

Undercover

Die Jagd nach den Top-Secret-Geheimnissen
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

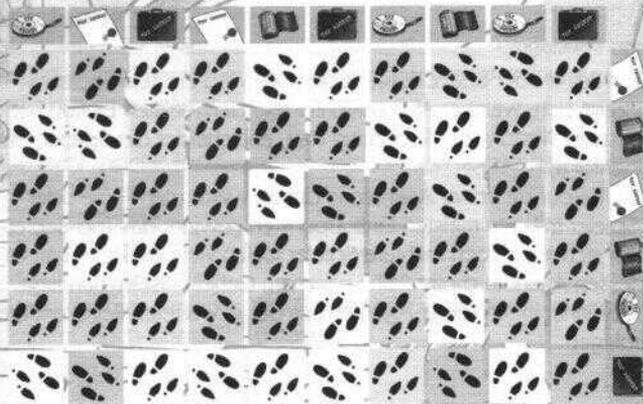
60 Agenten machen sich auf die Jagd nach den Top-Secret-Geheimnissen. Jeder Spieler ist ein Agentenführer und dreht einen beliebigen Agenten um, der dann nur für diesen Spieler zählt. Der nächste Spieler deckt ein anderes Kärtchen auf - entweder in derselben Reihe oder Spalte. Sobald in einer Reihe oder Spalte alle Kärtchen aufgedeckt sind, wird ein Top-Secret-Geheimnis geknackt. Jeder zählt die Einflußpunkte seiner Agenten. Wer die meisten hat, gewinnt das zugehörige Top-Secret-Kärtchen. Und wer am Ende die meisten Kärtchen erobern und dabei auch noch eigene Agenten in Sicherheit bringen konnte, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- 60 Agentenkärtchen (6 x die Werte 0, 2 - 10)
- 16 Top-Secret-Kärtchen (je 4 x Tonband, Film, Dokument, Koffer)
- 4 Auftragskärtchen (1 je Top-Secret-Geheimnis)
- 1 Glasstein

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- Die Agentenkärtchen werden verdeckt gemischt und in einer Auslage von 6 x 10 Feldern bereitgelegt.
- Die Top-Secret-Geheimnisse werden gemischt und beliebig so platziert, daß an jeder Spalte und an jeder Reihe 1 Top-Secret-Geheimnis liegt.



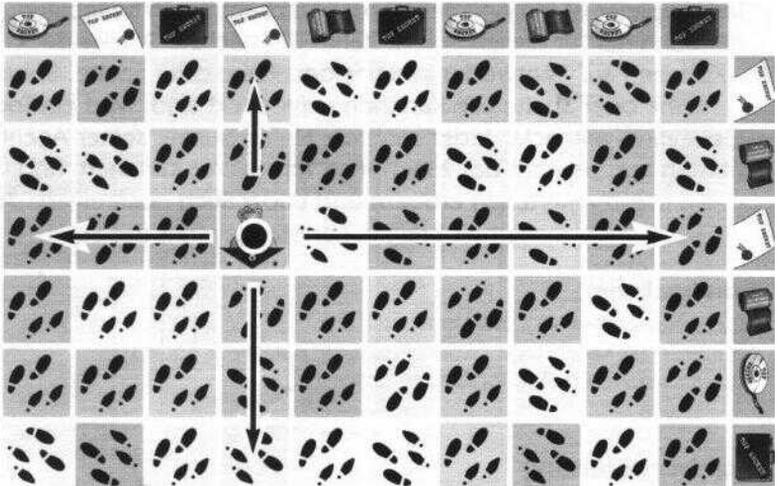
So wird das Spielfeld
aufgebaut:



- Jeder Spieler erhält noch ein geheimes Auftragskärtchen, das ein Top-Secret-Geheimnis zeigt, an dem er besonders interessiert ist und das ihm am Ende Zusatzpunkte einbringt. Diesen Auftrag legt er verdeckt vor sich.
- Die Spieler setzen sich so an den Tisch, daß an jeder Seite ein Spieler sitzt.

Spielverlauf

- Der jüngste Spieler beginnt.
- Er dreht ein beliebiges Agentenkärtchen um und dreht es so, daß der Pfeil in die eigene Richtung weist. Dieser Agent zählt mit seinen Einflußpunkten nur für diesen Spieler.
- Anschließend setzt er den Glasstein auf das umgedrehte Kärtchen.
- Nun ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Er dreht ebenfalls ein verdecktes Kärtchen um. Dies muß allerdings in der Reihe oder Spalte liegen, in der sich der Glasstein befindet.



- Der Spieler wählt ein Kärtchen, dreht es um und in die eigene Richtung.
- Einmal aufgedeckte Kärtchen dürfen nicht mehr umgedreht werden (Ausnahme: „Aufdeckzwang“ siehe „Die Spezialagenten“).
- So geht das Spiel weiter bis es zu einer Wertung kommt.

