

AGENT

UNDERCOVER



Spielanleitung



AGENT

UNDERCOVER

Piatnik Spiel Nr. 635571
Deutsch-Ungarische Ausgabe:
© 2015 Piatnik, Wien
© 2014 Hobby World International.
All rights reserved.

Ein kreatives und kommunikatives Partyspiel!

für 3 bis 8 Spieler ab 12 Jahren, von Alexander Ushan

Bei **AGENT UNDERCOVER** schlüpfen die Spieler in unterschiedliche Rollen. Jede Runde entführt sie an einen anderen Ort. Ein Spieler ist immer der Geheimagent, der allerdings nicht weiß, an welchem Ort er sich befindet. Seine Mission ist es, die Mitspieler zum Reden zu bringen, um herauszufinden, wo er sich aufhält. Dabei muss er seine Fragen so geschickt stellen, dass er nicht sofort als Geheimagent entlarvt wird. Die anderen Mitspieler, die sich in der Rolle der Akteure vor Ort befinden, geben einander vorsichtige Hinweise, welche zeigen, dass sie genau wissen, wo sie sich befinden und so beweisen, dass sie nicht der Geheimagent sind. Beobachtung und Konzentration, Feingefühl und Kreativität, Ungeniertheit und List sind notwendig, um die anderen zu durchschauen und selbst nicht aufzufliegen!

Spielinhalt

208 Karten: 25 Decks zu je 8 Karten,
sowie 8 Übersichtskarten
26 Plastikhüllen
1 Spielanleitung

Spielziel

Das Ziel des Geheimagenten ist es, nicht entlarvt zu werden, bis die Runde zu Ende ist bzw. herauszufinden, an welchem Ort er sich befindet.

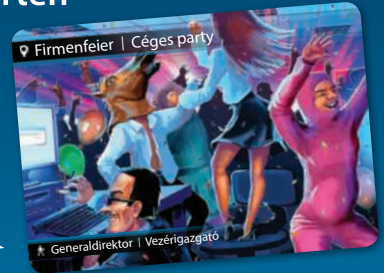
Das Ziel der anderen Mitspieler ist es, die Identität des Geheimagenten aufzudecken.

Spielvorbereitung

Bevor die erste Runde beginnen kann, müssen alle Karten nach Orten sortiert werden. Jedes Deck besteht aus 7 Karten mit identischen Abbildungen und 1 Karte mit dem Geheimagenten.

Ortskarten

Ort →



Rolle →

Geheimagenten-Karte

Spion



Jedes Deck wird separat in je eine Plastikhülle gesteckt. Alle Karten schauen nach unten, die Geheimagenten-Karte liegt obenauf.

Alle Orte sind auf einer Doppelseite in der Mitte des Spielregelheftes abgebildet. Alle Spieler müssen sich gut mit den Orten vertraut machen, bevor die erste Runde startet. Das gibt dem potentiellen Geheimagenten einen Überblick über die möglichen Orte, an denen er sich während des Spieles befinden kann. Dem Geheimagenten wird dringend empfohlen, dass er die Übersicht mit den Orten NICHT während des Spieles studiert! Das ist zu auffällig und er würde leicht entlarvt werden. Aus diesem Grund erhält jeder Mitspieler zusätzlich eine Übersichtskarte, auf der alle im Spiel vorkommenden Orte aufgelistet sind.

Spielablauf

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. Auf die Anzahl der Runden einigen sich die Spieler vor Spielbeginn. Es wird empfohlen für den Start 4 oder 5 Runden zu spielen (Spieldauer ca. 1 Stunde).

In jeder Runde wird ein neuer Startspieler bestimmt. Alle Kartendecks in den Plastikhüllen werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Der Startspieler sucht sich ein beliebiges Deck aus und entnimmt die Karten so, dass niemand – auch nicht er selbst – die Vorderseite sehen kann. Es werden so viele Karten von diesem Deck benötigt, wie Mitspieler teilnehmen. Der Startspieler entfernt die überzähligen Karten von der Stapelunterseite und legt sie verdeckt zur Seite. Die restlichen Karten werden gemischt und an die Mitspieler verdeckt ausgeteilt. Jetzt darf sich jeder Spieler heimlich seine Karte ansehen und legt diese danach verdeckt vor sich ab.

Der Startspieler der folgenden Runde ist der Spieler, der in der letzten Runde der Geheimagent war. Er darf ein neues

Kartendeck aussuchen und verteilt die Karten wie oben beschrieben.

Der Startspieler setzt eine Stoppuhr in Gang (z. B. auf dem Smartphone) und beginnt das Spiel, indem er einem beliebigen Mitspieler eine Frage stellt, immer beginnend mit dem Namen des befragten Spielers, z. B.: „Maria, ...“. Die Frage kann sich auf den Ort des Geschehens beziehen, muss sie aber nicht. Es darf nur eine Frage gestellt werden, Folgefragen sind nicht erlaubt. Die Antwort darf in jeder beliebigen Form gegeben werden. Nachdem er geantwortet hat, darf der befragte Spieler nun einem anderen beliebigen Mitspieler (außer dem Spieler, der ihn gerade befragt hat) eine eigene Frage stellen. So wird vermieden, dass eine Frage sofort mit einer Gegenfrage beantwortet wird. Die Reihenfolge der befragten Mitspieler ist beliebig und richtet sich danach, wie verdächtig die Fragen und Antworten klingen.

