

TOP SECRET

Inhoud

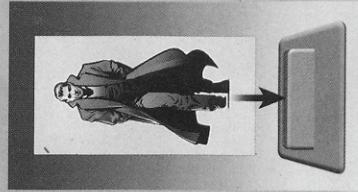
- 1 speelbord, 5 agenten, 1 bewaker, 1 speciale bewaker,
- 1 toegangspasjes, 2 toegangspasjes,
- 7 pionstandaards, 50 informatiekaarten, 4 hangarsteunen,
- 2 pionstandaards, 2 hangargebouwen, 4 hangarsteunen,
- 5 laptopkaarten, 2 hangarteller alarmsystemen, 2 gewone
- 9 alarmtellers, 1 hoofdletter alarmsystemen, 2 gewone
- dobbelstenen, 1 dobbelsteen voor speciale bewaking.

Je eerste opdracht

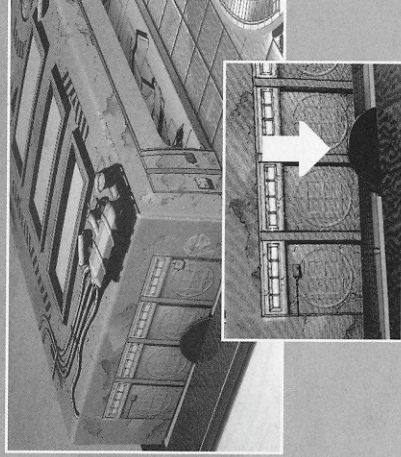
Druk agenten, bewakers, Alarmtellers en hangargebouw uit en gooi het afval weg. Haal de standaard voorzichtig van de frames (gebruik indien nodig een schaar).

Vorbereiding

1. Leg het speelbord op een vlakke ondergrond.

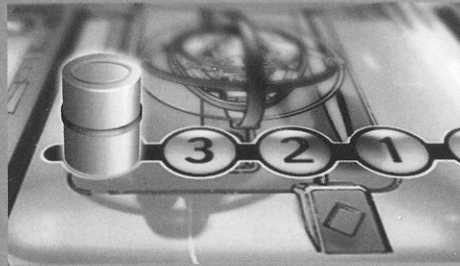


2. Zet het hangargebouw zoals aangegeven in elkaar en bevestig het in de plastic steunjes.
3. Schuif de agenten en de bewakers in hun standaard.
4. Elke speler kiest een agent en zet de bijbehorende pion op het vakje 'Start' bij de hangar. Leg ongebruikte pionnen terug in de doos.



5. Zet de bewaker zonder hond in het kantoor van de beveiligingsdienst. Laat de andere bewaker nog van het bord – die heb je pas later nodig (zie 'Speciale bewaking').

