



Ein Spiel für 3 bis 6
(Doppel-)Agenten
ab 10 Jahren

INVISIBLE INK

SPIELREGEL

Nachts sind bekanntlich alle Agenten grau – doch wer wird aus den geheimen Botschaften schlau?! Die Wissenschaft hat erstaunliche Fortschritte in der Geheimtintentechnologie gemacht, und die besten Agenten der internationalen Geheimdienste geben sich gegenseitig den Stift in die Hand. Versteckt hinter Sonnenbrillen versuchen sie, sich gegenseitig auszuspähen und möglichst rasch zu entschlüsseln, was die Konkurrenz in ihr Hauptquartier zu übermitteln versucht. Doch dabei ist Vorsicht geboten: Denn jedes falsche Codewort gefährdet den Weltfrieden ...

INHALT

6 Agentenbrillen



200 Codewort-Karten:

100 x Code Blue, 100 x Code Black



2 Abdeckkarten



1 Sanduhr



1 Würfel



60 Mikrofilme



6 Agentenausweise (Rückseite: Agentenkoffer)



1 gelber Geheimtintestift

Hinweis: Sollte der Stift irgendwann nicht mehr funktionieren, könnt ihr auch mit einem normalen gelben Textmarker spielen.



Zusätzlich benötigt ihr noch weißes Papier.

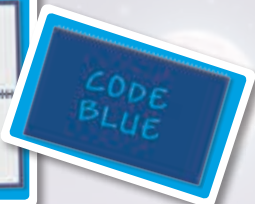
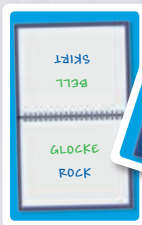
SPIELZIEL

Ein Spieler ist Doppelagent und zeichnet; die anderen Spieler raten. Für jede Zeichnung, die korrekt erraten wird, gibt es als Belohnung Mikrofilme für den Doppelagenten sowie den Spieler, der als Erster das Gemalte richtig erkannt und benannt hat. Doch Achtung! Es gibt auch verbotene Codewörter, bei denen man, wenn man sie laut ausspricht, Mikrofilme verliert. Am Ende gewinnt der Spieler, der die meisten Mikrofilme gesammelt hat.

SPIELVORBEREITUNG

Es gibt zwei Kategorien von **Codewort-Karten**:

Code Blue für ein einfacheres Spiel und **Code Black** für ein anspruchsvolleres Spiel. Entscheidet euch vor Spielbeginn, mit welchen Karten ihr spielen möchtet. Mischt diese Codewort-Karten, legt die entsprechende **Abdeckkarte** obenauf und platziert den Kartenstapel als Nachziehstapel auf dem Tisch. Die **Sanduhr** und den **Würfel** legt ihr griffbereit daneben.



Jeder von euch nimmt sich eine **Brille** und einen **Agentenausweis** und legt diesen mit der Kofferseite nach oben vor sich hin. Je nach Spieleranzahl kommt eine bestimmte Anzahl an **Mikrofilmen** in die Tischmitte. Mit ihnen zählt ihr im Spiel eure Punkte.

Pro Mitspieler kommen 10 Mikrofilme in den Vorrat, d.h. wenn ihr z.B. zu viert spielt, befinden sich 40 Mikrofilme in der Tischmitte. Die restlichen Mikrofilme legt ihr zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Runde nicht. Mikrofilme, die ihr im Spiel gewonnen habt, sammelt ihr auf eurem Agentenkoffer.

Legt nun noch den **gelben Geheimtintenstift** und **weißes Papier** bereit. Jetzt kann es losgehen.

SPIELABLAUF

Wer von euch die besten Augen hat, beginnt das Spiel als erster Doppelagent – d.h. er wird Zeichner. Als Zeichner verfasst er verschlüsselte Botschaften, von denen er hofft, dass sie von den anderen Agenten erraten werden. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der Doppelagent usw. Jeder Doppelagent hat immer eine Sanduhr lang Zeit, den Begriff (bzw. die Begriffe) einer Karte zu zeichnen. Haben die anderen das gesuchte Codewort innerhalb dieser Zeit erraten oder ist die Sanduhr durchgelaufen, wird der nächste Spieler Doppelagent und ist mit Zeichnen an der Reihe. Der Doppelagent nimmt den Würfel und beginnt seinen Zug damit, dass er ermittelt, wer alles eine der Brillen aufsetzt. Die Brillen bewirken, dass ihre Träger die Zeichnungen auf dem weißen Papier nicht sehen. Es gilt also, stets die Bewegungen des Stifts genau im Auge zu behalten. Der Doppelagent würfelt und verkündet das Ergebnis:



Der Doppelagent setzt seine Brille auf, seine Mitspieler – die einfachen Agenten – nicht. D.h. der Doppelagent sieht nicht, was er zeichnet, die übrigen Agenten schon.



