheim-agent, en vraagt zijn tegenstander, of zijn bod hoger is. Als de tegenstander antwoordt, dat zijn bod inderdaad hoger is, verhoogt de uitdager het bedrag en de tegenstander antwoordt nogmaals. De uitdager verhoogt het bedrag langzaam, tot zijn eigen bod bereikt is, in welk geval hij, de uitdager, verloren heeft, of tot de tegenstander niet hoger KAN of WIL gaan. De snelheid waarmee het bedrag verhoogd wordt, hangt dus af van de uitdager. Het is natuurlijk zo, dat, als een uitdager kan winnen met een bedrag van 700, het onverstandig van hem zou zijn, bekend te maken dat hij bijv. 1800 op de geheim-agent heeft staan.

Dit alles is een opwindend onderdeel van het spel, dat zelden langer duurt dan een minuut.

Als de bedragen precies even hoog blijken te zijn, verliest de uitdager.

Het resultaat van een uitdaging :

(a) **DE UITDAGER WINT**, als hij een bedrag noemt, dat HOGGER is dan het bod, dat degene die uitgedaagd wordt, op de geheim-agent heeft gedaan. In dit geval moet de uitgedaagde speler de agent, die hij in zijn laatste speelbeurt verplaatste, terugzetten, samen met het Dossier "X" (indien dat meegenomen was), naar de stad waar hij vandaan kwam. Als de laatste beurt van de verliezer het doden van een agent betrof, wordt die gedode agent weer teruggezet op het speelbord, en de 1000 die hij voor het doden gebruikte, wordt weer toegevoegd aan het bod dat de betreffende speler op die agent had staan, dus ook veranderd op het notitieblad.

Het gevolg van het winnen van de uitdager is, dat de speelbeurt van de uitgedaagde nietig wordt verklaard. Als zo'n uitdaging eenmaal is gewonnen door de uitdager, mag een andere speler in dezelfde beurt de gewezen uitdager niet uitdagen, al is hij er zeker van, dat hij op de betreffende agent een hoger bod heeft dan de gewezen uitdager. Voorbeeld: Rusland doet een zet en wordt succesvol door China uitgedaagd—noch de Verenigde Staten, noch Engeland mogen de Russische zet herstellen door China hiervan voor opnieuw uit te dagen.

(b) **DE UITDAGER VERLIEST**, als hij een bedrag noemt, dat LAGER IS OF GELUK AAN het bod, genoteerd door de uitgedaagde speler. In dit geval moet de uitdager één beurt voorbij laten gaan. Hij moet zijn notitieblad omgekeerd op zijn eigen hoofdstad leggen om dit aan te geven, en mag andere spelers niet uitdagen, zolang zijn notitieblad omgekeerd ligt. Hij pakt zijn notitieblad in plaats van zijn beurt en daarna is hij vrij weer uit te dagen.

Als de uitdager verliest, kan de speler aan diens linkerhand wel dezelfde uitgedaagde opnieuw uitdagen, betreffende de laatste verplaatsing of het doden van een agent.

De winnaar :

Een speler kan zichzelf tot winnaar uitroepen, als hij **en alleen** **hijzelf** een agent met het Dossier "X" op zijn eigen hoofdstad zet. Om zijn overwinning te bevestigen, moet die speler alle uitdagingen van alle andere spelers één voor één weerstaan, betrekking hebbend op de laatste verplaatsing. (De andere spelers zijn niet verplicht de z.g. winnaar uit te dagen.) Het feit dat een andere agent ook op zijn hoofdstad staat, vermindert zijn eventuele overwinning niet.

Dus : als een andere speler het Dossier "X" naar uw hoofdstad brengt, hebt U niet gewonnen. In zo'n geval moet U proberen het Dossier "X" uit uw hoofdstad te krijgen, zodat U het weer terug kunt brengen.

TAKTISCHE OVERWEGINGEN

Hoewel de mogelijkheden voor de spelers beperkt zijn en de spelregels eenvoudig, kan het spel ingewikkelde situaties veroorzaken en heeft het interessante aspecten.

