
Agent

Agent
Agent
Agente
Agent

10. Un agent qui a pris possession de la valise peut continuer son chemin sans celle-ci, s'il juge cela tactiquement à propos.
11. Tout agent se trouvant sur la case qui porte le nom de sa ville natale est protégé contre toute attaque.
12. Celui qui réussit le premier à faire parvenir un agent avec valise à son domicile, est vainqueur. Exception: Un autre joueur réclame la victoire parce qu'il a misé une somme plus élevée sur le même agent. En ce cas, tous les tableaux synoptiques doivent être découverts pour éclaircir cette question. Au cas ou plu-

sieurs joueurs auraient misé la même somme sur cet agent, le gagnant est celui qui l'a ramené chez lui.

Un bon conseil:

Celui qui fait bien attention pourra souvent démêler au cours du jeu combien d'argent les autres joueurs ont misé sur tel ou tel agent. Il est donc opportun de prendre des notes combien de fois et combien d'argent les autres joueurs perdent à l'occasion d'un banissement aux Bahamas. Plus on bluffe, plus le jeu devient fascinant. Plus vous jouez à ce jeu, plus vous découvrirez chaque fois de nouvelles finesses.

Agent

Spelregels

1. Op 4 vakjes (Washington, London, Moskou, Peking) worden de daar thuis behorende spionnen (Amerikanen – groen, Engelsen – blauw, Russen – rood, Chinezen – geel) geplaatst. Op het midden van het bord (Tanger) wordt de koffer gelegd.
2. Elke speler krijgt een kapitaal-plan met een tegoed van 10 000 dollar, onderverdeeld in waarden van 1 000, 500, 400, 300, 200 en 100.
3. Elke speler noteert, zonder dat de anderen het zien, op zijn kapitaal-plan, welk bedrag hij op welke agent zet. De op het plan gedrukte bedragen moeten stuk voor stuk doorgestreept en in de betreffende vakken genoteerd worden. Hij mag naar keuze alle bedragen inzetten of slechts een deel, zetten op alle agenten of slechts op enkele of zelfs op één; hij kan op alle spionnen evenveel zetten of de bedragen variëren. Maximaal mag hij tijdens het spel 10 000 dollar gebruiken. Het overboeken van één spion naar de andere is niet toegestaan.
4. Er wordt geloot, wie mag beginnen.

5. De spelers zetten om de beurt een willekeurige spion op een naburig vakje. Daarbij mag elke speler zelf bepalen of hij doorgaat met een bepaalde spion of met een andere.
6. Het doel is om die spion, die de speler door het inzetten van een bedrag (omkoopgeld) verkozen heeft
 - a) zo snel mogelijk naar Tanger te brengen,
 - b) hem de daar liggende koffer te laten stelen (dit wordt symbolisch aangeduid door de spion bovenop de koffer te zetten) en
 - c) hem naar zijn standplaats (Amerikanen naar Washington, Engelsen naar Londen, Russen naar Moskou, Chinezen naar Peking) terug te brengen.
7. Elke speler die aan de beurt is, heeft de keuze uit drie mogelijkheden:
 - a) hij zet een spion een vakje verder – dit kan vrij of bezet zijn. Als deze zet een medespeler niet bevalt, omdat hij zijn plannen doorkruist, mag hij eisen dat de zet teruggenomen wordt. Als de speler deze wens vervult is de zaak rond. Doet hij dit niet, dan moet worden vastgesteld, wie van alle medespelers de meeste rechten op deze spion heeft. Dat is steeds

die speler, die de hoogste omkoopsom op deze spion gezet heeft en die dit ook eerlijk toegeeft.

Het eerste noemt de speler, die bezwaar tegen de zet heeft, een bedrag; dan komt zijn tegenspeler. Daarbij noemt men, indien enigszins mogelijk, niet meteen het eindbedrag, maar begint zo laag mogelijk en biedt dan door, totdat de tegenstander een hoger bedrag biedt dan men zelf ingezet heeft.

Degene die het hoogste bedrag ingezet heeft, beslist of de zet blijft staan of moet worden veranderd. Bij gelijke bedragen beslist de speler die aan de beurt is. Als een zet veranderd moet worden, mag de speler die aan de beurt is een andere zet doen.

- b) Hij valt met een spion, waarop hij minstens 500 dollar gezet heeft, een andere aan. Daartoe zet hij zijn spion een vakje verder, waarop al een spion staat, en roept „af naar Bahama“. Dit betekent, dat de op dit vakje staande spion uit het spel genomen moet worden. Als hij de koffer bezit, blijft deze achter en wordt door de aanvallende overgenomen.

Hiertegen kan iedere medespeler protesten. Trekt de speler dan zijn spion terug, dan is de zaak afgedaan.

Doet hij dit niet, dan moet op de hierboven beschreven manier vastgesteld worden, wie van alle medespelers het meeste recht op de aanvallende spion heeft. De hoogste omkoopsom geeft de beslissing of de aangevallen spion buiten spel komt te staan of dat de aanvallende spion naar zijn uitgangspositie terug moet. Bij even hoge bedragen beslist de speler, die het eerst aan de beurt is.

Een met succes bekroonde verbanning van een spion kost de aanvallende altijd 500 dollars. Dit bedrag moet hij op zijn kapitaalplan doorstrepen, en wel van het voor de spion ingezette bedrag.

Alle spelers noemen nu hun bedragen, die

zij op de spion, die naar de Bahamas verbannen werd, ingezet hadden.

- c) Hij zegt: „Die koop ik om“ en zet extra, willekeurig hoge, bedragen op één of meerdere spionnen, en wel op de wijze als onder punt 3 beschreven.

Belangrijk: Alle spelers hebben elke ronde de keuze om ofwel een spion te verzetten, ofwel omkoopbedragen te noteren.

8. Als een spion op een vakje komt, waarop de koffer ligt, dan kan hij naast of op de koffer plaatsnemen.
9. Elke spion die naast de koffer plaatsneemt, duidt daarmee aan dat hij hem niet bezit. Dan kan een ander zich op dit vakje de koffer toe-eigenen, door erop plaats te nemen. Het vrijgeven of toe-eigenen van de koffer geldt niet als een zet.
10. Spionnen, die zich de koffer toegeëigend hebben, kunnen ook zonder koffer doorgaan als zij dat tactisch beter vinden.
11. Iedere spion is op het vakje, waarop de naam van zijn standplaats staat, veilig voor aanvallen.
12. Winnaar is degene, die het eerst een spion met koffer naar zijn standplaats brengt. Uitzondering: een andere speler eist de winst op, omdat hij een hogere omkoopsom op deze spion ingezet heeft. Daartoe moeten nu alle kapitaalplannen opengelegd worden. Als meer dan één speler hetzelfde bedrag op deze spion gezet hebben, wint de speler die hem thuisgebracht heeft.

Aanbeveling:

Wie goed oplet, kan vaak tijdens het spel al uitvinden, hoeveel geld de andere spelers op bepaalde spionnen ingezet hebben. Het verdient b. v. aanbeveling om voor zichzelf te noteren, hoe vaak en hoeveel geld andere spelers bij de verbanning naar de Bahamas verliezen. Hoe meer gebluft wordt, hoe spannender het verloop wordt. Elke keer als u dit spel speelt ontdekt u meer verfijningen.