6. Stel het alarm in door één Alarmteller op vakje nummer 4 van elke kamer te zetten.

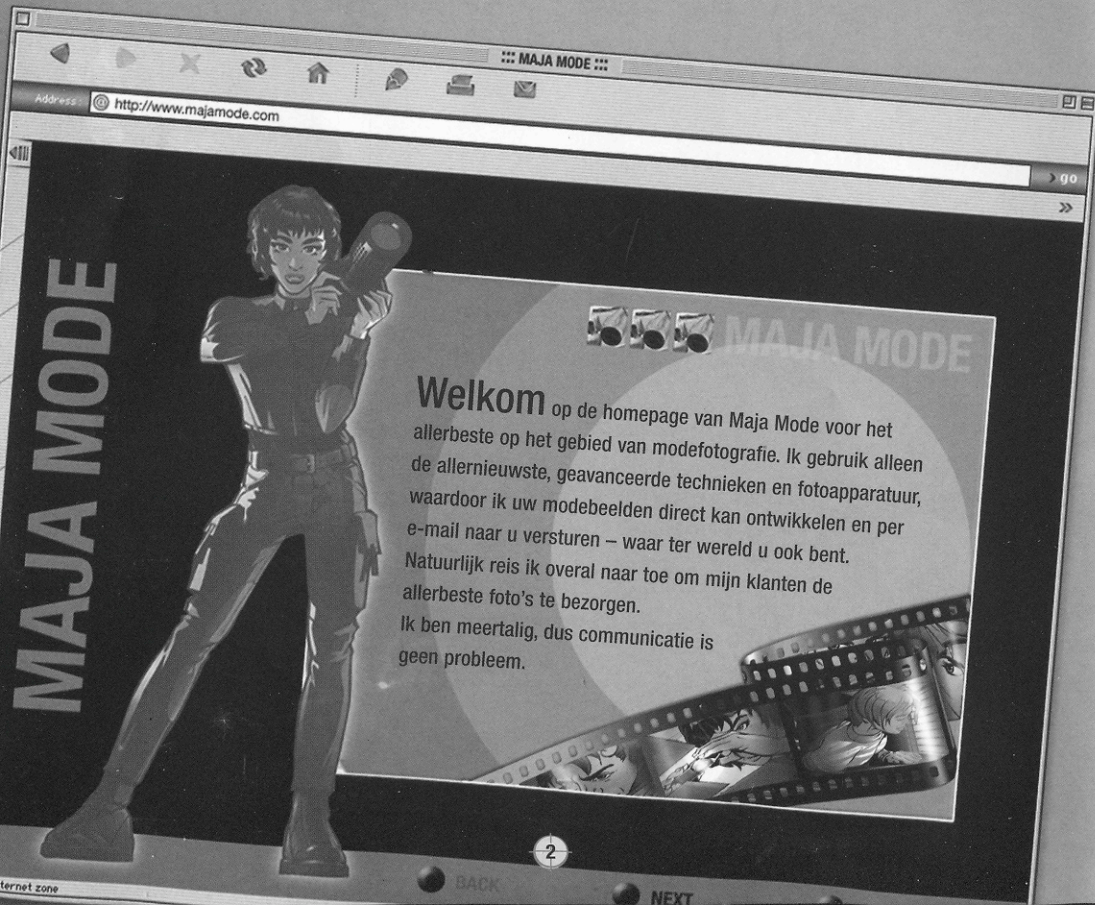


7. Zet een van de tellers aan het begin van de rode baan bovenop het hangergebouw.

8. Leg de twee toegangspasjes met de goede kant omlaag naast het speelbord (bij de Receptie).

9. Schud de informatiekaarten en leg ze met de goede kant omlaag naast het speelbord. Draai de bovenste kaart om en leg hem met de goede kant omhoog naast het stapeltje. Dit wordt de stapel 'Archief'.

10. Alle spelers pakken een laptopkaart. Leg je kaart voor je op tafel, naast het bord. Leg ongebruikte laptopkaarten terug in de doos.



JE LAND WORDT BEDREIGD DOOR EEN DICTATOR DIE BESCHIKT OVER VIJF SPLINTERNIEUWE HIGHTECH STRAALJAGERS. DRING BINNEN IN Z'N ZWAAR BEWAARDE LUCHTMACHTBASIS EN STEEL ALS EERSTE EEN VAN DE GEVECHTSJAGERS.

STRAALJAGER NUMMER

1
2
3
4
5

STRAALJAGER NAAM

SKY SERPENT
VOLCANO
VORTEX
DELTA
AIR TIGER

SPECIALE EIGENSCHAPPEN

ULTRAMODERNE BEWAPENING
ZEER SNELLE GEVECHTSMANOEUVRES
VLIEGT EXTREEM LAAG EN SUPERSNEL
EXTRA, ULTRASNELLE NAVERBRANDERS
RADAR-STOORSYSTEEM

MAAR OM WEG TE VLIEGEN MET DE JAGER MOET JE EERST DE VOLGENDE VIER DINGEN VINDEN:

- 1. CLEARANCE CODE** - DE CODE VOOR TOEGANG TOT DE STRAALJAGER EN TOESTEMMING OM OP TE STIJGEN.