De ervaring zal vlug leren, hoe zo voordelig mogelijk geboden kan worden. Een laag bod op een agent kan niet alleen een verspillig van geld (of een beurt) zijn, het kan zelfs fataal zijn in bepaalde kritieke situaties. Maar . . . ook een hoog bod kan gevaarlijk zijn.

Als een agent één of twee keer een uitdaging overleeft en de andere spelers beseffen de hoge investering op die agent, wordt hij natuurlijk een doelwit voor de agenten in de buurt, die zullen proberen hem te doden.

Daarom is het maar zelden goed, al uw geld op één agent te zetten in de hoop vlug te winnen.

De sleutel tot het winnen van dit spel ligt in de juiste schatting van de biedingen van de andere spelers, het moment waarop U een bod doet en het geheim houden van uw eigen biedingen. In het algemeen is het verstandig de andere spelers in het begin 'het werk' te laten doen. Laat hen maar achter het Dossier "X" aandreven en elkaar uitdagen. Hoe meer biedingen bekend worden, hoe later U uw kapitaal vastzet, des te meer beslissend zal uw inmenging in het spel zijn. U moet beschikken over stalen zenuwen en uw koele berekening zal U in staat stellen niet op een agent te bieden als het Dossier "X" bij de hoofdstad van een tegenstander is.

Als U een hoog bod op een agent heeft staan, verzet hem/haar dan niet het gehele spel door. Bewaar dat voor de eindstrijd. Als U betrokken bent bij een uitdaging, behoeft U niet altijd het volle bedrag van uw bod bekend te maken. Laat uw tegenstander een uitdaging winnen, als het niet een beslissende rol speelt, en laat hem denken, dat uw bod op die agent lager is dan het bod in werkelijkheid is.

Een van de meest briljante manieren om te winnen is het Dossier "X" naar uw hoofdstad te laten brengen door een agent waarvan niemand vermoedt, dat U er in geïnteresseerd

bent. Als het Dossier "X" veel over het speelbord beweegt, dan weer bij de ene speler, dan weer bij een andere speler in de buurt komt, kunnen de belangen van sommige spelers samenvallen en worden er stilzwijgende bondgenootschappen gesloten en weer verbroken met verbazingwekkende snelheid. Voorbeeld: Als het Dossier "X" op Chicago staat, is het noodzakelijk voor de overige drie spelers er voor te zorgen, dat de speler van de Verenigde Staten het Dossier "X" niet naar Washington brengt bij zijn volgende beurt. Daarom zullen die drie spelers ieder op hun beurt één en dezelfde agent verzetten, zodat die agent het Dossier "X" van Chicago naar Montreal brengt, voordat de speler van de Verenigde Staten de kans heeft, zijn beslissende zet te doen.

Zij zullen natuurlijk een agent moeten nemen, die niet beheerst wordt door de Verenigde Staten, want als die speler één van de drie zetten van de andere spelers zou uitdagen - en dat met succes -, zou hun hele verdediging in elkaar kunnen storten.

Zo'n samenwerking wordt niet openlijk besproken; het is slechts een logisch gevolg van een bepaalde situatie. Als U het spel een aantal keren gespeeld heeft met dezelfde spelers, zult U tot de ontdekking komen, dat U en de andere spelers elkaar goed aanvoelen omtrent de motieven en bedoelingen als zij samenwerken tegen een gevaarlijke tegenstander.

Geheimhouding en bluffen zijn vitale onderdelen van het spel; U moet beide beheersen om het spel te kunnen winnen. Het is belangrijk te blijven bedenken, dat U wel een bedrag mag noemen, dat lager is dan uw echte bod, maar U MAG NOOIT EEN BEDRAG NOEMEN, DAT HOGER IS DAN UW EIGEN-LIKE BOD OP UW NOTITIEBLAD OP DAT MOMENT. Dat zou een bijzonder groffe manier van bedriegen zijn. Een het is heel waarschuwend, dat dit bedrag aan het eind van het spel, als alle spelers de notitiebladen vergelijken, uit zal komen.

Zelfs als het niet bekend zou worden, zou bedrag een speler het plezier van het winnen ontnemen bij een spel dat gebaseerd is op scherpsinnigheid.