Wertung

Sobald alle Kärtchen in einer Reihe oder Spalte aufgedeckt sind, wird ein Top-Secret-Geheimnis geknackt. Jetzt zeigt sich, welcher Agentenführer hier den meisten Einfluß hat. Es kommt zur Wertung. Finden zwei Wertungen gleichzeitig statt, entscheidet der Spieler, der an der Reihe ist, über die Reihenfolge.

- Jeder Spieler zählt die Einflußpunkte seiner Agenten in der zu wertenden Reihe oder Spalte zusammen. Der Spieler mit den meisten Einflußpunkten gewinnt das Top-Secret-Geheimnis und legt es vor sich ab. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, erhält es von diesen derjenige, dessen Agent in dieser Reihe näher am Geheimniskärtchen liegt.
- Anschließend darf der Gewinner einen seiner Agenten aus der gewerteten Reihe entfernen und verdeckt vor sich ablegen.

Nach einer Wertung ist der nächste Spieler an der Reihe. Er deckt ein beliebiges Kärtchen auf (egal, wo der Glasstein zuletzt gelegen hat,) und das Spiel geht weiter.

Sonderregeln

1. Gegnerische Agenten entfernen

- Deckt ein Spieler ein Agentenkärtchen auf und in derselben Reihe oder Spalte liegt ein Agent eines anderen Spielers mit demselben Wert, dann darf er dessen Agenten entfernen. Er kommt in die Schachtel zurück. Der Spieler setzt seinen gerade aufgedeckten Agenten in die freigewordene Lücke und dreht ihn in die eigene Richtung.
- Der Agent mit dem Wert 0, der selbst keine Einflußpunkte hat, ist ein Enttarnungsprofi gegen den selbst der einflußreichste Agent keine Chance hat. Nur ein Nuller-Agent kann einen Agenten mit dem Wert 10 entfernen.



2. Die Spezialagenten

Die Kärtchen mit den Werten 4 und 8 (sie haben einen kleinen Stern neben dem Pfeil) sind Spezialagenten. Nachdem ein Spieler einen solchen Agenten aufgedeckt und in seine Richtung gedreht hat, hat er zwei Möglichkeiten:



a) **Aufdeckzwang:** Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler muß zwei Kärtchen aufdecken, eins in derselben Reihe wie der Glasstein und eins in derselben Spalte. Dann entscheidet der Besitzer des Spezialagenten, welches Kärtchen wieder umgedreht wird. Das Kärtchen, das offen liegen bleibt, dreht der Spieler, der die beiden Kärtchen aufgedeckt hat, in die eigene Richtung und markiert es mit dem Glasstein. Damit ist dessen Spielzug abgeschlossen.

oder

b) **Agent in Ruhestand schicken:** Er entfernt aus der Reihe oder Spalte, in der sich der Glasstein befindet, einen gegnerischen Agenten und gibt ihn seinem Besitzer, der diesen Agenten verdeckt vor sich ablegt. Dieses Kärtchen zählt zwar für diesen Spieler in der Schlußabrechnung, steht aber für weitere Wertungen nun nicht mehr zur Verfügung.

Spielende

Das Spiel endet, wenn das letzte Agentenkärtchen umgedreht und die letzte Wertung durchgeführt wurde. Der Reihengewinner darf noch einen seiner Agenten aus der gewerteten Reihe entfernen. Dann erfolgt die Schlußrechnung:

- Je mehr gleiche Top-Secret-Geheimnisse ein Spieler hat, desto mehr Punkte gibt es:
 - 1 = 10 Punkte
 - 2 = 30 Punkte
 - 3 = 60 Punkte
 - 4 = 100 Punkte
- Dazu kommen für jedes Top-Secret-Geheimnis, das mit seinem Auftragskärtchen übereinstimmt, noch einmal je 10 Punkte.

* Und dazu kommen die Punkte von den eigenen Agentenkärtchen, die man während des Spiels selbst entfernt hat oder die einem die Mitspieler durch Spezialagenten zukommen ließen.

Beispiel: Ein Spieler hat 2 Tonbänder (30 Punkte), 1 Dokument (10 Punkte) und 2 Koffer (30 Punkte). Da die Jagd nach den Tonbändern sein Geheimauftrag waren, erhält hierfür noch einmal je 10 (= 20 Punkte). Außerdem hat er Agenten im Wert von 27 Punkten vor sich liegen. Somit hat er 117 Punkte erzielt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Top-Secret-Geheimnisse hat.

Der Autor

Geni (Kurzform für Eugen) Wyss lebt in der Schweiz. Er hat schon zahlreiche Spiele mit einfachen und doch pfiffigen Ideen veröffentlicht. Zu seinen größten Erfolgen zählt der Sonderpreis Kinderspiel der Jury Spiel des Jahres. Dies ist sein erstes Spiel bei Klee.

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Illustration

Anke Pohl

Grafik

Thilo Rick & Anke Pohl, Bluguy

Foto

Dirk Hoffmann

Art.-Nr. 94177

©1999 Klee-Spiele GmbH
D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesem.

