



SECRETS

*Spiegel*

# Overzicht

Secrets is een spel met geheime identiteiten. De actie vindt plaats in de jaren '60. Spelers zijn agenten van de CIA of KGB, of ze zijn Hippies. Je loyaliteit kan soms veranderen tijdens het spel en moet altijd geheim blijven.

## Doel van het spel

Aan het eind van het spel wint het team (CIA of KGB) met de hoogste score, tenzij een Hippië de laagste individuele score heeft en de winst voor zichzelf opeist.

## Inhoud

- > 29 Karakterkaarten (3 Dubbelagenten, 4 Politici, 2 Psychiaters, 3 Detectives, 4 Journalisten, 6 Wetenschappers, 3 Diplomaten en 4 Huurmoordenaars)
- > 4 Kogelkaarten (waarde 0, -1, -2 en -3)
- > 1 Hulpblad
- > 4 Overzichtskaarten
- > 10 Identiteitsfiches, 1 VN-fiche en 2 Hulpfiches:



4 CIA



4 KGB



2 Hippies



VN-fiche



Hulpfiche



## Karakterkaart Anatomie

Elke Karakterkaart heeft vier kenmerken:



# Voorbereiding

Bepaal de startspeler door te vragen wie het meest recent door de CIA of KGB ontvoerd is, of kies de startspeler willekeurig.

Schud alle Karakterkaarten en leg de stapel gedekt voor de startspeler.

Schud de vier Kogelkaarten en leg de stapel gedekt in het midden van de tafel. Leg dan het VN-fiche, het Hulpblad en de twee Hulpfiches in het midden van de tafel.

Gebruik het volgende aantal Identiteitsfiches afhankelijk van het aantal spelers. Leg de ongebruikte Identiteitsfiches terug in de doos.



|           |   |   |   |
|-----------|---|---|---|
| 4 spelers | 2 | 2 | 1 |
| 5 spelers | 2 | 2 | 2 |
| 6 spelers | 3 | 3 | 1 |
| 7 spelers | 3 | 3 | 2 |
| 8 spelers | 4 | 4 | 1 |

Schud de Identiteitsfiches en geef er gedekt één aan elke speler.

Leg het resterende Identiteitsfiche gedekt in het midden van de tafel.

Tijdens het spel voegt elke speler kaarten toe aan zijn voorraad; dat is de ruimte voor je op tafel. Spelers starten zonder kaarten in hun voorraad.

## Vroege Inlichtingen

Aan het begin van het spel is de beschikbare informatie voor de spelers afhankelijk van het aantal spelers:

- › **4 spelers:** Elke speler bekijkt in het geheim zijn eigen Identiteitsfiche.
- › **5 of 6 spelers:** Elke speler bekijkt in het geheim zijn eigen Identiteitsfiche en het Identiteitsfiche van de speler **rechts**.
- › **7 of 8 spelers:** Elke speler bekijkt in het geheim zijn eigen Identiteitsfiche en het Identiteitsfiche van de speler **rechts**. Daarna wordt het **centrale** Identiteitsfiche open gelegd voor alle spelers en vervolgens weer gedekt gelegd.

**Tijdens het spel mag je geen enkel Identiteitsfiche bekijken tenzij het effect van een kaart anders zegt.**

# Spelerbeurt

Spelers spelen om de beurt als actieve speler, beginnend bij de startspeler en vervolgens met de klok mee.

De actieve speler trekt en onthult kaarten van de Karakterstapel totdat hij twee verschillende karakters heeft. Als een getrokken kaart gelijk is aan een andere, ga dan door met trekken totdat er **twee verschillende karakters** onthuld zijn. Leg alle dubbele kaarten gedekt terug onder de Karakterstapel.

Opmerking: Hierna kunnen spelers de twee Hulpfiches op het Hulpblad leggen om aan te geven welke twee karakters werden onthuld.



De actieve speler neemt de twee Karakterkaarten en kiest er **in het geheim** één voor "Het Aanbod". De actieve speler legt de andere Karakterkaart gedekt terug onder de stapel.

**Het Aanbod:** De actieve speler biedt de gedekte Karakterkaart aan een Doelspeler naar keuze aan. De actieve speler mag alles zeggen wat hij wil, inclusief liegen en bluffen. De doelspeler moet de aangeboden kaart accepteren of weigeren:

- Als deze de kaart **accepteert**, wordt de Karakterkaart onthuld en open voor de doelspeler neergelegd.
- Als deze de kaart **weigert**, wordt de Karakterkaart onthuld en open voor de actieve speler neergelegd.

Elke keer als een speler een kaart krijgt **moet** het effect ervan worden uitgevoerd.

Daarna geeft de actieve speler de stapel aan de speler links, die de nieuwe actieve speler wordt.

Als aan het einde van de beurt van de actieve speler een speler **een paar gelijke Karakterkaarten** voor zich heeft, dan worden deze twee kaarten gedekt gedraaid. De twee kaarten hebben nu een waarde van nul.