- 2. SPECIALE BREINCOMVLIEGHELM** - BEDIENT DE STRAALJAGER MET BEHULP VAN HERSENSENSOREN WAARDOOR JE TIJDENS EEN GEWECHT VEEL SNELLER KUNT REAGEREN.

- 3. VLUCHTPLANNEN** - OM DE BASIS MET DE STRAALJAGER TE VERLATEN, ZONDER DAT JE GESIGNALEERD WORDT DOOR RADAR EN LUCHTAFWEERGESCHUT.

- 4. HANGARNUMMER** - DE PLAATS WAAR DE STRAALJAGER STAAT.

VOOR ÉÉN STRAALJAGER MOET JE ALLE VIER DEZE ZAKEN VERZAMELEN, VOORDAT JE IN STAAT BENT OM HEM TE STELEN EN ERMEE OP TE STIJGEN. PROBEER JE ZO SNEL MOGELIJK OVER DE BASIS TE VERPLAATSEN, EN ZORG DAT DE OPLETTENDE BEWAKERS VAN DE DICTATOR JE NIET ZIEN.

dobbelstenen). Je mag verticaal of horizontaal (maar niet diagonaal) verplaatsen in elke gewenste richting.

3. Je mag niet verplaatsen over een vakje waarop een andere agent of een bewaker staat. Er kunnen geen twee pionnen op één vakje staan.

Agenten verplaatsen

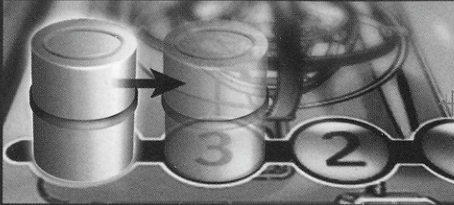
De jongste agent mag beginnen; het spel gaat verder met de klok mee.

- Gooi de twee gewone dobbelstenen.
- Als je dubbel gooit, verplaats je eerst de bewaker (zie 'De bewaker verplaatsen' verderop in de spelregels). Als je dit gedaan hebt, of als je niet dubbel hebt gegooid, verplaats je jouw agent het gegooid aantal vakjes (het totaal van de twee

Inbreken in kamers

- Je kunt een kamer alleen maar binnengaan via een deurvakje. Het maakt niet uit of je meer hebt gegooid dan nodig is om de kamer binnen te gaan: als je eenmaal binnen bent mag je niet meer verder lopen.

2. Als je een kamer binnenstapt, activeer je de Alarmsensor (zie 'Alarmsystemen', verderop). Zet de Alarmteller één vakje omlaag, richting nul.



3. Nu kies je een van de volgende mogelijkheden:

- Zoek naar informatie: pak een informatiekaart (zie 'Informatie ontvangen', verderop). Als de Alarmteller in die kamer de nul al heeft bereikt, mag je geen kaart pakken.

- Steel een informatiekaart van een andere agent in dezelfde kamer (als die een informatiekaart heeft). Neem zonder te kijken een van zijn/haar kaarten en voeg hem toe aan je eigen kaarten.

Je mag in plaats daarvan (als hij/zij dat heeft) ook een toegangspasje pakken (zie 'Toegangspasjes', verderop). Pas op voor boobytraps (zie 'Boobytraps', verderop).

- Kraak de computer voor toegang tot de kaarten in het Archief (zie 'Archief', verderop). Dit kan alleen als je in een kamer bent met toegang tot een computer – herkenbaar aan dit symbool:



- Pak een toegangspasje – dit kan alleen als je in de Receptie bent en er een toegangspasje beschikbaar is (zie 'Toegangspasjes', verderop).

4. Er mogen verschillende agenten tegelijk in één kamer staan, maar je mag een kamer waarin een bewaker staat niet binnengaan, behalve wanneer

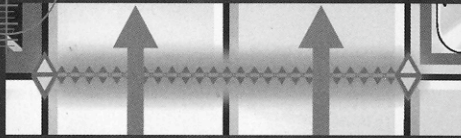
je wordt meegenomen naar het kantoor van de beveiligingsdienst.