Die einfachen Agenten setzen ihre Brillen auf, der Doppelagent nicht. D.h. der Doppelagent sieht, was er zeichnet, die übrigen Agenten nicht.



Alle setzen ihre Brillen auf. D.h. niemand sieht die Zeichnungen.

Wenn die betreffenden Spieler ihre Brillen aufgesetzt haben, zieht der Doppelagent die oberste Karte unter der Abdeckkarte des Nachziehstapels hervor, dreht sie um und liest geheim, was er zeichnen soll. Die übrigen Agenten dürfen nicht sehen, was auf der Karte steht. Der Doppelagent darf sich einen Moment Bedenkzeit nehmen, bevor er die Sanduhr umdreht und zu zeichnen beginnt.

DIE CODEWORT-KARTEN

Es gibt zwei Arten von Codewort-Karten. Auf allen stehen jeweils 2 Codewörter. Das grüne Codewort ist stets das Wort, das der Doppelagent zeichnen und die anderen Agenten erraten müssen. Wird das Codewort erraten, ist es 2 Mikrofilme (= 2 Punkte) wert. Außerdem gibt es noch Codewörter in Blau und in Schwarz:

CODE BLUE

Auf diesen Karten gibt es Codewörter in Grün und Blau. Hier **dürfen** beide Wörter geraten werden; es reicht aber auch, nur eines zu erraten, um Mikrofilme zu bekommen. Wird ein blaues Codewort erraten, gibt es dafür 1 Mikrofilm. Wird ein grünes Codewort genannt, gibt es dafür 2 Mikrofilme. Wird in der Zeit, in der die Sanduhr läuft, zusätzlich zum blauen auch noch das grüne Codewort erraten, gibt es insgesamt $(1 + 2 =)$ 3 Mikrofilme. Wird allerdings das grüne Codewort zuerst erraten, ist die Runde zu Ende und der nächste Spieler wird Doppelagent. Die Spieler dürfen nicht mehr versuchen, auch das blaue Codewort zu erraten. Wird zunächst nur das blaue Codewort erraten, geht die Runde weiter, bis ein Agent das grüne Codewort nennt oder bis die Zeit abgelaufen ist.



BLAU = 1 PUNKT
GRÜN = 2 PUNKTE
BLAU + GRÜN = 3 PUNKTE

CODE BLACK

Auf diesen Karten gibt es Codewörter in Grün und Schwarz. Wird das grüne Codewort erraten, gibt es wie gewohnt 2 Mikrofilme. Nennt jedoch jemand das **verbotene** schwarze Codewort, verlieren er und der zeichnende Doppelagent je 1 Mikrofilm. Der Doppelagent muss sofort Bescheid geben, wenn ein Mitspieler das verbotene Wort genannt hat. Es darf jedoch weiter von allen **übrigen** Agenten das grüne Wort geraten werden, solange noch Sand durch die Sanduhr läuft.



SCHWARZ = -1 PUNKT
GRÜN = 2 PUNKTE

Achtung: Es kann sinnvoll sein, bei Code Black einen Kontrolleur einzusetzen – das sollte der Spieler sein, der rechts neben dem Doppelagenten sitzt. Der Kontrolleur rät nicht mit. Sobald der Doppelagent zu zeichnen beginnt, nimmt er stattdessen die aktuelle Karte und achtet darauf, ob einer der übrigen Agenten das verbotene Wort nennt.

Bei den blauen und grünen Codewörtern gilt, dass sie exakt in der Wortform genannt werden müssen, in der sie auf der Karte stehen (d.h. bei „Zahn“ gelten z.B. „Zähne“ oder „Zaharzt“ nicht). Die schwarzen Codewörter hingegen dürfen auch **nicht** in zusammengesetzten Formen vorkommen (d.h. wenn „Auto“ nicht genannt werden darf, gilt auch „Autobahn“ als verboten, oder wenn „Edelstein“ nicht genannt werden darf, ist auch „Stein“ verboten).

Der Doppelagent darf in seinem Zug **nicht sprechen!** Er darf nur zeichnen und durch Gesten zu verstehen geben, dass die übrigen Agenten richtigliegen oder zumindest nahe an der Lösung sind bzw. dass sie leider das verbotene Codewort genannt haben. Während der Doppelagent zeichnet, müssen alle anderen Agenten raten, was er zeichnet. Ruft eure Ideen einfach in die Runde, bis entweder die Zeit um ist oder das gesuchte Codewort erraten wurde.