Hinweis: Auf den Karten mit den abgebildeten Orten wird auch die Rolle beschrieben, die der Akteur vor Ort spielt. Vor Spielbeginn einigen sich die Mitspieler, ob sie während des Spieles in die jeweilige Rolle schlüpfen möchten oder nicht. Das Spiel wird dadurch interessanter. Wenn zum Beispiel ein Spieler ein Universitätsprofessor ist und gefragt wird, warum er nicht auf der Campus-Party war, kann er sich über sein Alter und seine Arthritis beschweren. Ist der Spieler ein Student, kann er sich darüber beschweren, dass er nicht eingeladen wurde.

Alle Rollen beziehen sich sowohl auf weibliche als auch auf männliche Akteure, auch wenn die Rollen in der männlichen Variante beschrieben werden. Z.B. kann der „Schauspieler“ genauso gut eine „Schauspielerin“ sein.

📍 Bank | Bank



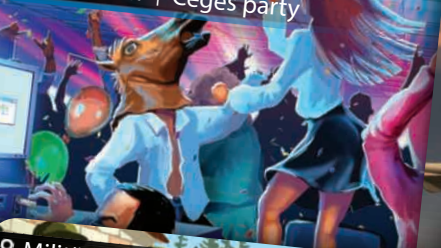
📍 Botschaft | Nagykövetség



📍 Casino | Kasz



📍 Firmenfeier | Céges party



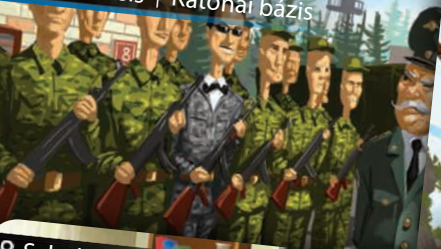
📍 Flugzeug | Repülőgép



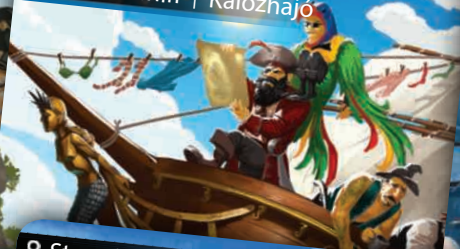
📍 Hotel | Szálló



📍 Militärbasis | Katonai bázis



📍 Piratenschiff | Kalózhajó



📍 Polarstation |



📍 Schule | Iskola



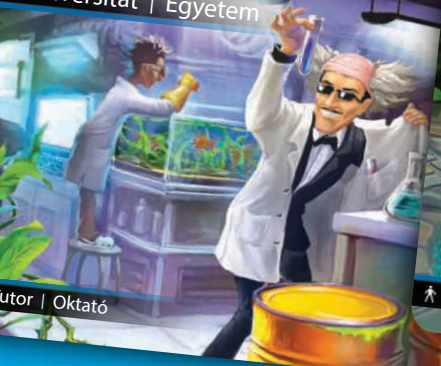
📍 Strand | Strand



📍 Supermarkt |



📍 Universität | Egyetem



📍 Wellness-Tempel | Wellness-központ



📍 Weltraumstat



📍 Tutor | Oktató

📍 Friseur | Fodrász

📍 Wissenschaftler | Tud



Beispielrunde

Anna, Johann, Maria und Martin befinden sich auf einem Kreuzfahrtschiff. Anna hat die Geheimagenten-Karte und weiß deshalb nicht, an welchem Ort sie sich befindet. Johann ist der Barkeeper, Maria die Reiseleiterin und Martin ist der Matrose. Jeder spielt seine Rolle und versucht, den Geheimagenten zu entlarven. Annas Ziel ist herauszufinden, an welchem Ort sie sich befindet, ohne sich selbst zu verraten.

Maria, die Reiseleiterin, stellt die erste Frage: „Martin, wie lange brauchen wir, bis wir unser nächstes Ziel erreicht haben?“ Martin, der Matrose, antwortet sofort und sagt 8 Stunden. Anna, die Geheimagentin, denkt spontan an ein Flugzeug, ein Piratenschiff, das Kreuzfahrtschiff oder an das U-Boot. Martin darf Maria nun nicht gleich wieder befragen und stellt Johann, dem Barkeeper, die Frage: „Johann, glaubst du, dass wir heute wieder zum Putzdienst eingeteilt werden?“ Alle Spieler sind alarmiert, denn diese allgemeine Frage könnte vom Geheimagenten kommen. Johann, der Matrose, antwortet nach kurzem Überlegen: „Wie es dem Kapitän gefällt“. Johann stellt danach Anna die nächste Frage: „Was wird es denn heute zum Essen geben?“ Anna antwortet unüberlegt: „Bestimmt wieder etwas aus der Konservendose“, und verrät sich damit selbst, weil auf einem Kreuzfahrtschiff normalerweise frisch gekocht wird.