5. Je mag een kamer in één beurt niet verlaten en meteen weer binnengaan.

Luchtkoker

In plaats van de dobbelstenen te gooien, kun je door de luchtkoker van de Constructiehal naar Afdeling 52 kruipen; dit telt voor één zet. Andersom is de tocht onmogelijk.

Veiligheidsbarrière



Op de luchtmachtbasis bevindt zich ongelooflijk veel top-secret informatie en dus is alles natuurlijk streng beveiligd. Je kunt de veiligheidsbarrière uitsluitend in de richting van de pijlen passeren.

Om de andere kant op terug te gaan, moet je hetzij een toegangspasje spelen, hetzij een vermommingskaart – deze moeten allebei na gebruik weggelegd worden.

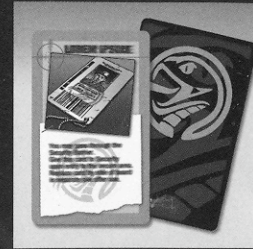
De bewaker heeft een algemene toegangspasje en mag de barrière in beide richtingen vrij passeren (zie 'De bewaker verplaatsen', verderop).

Toegangspasjes

Toegangspasjes kunnen gebruikt worden om door de veiligheidsbarrière te gaan naar het top-secret gedeelte van de basis. Je vindt ze in de Receptie – als andere agenten je tenminste niet voor zijn geweest!

Om een toegangspasje te halen, ga je de Receptie binnen en je pakt één toegangspasje in plaats van een informatiekaart. Nu kun je de veiligheidsbarrière passeren.

Als andere agenten de toegangspasjes in de Receptie al hebben gepakt, kun je proberen



er één van hen te stelen wanneer zij in een kamer zijn. Ga de kamer binnen en pak het toegangspasje op dezelfde manier als wanneer je een informatiekaart steelt. De andere agent kan niet voorkomen dat je het pasje steelt.

Wanneer je een toegangspasje gebruikt hebt om de veiligheidsbarrière te passeren, leg je het naast het speelbord

bij de Receptie. Nu kunnen andere agenten het weer pakken. Je mag nooit meer dan één toegangspasje hebben.

Informatie ontvangen



Actiekaart en Straaljagerkaart

Er zijn twee soorten informatiekaarten: Straaljagerkaarten en Actiekaarten.

- Straaljagerkaarten – één set per straaljager.

Elke set omvat een Clearance Code, vluchtplannen, vlieghelm en een kaart met het hangarnummer.

Er is ook een complete

set Straaljagerjokers. Je mag één van deze jokers gebruiken om een kaart die je mist in jouw set te vervangen.

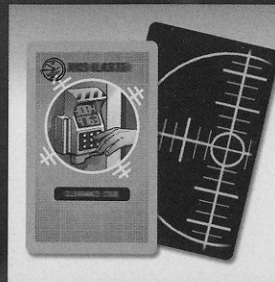
Bijvoorbeeld: je verzamelt kaarten voor Straaljager 3 en je hebt

de vlieghelm, de vluchtplannen en het hangarnummer, maar je mist de Clearance Code. Als je nu de Clearance Code joker pakt, is je set compleet.

Let op: als je de hangarnummer joker pakt en gebruikt, mag je elke hangar binnengaan.

- Actiekaarten geven je de mogelijkheid bepaalde dingen te

doen. Als je een Actiekaart trekt met 'Direct uitspelen', dan lees je hem voor aan de andere spelers en je voert de actie direct uit.



Joker

... en is expert in de oosterse vechtsporten. Lütteken rechts op de borst van verwonding tijdens vorige missie. Meestervermommer, past zich onopvallend aan in iedere situatie. In noodsituaties onberekenbaar ...





doet hem bij je andere kaarten (als het je vijfde kaart is, moet je een andere kaart wegleggen). Als er "Direct uitspelen" op de kaart staat, doe je dit.