In een serieuze toernooi, waar prijzen te behalen zijn, moet een onafhankelijke scheidsrechter toezicht houden. Omdat hij de notitiebladen de gehele tijd controleert, is het voor hem gemakkelijk alle uitdagingen op hun eerlijkheid te onderzoeken en ook erop toe te zien dat, nadat een 'vergunning tot doden' gebruikt wordt, het bod met 1000 wordt verminderd.

ALGEMENE GEGEVENS

Het Dossier "X" is in Tanger, weggeborgen in een speciaal beveiligde koffer. Het bevat gedetailleerde informatie over topmensen bij de C.I.A., M.I.5., K.G.B. en de Chinese Geheimdienst.

De inlichtingendiensten van de Verenigde Staten, Engeland, Rusland en China doen alles wat in hun macht ligt, om het Dossier "X" naar hun eigen hoofdkwartier te brengen.

Er zijn in de wereld slechts acht agenten, die de eigenschappen hebben om zo'n missie aan te gaan. Hoewel zij onderling sterk van elkaar verschillen, hebben zij één ding gemeen: zij werken professioneel. Zij kennen geen nationalistische gevoelens, geen plichtsbef tegenover hun vaderland, zij werken uitsluitend voor degene die het meest betaalt.

Francis Pym. Manager van een popgroep en in zijn vrije tijd toneelspeler. Bijzonder vlugge reflexen, maar enigszins roekeloos. Improviseert knap en vlug en heeft een groot gevoel voor humor. Is het gevaarlijkst als in een hoek wordt gedreven. Heeft één zwakke plek: zijn aangeboren voorliefde voor Siamese katten.

Lady Jane Foxe. Dochter van een aan lager wal geraakte Ierse aristocraat. Buitengewone kontakten met misdadigers-syndicaten. Handelt intuïtief, maar is bijgelovig tot in het absurde. Mannen die haar eenmaal gezien hebben, zijn als was in haar handen en zijn nog bereid als honden die handen schoon te likken. Verzamelt Afrikaanse blaasinstrumenten.

Colonel Ivanov. Coach van het Russische team kleiduivenschieten. Bijzonder gedisciplineerd. Gelooft in nauwgezette planning. Drinkt niet, rookt niet, geeft niemand ooit een hand. Gek op stierengevechten.

Olga Mazarova. Afgestudeerd chemicus; aangesloten bij het Internationale Rode Kruis. Geniaal stichtster van kleine hechte spionagekernen. Heeft erg weinig slaap nodig, maar gaat nooit naar bed zonder teddybeer. Gaat zeer nauwgezet te werk bij het volbrengen van haar opdrachten, maar is enigszins arrogant. Is verzet op de Italiaanse Opera.

Sam McCarthy. Computerdeskundige. Verlegen; heeft een nauwelijks merkbaar spraakgebrek. Fotografisch geheugen. Verslaafd aan elektronische apparaten; heeft de neiging volledig af te gaan op de techniek. Kan niet leven zonder zijn jaarlijkse verschijning als Kerstman in het plaatselijk weeshuis.

Sadie Lush. S striptease-danseres. Speelt een onovertroffen partij poker. Heeft een groot psychologisch inzicht en een bijna griezelig vermogen om op de juiste momenten te voorkomen te komen, om zo haar tegenstander, ongewild, te dwingen zich bloot te geven. Gek op vitamine- pillen en negrospirituals.

Ho Chen. Bezit een I.Q. van 197. Geduldig en zeer beleefd. Hoogleraar in de middeleeuwse Franse spraakkunst aan de Nan-King-universiteit. Autoriteit op het gebied van samenwerking en ontcijfering van codes. Bijzondere aanleg voor intriges. Kan slecht werk uit handen geven. Gek op het oplaten van vliegers.

Martha Ming. Heeft de gehele vissersvloot van Hong Kong in haar bezit. Leeft een half kluzenaarsbestaan. Het enige belangrijke feit dat van haar bekend is, is dat zij graag in geheel manlijke kledij uitgedost naar feestelijke gelegenheden gaat.