WERTUNG

Ist die Sanduhr abgelaufen und niemand hat richtig geraten, bekommt niemand Mikrofilme. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum Doppelagenten und ist an der Reihe mit Zeichnen. Errät jemand das **blaue Codewort**, erhalten sowohl er als auch der Doppelagent jeweils **1 Mikrofilm** aus der Tischmitte. Errät jemand das **grüne Codewort**, erhalten sowohl er als auch der Doppelagent jeweils **2 Mikrofilme** aus der Tischmitte. Wird zunächst das blaue und dann das grüne Codewort erraten, erhält der Doppelagent 3 Mikrofilme aus der Tischmitte, und diejenigen, die die richtigen Lösungen genannt haben, bekommen 2 bzw. 1 Mikrofilm (kamen beide Lösungen vom selben Spieler, erhält er – wie der Doppelagent – 3 Mikrofilme). Nennt jemand das **schwarze Codewort**, müssen er und der Doppelagent jeder **1 Mikrofilm zurück in den Vorrat** legen. Dies tun sie, bevor ggf. die Mikrofilme für das erratene grüne Codewort ausgezahlt werden.

Achtung: Wer keine Mikrofilme vor sich liegen hat, kann auch keine verlieren.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn der Vorrat an Mikrofilmen aufgebraucht ist. Sind also am Ende einer Runde nicht mehr genügend Mikrofilme da, um alle Spieler auszuzahlen, zählen sie die Punkte, die sie in diesem Moment noch bekämen, zu den Mikrofilmen, die sie vor sich liegen haben. Jeder Mikrofilm zählt 1 Punkt. Der Agent, der die meisten Mikrofilme und damit die meisten Punkte ergattern konnte, gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, teilen sie sich den Sieg.

Hinweis: Der englische Text auf den Karten ist nicht immer eine Übersetzung des deutschen. Bitte beachtet dies, wenn ihr in gemischtsprachigen Gruppen spielen solltet.

Autor: Martin Nedergaard Andersen

Illustration: Paletti Grafik

Design: Sabine Kondirrolli,

HUCH! & friends

Redaktion: Britta Stöckmann

© 2017 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.





A game for
3 to 6 (double) agents
10 years and up

INVISIBLE INK

RULES

As is generally known, all agents are invisible by night—but who will figure out the secret messages?! Science has made amazing progress in invisible ink technology, and the best agents of the international intelligence services pass the pen from one to another. Hidden behind sunglasses, they try to spy each other out and to decipher as quickly as possible what the competition attempts to convey to headquarters. But in doing so, caution should be exercised so that no wrong code word endangers world peace...

CONTENTS

6 agent glasses



200 code word cards:

100 x Code Blue, 100 x Code Black



2 cover cards



1 sand timer



1 die



60 microfilms



6 agent IDs (backs: attaché case)

1 yellow invisible ink pen

Note: If the pen stops working at some point, you can also play with a yellow highlighter.



In addition, you will need sheets of white paper.

OBJECT OF THE GAME

One player is a double agent and makes a drawing, and the others take guesses. For each drawing that is guessed correctly, the double agent and the first player who figures out and names what was drawn receive microfilms as a reward. But be careful—there are also forbidden code words that cause you to lose microfilms if you speak these words out loud. In the end, the player who has collected the most microfilms wins.

SET-UP

There are two categories of **code word cards**:

Code Blue for a simpler game and **Code Black** for a more demanding game. Before you start playing, decide which cards you want to use. Then shuffle these cards, form a draw pile and place the applicable cover card on top. Put the **sand timer** and the **die** next to the pile.



Each player takes one pair of **glasses**, plus one **agent ID** that he puts in front of him, with the **attaché case** side facing up. Place a certain number of **microfilms** in the middle of the table, according to the number of players; the microfilms help you keep count of your points during the game.

Ten microfilms per player are put into the supply; that means, for example, that 40 microfilms need to be in the middle of the table for a four-player game. Put the remaining microfilms back into the box; you don't need them for the current game. Keep the microfilms that you gain during the game on your attaché case.

Finally, have the **yellow pen** and **white paper** handy.




Now you're ready to start!

COURSE OF THE GAME

The player with the best eyesight begins the game as the first double agent—that means he draws coded messages, hoping the other agents will figure them out. After that, play continues in clockwise order. Each double agent has one run of the sand timer to draw the term(s) of one card. If, within this time, the others figure out the code word required, the next player becomes the double agent and it's his turn to draw.