- Als je de kaart niet wilt, of erop gokt dat de kaart eronder beter is, leg je hem onderaan de stapel Archief. Nu mag je weer de bovenste kaart van de stapel pakken. Als je deze kaart ook niet wilt, leg je hem onderaan de stapel. Nu mag je de derde en laatste kaart van de Archiefstapel pakken. Als je dat niet wilt, laat je hem gewoon liggen. Nu is je beurt voorbij.
- Let op:** je mag maar één kaart tegelijk bekijken. Als je een boobytrap-kaart in de stapel tegenkomt, ben je erin getrap!

Als er niet 'Direct uitspelen' op je kaart staat, mag je hem bewaren en later uitspelen.

Onderaan de kaarten staat of je ze na gebruik weg moet leggen, of dat ze uit het spel gehaald moeten worden.

Wegleggen: leg de gebruikte kaart met de goede kant omhoog bovenop de stapel Archief. Uit het spel halen: deze kaarten gaan na gebruik terug in de doos.

Let op: de spelers mogen nooit meer dan vier kaarten tegelijk in hun hand hebben. Als je een kaart trekt of steelt waardoor je vijf kaarten krijgt, dan moet je een kaart naar keuze met de goede kant omhoog op de stapel Archief leggen. Toegangspasjes tellen niet mee voor de vier kaarten die je mag hebben.

Archief

Als geheim agent ben je vanzelfsprekend expert op het gebied van computers. Als je een kamer binnengaat met een computersymbooltje heb je als je wilt toegang tot de opgeslagen gegevens in het archief. Als er kaarten liggen op de stapel Archief mag je een van de bovenste drie kaarten pakken, maar je mag ze niet allemaal tegelijk bekijken.

- Bekijk de bovenste kaart. Als je hem wilt hebben, pak je hem van de stapel en je



Toegang tot opgeslagen gegevens

Boobytraps

Om de beveiliging van de basis waterdicht te maken, heeft de dictator een aantal boobytraps op de luchtmachtbasis verborgen.

- Als je een boobytrap-kaart van een andere speler of van de stapel Archief pakt, wordt de boobytrap geactiveerd. Een andere speler kiest zonder kijken twee van jouw kaarten (als je die hebt) en legt ze op de stapel Archief. Schud de stapel. De volgende speler is aan de beurt.
 - Als je een boobytrap-kaart van de stapel informatiekaarten pakt, wordt hij niet geactiveerd. Je mag zelf kiezen of je de kaart houdt of dat je hem op de stapel Archief legt.
- Als je geen kaarten in je hand hebt wanneer je een boobytrap-kaart van het Archief of van een andere speler trekt, gebeurt er niets en je legt de kaart uit het spel.

Gegevens downloaden

Als je eenmaal twee verschillende kaarten voor één straaljager hebt (één daarvan mag een joker zijn), kun je naar je laptop gaan om ze te downloaden. Dit zorgt dat andere agenten ze niet van je kunnen stelen. Om je Straaljagerkaarten te downloaden, ga je naar een van de Download-vakjes aan de voorkant van de luchtmachtbasis. Dit is de enige plek waar je laptop

een satelliet signaal kan ontvangen. Als je daar bent, laat je je twee kaarten aan de andere agenten zien en je legt ze met de goede kant omhoog onder je laptopkaart. Deze kaarten zijn nu helemaal veilig. Als je twee andere kaarten hebt (en dus een complete set), dan download je deze op dezelfde manier. Onder de kaart liggen je Straaljagerkaarten. Nu zijn al deze kaarten veilig en de race naar de hangar kan beginnen.

Let op: kaarten die gedownload zijn in je laptop tellen niet mee voor de vier kaarten die je in je hand mag hebben.