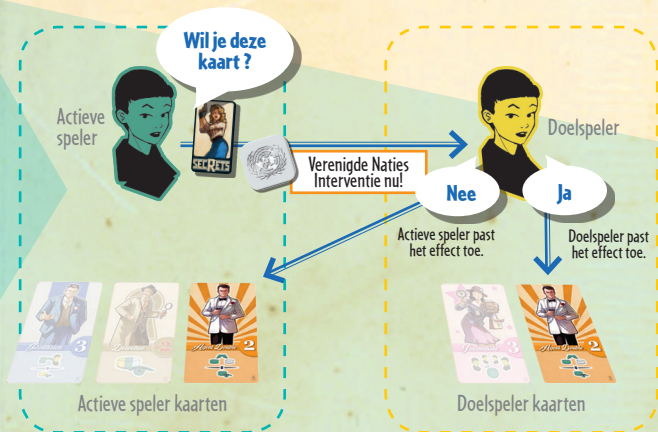
# Verenigde Naties Interventie

Als aan het einde van de beurt van de actieve speler een speler **minder kaarten** voor zich heeft liggen (open en gedekte Karakters en Kogels) dan alle andere spelers, dan krijgt die speler het VN-fiche en wordt de VN-speler.



Als de VN-speler niet langer de enige speler met de minste kaarten voor zich is, dan wordt het VN-fiche weer in het midden van de tafel gelegd.

Op elk moment dat de VN-speler **niet de actieve speler** is, mag hij "Het Aanbod" onderbreken voordat de Doelspeler de kaart accepteert of weigert. De VN-speler neemt dan de kaart en legt deze open voor zich en past het effect toe.



# Karakterkaart Effecten

Tijdens het spel mag je geen enkel Identiteitsfiche bekijken tenzij het effect van een kaart anders zegt.

## Legenda:



Jij



Anderen



Midden



## Psychiatrist (Psychiater, -1)

Verwissel de Identiteitsfiches van twee andere spelers.



## Double Agent (Dubbelaagent, +2)

Verwissel je Identiteit met het Identiteitsfiche in het midden van de tafel en bekijk dan in het geheim je nieuwe fiche.



## Politician (Politiciër, +3)

Leg deze kaart niet voor je neer, maar leg deze in plaats daarvan voor een andere speler naar keuze en bekijk dan in het geheim het Identiteitsfiche van die speler.



## Journalist (Journalist, +3)

Onthul je Identiteitsfiche aan alle andere spelers zonder er zelf naar te kijken.



## Diplomat (Diplomaat, +1)

Onthul het Identiteitsfiche in het midden van de tafel zodat alle spelers het kunnen zien en leg deze dan weer gedekt. Daarna moeten alle spelers hun ogen sluiten en **moet** je het fiche in het midden verwisselen met het Identiteitsfiche van de speler direct links of rechts van je.



## Detective (Detective, -2)

Bekijk in het geheim een Identiteitsfiche. Dit kan je eigen fiche zijn, dat van een andere speler of degene in het midden van de tafel.



## Scientist (Wetenschapper, +5)

De eerste Wetenschapper die je voor je hebt heeft geen effect. Als je een tweede toevoegt, draai dan **AL** je Karakterkaarten gedekt, inclusief beide Wetenschappers. Gedekte kaarten hebben een waarde van nul.



## Assassin (Huurmoordenaar, 0)

Trek de bovenste kaart van de Kogelstapel en bekijk deze in het geheim. Geef deze gedekt aan een andere speler die hem voor zich legt. De speler die de Kogelkaart krijgt kan de waarde ervan **niet bekijken** tot het einde van het spel. Kogelkaarten hebben een waarde van 0, -1, -2 of -3 aan het einde van het spel.



# *Finde van het Spel*

## **4 tot 6 Spelers:**

Als een speler een **vijfde** kaart (open of gedekt Karakter, of Kogel) voor zich heeft, eindigt het spel aan het eind van de beurt. Voer het effect van de Karakterkaart normaal uit, indien van toepassing.

## **7 of 8 Spelers:**

Als een speler een **vierde** kaart (open of gedekt Karakter, of Kogel) voor zich heeft, eindigt het spel aan het eind van de beurt. Voer het effect van de Karakterkaart normaal uit, indien van toepassing.

Spelers onthullen dan hun geheime **Identiteitsfiches en Kogelkaarten**.

Eerst bepaalt elke speler zijn individuele score door de waarde van alle open kaarten voor zich bij elkaar te tellen. Als een enkele Hippië een lagere individuele score heeft dan alle andere spelers (zonder gelijke score) dan is die Hippië de enige winnaar. (Als er meer dan één Hippië is scoren ze nog steeds individueel en niet als team).

Anders tellen de spelers van elk team (CIA en KGB) hun individuele score bij elkaar op. Het team met de hoogste totaalscore wint het spel. In geval van een gelijk spel verliest iedereen.



## **Credits**

Ontwerp: Bruno Faidutti en Eric M. Lang

Illustraties: Cari

Ontwikkeling: «De Sombbrero-dragende Belgen» AKA Cédric Caumont & Thomas Provoost

Vertaling: Humphrey Clerx

Productie Manager: Guillaume Pilon

Art Director: Alexis Vanmeerbeeck

Layout: Cédric Chevalier, Éric Azagury

## **Dankwoord:**

Dank aan alle testers, met speciale aandacht voor Mélissa Sablain, Zuzana, Yves, Timothée, Renaud, Floriane, Alessandro & Sonja Lang.

SECRETS is een spel van REPOS PRODUCTION, gepubliceerd door SOMBREROS PRODUCTION:  
Rue des comédiens 22, 1000 Brussels - België | Telefoon +32 471 95 41 32 | [www.rprod.com](http://www.rprod.com)



©SOMBREROS PRODUCTION 2017. ALL RIGHTS RESERVED.

De inhoud van deze doos mag alleen voor privé doeleinden worden gebruikt.