The double agent takes the die and starts his turn by determining who will put on glasses. The glasses have the effect that the players wearing them can't see the drawings on the white paper. Therefore, you always need to keep a close eye on the movement of the pen.

The double agent rolls the die and announces the result:

-  The double agent puts on his glasses, the other players—the regular agents—don't. That means that the double agent can't see what he is drawing, but the other agents can.
-  The regular agents put on their glasses, the double agent doesn't. That means that the double agent sees what he is drawing, but the other agents don't.
-  All players put their glasses on. That means that nobody can see the drawings.

When the players concerned have put on their glasses, the double agent pulls out the top card from under the cover card of the draw pile, turns it over and secretly reads what he is supposed to draw. He may take a moment to think before turning over the sand timer and starting his drawing.

THE CODE WORD CARDS

There are two kinds of code word cards. Each card shows 2 code words. One of them, the green code word, is always the word that the double agent has to draw and the other agents have to figure out. If the code word is guessed correctly, it is worth 2 microfilms (= 2 points).

Besides the green, there are also code words in blue and in black:

CODE BLUE

These cards have code words in green and in blue. Here, both words may be guessed; in order to get microfilms, it is also sufficient to figure out only one word, though.

If somebody figures out a blue code word, he and the double agent both receive 1 microfilm. If only the green code word is named, they both receive 2 microfilms. If, during the time it takes for the sand timer to run through, the green code word is guessed correctly **in addition** to the blue one, there are even 3 microfilms awarded (1 + 2). But if the green code word is guessed first, the round is over and the next player becomes the double agent. In this case, players may no longer guess the blue code word. If only the blue code word has been figured out for the moment, the round continues until one agent names the green code word or until time has run out.



BLUE = 1 POINT
GREEN = 2 POINTS
BLUE + GREEN = 3 POINTS

CODE BLACK

These cards have code words in green and in black. If somebody figures out the green code word, he and the double agent both receive 2 microfilms, as usual. But if somebody names the forbidden black code word, he and the drawing double agent both lose 1 microfilm.

The double agent has to signal immediately when one of the players has named the forbidden word. All the **other** agents, however, may keep guessing the green word, as long as there is still sand running through the timer.



BLACK = -1 POINT
GREEN = 2 POINTS

Note: If you play with Code Black, it can be useful to appoint a supervisor—this should be the player who is sitting to the right of the double agent. The supervisor does not join in the guessing. As soon as the double agent starts drawing, the supervisor takes the current card and pays attention to whether one of the other agents calls out the forbidden word.

The blue and the green code words have to be named exactly as they are written on the card (that means that for the word “tooth,” for example, “teeth” or “toothache” are not valid). The black code words, however, may **not** even appear in compound words (for example, if “car” may not be mentioned, “carport” is considered forbidden as well; or if “gemstone” may not be mentioned, “stone” is not allowed either).

The double agent may **not speak** during his turn! He may only draw and indicate through gestures that the other agents are right or at least getting close to the solution or that they have unfortunately mentioned the forbidden code word. While the double agent is drawing, all the other agents have to guess what his drawing shows. Just call out your ideas until either time is up or the applicable code word has been figured out.

SCORING

If the sand timer has run out and nobody has made a correct guess, nobody gets any microfilms. The next player in clockwise order becomes the double agent and it's his turn to draw.

If somebody figures out the **blue code word**, he and the double agent both receive **1 microfilm** from the middle of the table. If somebody figures out the **green code word**, he and the double agent both receive **2 microfilms** from the middle of the table. If first the blue code word and then the green one are guessed correctly, the double agent receives 3 microfilms from the middle of the table, and those who have called out the correct solutions get 2 or, respectively, 1 microfilm (if both solutions came from the same player, he receives—same as the double agent—3 microfilms).

If somebody says the **black code word**, he and the double agent both have to put **1 microfilm back into the supply**. They do so **before** the microfilms are paid out for the correctly guessed green code word, if applicable. **Note:** If a player has no microfilms in front of him, he can't lose any.

END OF THE GAME

The game ends when the supply of microfilms has been used up. If there are not enough microfilms left at the end of a round in order to pay off the players concerned, these players add the points they would still be entitled to receive to the microfilms that they already have in front of them. Each microfilm counts 1 point. The agent who has been able to collect the most microfilms and thus the most points wins the game. If several players have the same number of points, they share the win.

Note: The German text on the cards is not always a translation of the English. Please keep this in mind in case you play in a multilingual group.

Author:
Martin Nedergaard Andersen
Illustration: Paletti Grafik
Design: Sabine Kondirulli,
HUCH! & friends
Editor: Britta Stöckmann

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Translation:
Sybille and Bruce Whitehill

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