Download-vakje

De bewaker verplaatsen

Als je dubbel gooit, moet je de bewaker verplaatsen voordat je de rest van je beurt afhandelt. De bewaker mag maximaal zeven vakjes verplaatsen – volgens dezelfde regels als de agenten – maar kan geen kamers binnengaan. De enige uitzondering op deze regel is wanneer een informatiekaart je vertelt de bewaker te verplaatsen en dat hij een kamer binnen mag gaan. Volg de aanwijzingen van de kaart om te bepalen naar welke kamer hij mag.

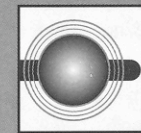
Als de bewaker op een vakje terecht komt waar al een agent staat, dan moet deze door de bewaker direct worden overgebracht naar het kantoor van de beveiligingsdienst. Daarmee is de zet van de bewaker afgelopen.

Als de bewaker opdracht krijgt een kamer binnen te gaan waar één of meer agenten staan, dan worden al deze agenten door de bewaker naar het kantoor van de beveiligingsdienst gebracht.

Elke betrapte agent moet een van de kaarten in zijn/haar hand wegleggen. Een andere speler kiest zonder kijken een van zijn/haar kaarten en legt die met de goede kant omhoog op de stapel Archief.

Alarmsystemen

Wanneer een agent een kamer binnengaat, wordt de Alarmteller één vakje omlaag richting nul geschoven. Als de Alarmteller van een bepaalde kamer de nul bereikt, dan moet de hoofdteller van de alarmsystemen één vakje langs de rode baan op de hangar verplaatst worden. Als de laatste Alarmteller de nul bereikt, zet je de alarmtellers in alle kamers terug naar vier. Zodra de hoofdteller van de alarmsystemen op 'Alarmcode rood' terecht komt, dan wordt de speciale bewaking van de luchtmachtbasis erbij gehaald: gebruik de dobbelsteen voor speciale bewaking (zie Speciale bewaking).



Alarmcode rood



Speciale bewaking

Als er 'Alarmcode rood' wordt gegeven, komt de speciale bewaker erbij.

- Zet de speciale bewaker op zijn startvakje.
- Alle spelers gooien nu eerst de dobbelsteen speciale bewaking, voordat zij hun normale beurt afwerken.



1. Verplaatst de speciale bewaker als volgt:



startvakje speciale bewaker

- Als je een getal zonder randje gooit, verplaatst je de bewaker het gegooid aantal vakjes over het speelbord, maar hij mag geen kamers binnengaan.

• Als je een getal met een randje gooit, verplaatst je de bewaker het gegooid aantal vakjes over het speelbord – en in dit geval mag hij wel kamers binnengaan (door de deur).

- De bewaker wordt niet verplaatst als je dit gooit:



2. Als de speciale bewaker op een agent terecht komt, wordt deze gevangen genomen en het spel voor hem is afgelopen. Verwijder de pion van die agent van het speelbord.

Als de speciale bewaker een kamer binnengaat waarin één of meer agenten staan, worden zij allemaal gevangen genomen en hun pionnen van het bord gehaald. Hun spel is voorbij.

3. Als de speciale bewaker verplaatst is (en je agent staat nog op het bord), dan gooi je de twee gewone dobbelstenen zoals gewoonlijk en je verplaatst je agent. Als je dubbel gooit wordt de bewaker zonder hond net als anders verplaatst.

Je missie met succes voltooien

Om je opdracht te volbrengen en het spel te winnen, verzamel je eerst alle vier de dingen waarmee je één straaljager kunt stelen; en vervolgens moet je zonder betrapt te worden de hangar waar jouw straaljager staat bereiken. De eerste speler die de juiste hangar bereikt met alle vier de kaarten in zijn/haar laptop wint het spel. Gefeliciteerd! Je hebt je land gered van de militaire machtsovername.

Als alle agenten gepakt worden door de bewaking, dan wint de dictator. Je land is zwaar teleurgesteld in z'n geheim agenten...



© 2001 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

020130455104