Ende einer Runde

Eine Runde ist beendet, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

1. 8 Minuten sind vorbei

Wenn die Rundenzeit von 8 Minuten abgelaufen ist, müssen die Mitspieler ihren Verdacht äußern, wer der Geheimagent ist. Beginnend mit sich selbst bittet der Startspieler jeden Mitspieler im Uhrzeigersinn, seine Stimme abzugeben. Auch der vermeintliche Geheimagent gibt seine Stimme ab, um sich nicht gleich zu verraten. Fällt die Wahl der Mehrheit auf den Geheimagenten, hat dieser verloren. Fällt die Wahl auf einen Akteur vor Ort, hat der Geheimagent gewonnen.

Hinweis: Die Rundenzeit kann vor Spielbeginn vereinbart werden. Zu Beginn möchte man die Rundenzeit vielleicht auf 12-15 Minuten verlängern.

2. Ein Spieler wird verdächtigt

Jeder Spieler darf jederzeit (aber nur einmal pro Runde!) das Spiel stoppen, um einen Verdacht zu äußern und die Mitspieler bitten, ihre Stimme abzugeben.



Verdächtigen alle Mitspieler dieselbe Person, ist die Runde beendet, auch wenn sich herausstellt, dass der Verdächtige nicht der Geheimagent ist. Wird der Geheimagent entlarvt, bekommt der Spieler, der das Spiel gestoppt hat, einen Extrapunkt. Auch für den Geheimagenten mag es von Vorteil sein, wenn die Runde gestoppt wird. Er kann von sich selbst ablenken, indem er jemand anders glaubwürdig verdächtigt.

Erhält derjenige, der das Spiel gestoppt hat, keine Unterstützung der Mitspieler, wird die Runde normal fortgesetzt.

Hinweis: Es ist empfehlenswert, bei der Stimmenabgabe zu vermeiden, über die Identität des Geheimagenten zu diskutieren (z.B. „Ich denke, dieser Spieler ist der Geheimagent, weil sein Pyjama rosa ist, obwohl er grün sein sollte.“). Die Argumente könnten Hinweise darüber geben, an welchem Ort sich die Akteure befinden.

3. Auf Wunsch des Geheimagenten

Der Geheimagent darf das Spiel jederzeit stoppen, indem er seine Geheimagenten-Karte aufdeckt. Er darf nun die Übersicht mit den möglichen Orten ansehen und bekanntgeben, wo er sich befindet. Der Geheimagent gewinnt, wenn er den Ort richtig erraten hat. Hat er falsch geraten, gewinnen die Akteure.

Ist die Runde beendet, werden die Karten an den Startspieler zurückgegeben und dieses Kartendeck ist aus dem Spiel.



Tipps & Strategien

Ziel der Akteure vor Ort ist es, den Geheimagenten zu entlarven und zu verhindern, dass er herausfindet, an welchem Ort er sich befindet. Daher müssen sich die Akteure in Acht nehmen, zu detaillierte Fragen zu stellen. Z.B.: der Filialleiter fragt den Kassierer: „Wie viel Bargeld haben die Räuber gestern gestohlen?“ Der Geheimagent kann somit leicht feststellen, dass er sich in der Bank befindet. Wenn andererseits die Fragen und Antworten zu vage sind, verdächtigen die Mitspieler vielleicht denjenigen fälschlicherweise als Geheimagenten, und dieser würde gewinnen.

Ziel des Geheimagenten ist es, genau zuzuhören, um herauszufinden, an welchem Ort er sich befindet und zu verhindern, dass seine Identität aufgedeckt wird, bevor die 8 Minuten um sind. Bis ans Ende der Runde zu warten, ist allerdings riskant, denn den Mitspielern kann es durchaus gelingen, ihn durch Diskussion und Argumentation zu entlarven.

Wertung

Die Punkte der Spieler werden je nach Ausgang einer Runde notiert:

Der Geheimagent gewinnt:

- Er erhält 2 Punkte.
- Er erhält 2 Extrapunkte,
 - wenn er das Spiel stoppt und richtig errät, an welchem Ort er sich befindet, oder
 - wenn die Mitspieler einen unschuldigen Spieler verdächtigen.

Die Akteure vor Ort gewinnen:

- Jeder Akteur erhält 1 Punkt.
- Der Akteur, der das Spiel vor Rundenende gestoppt und den Geheimagenten entlarvt hat, erhält 1 Extrapunkt.

Spielende

Gewonnen hat, wer nach Ende der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte gesammelt hat.



Wenn Du zu „Agent Undercover“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende Dich bitte an:

**Wiener Spielkartenfabrik,
Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer
Straße 229-231, A-1140 Wien**

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Autor: Alexander Ushan
Illustration: Uildrim & Sergey Dulin



© 2015 Hobby World LLC.

