

Heimlich & Co

Nachts sind alle Agenten grau und keiner wird aus keinem schlau!

von Wolfgang Kramer
 Spieler: 2-7 Personen
 Alter: ab 8 Jahren
 Dauer: ca. 45 Minuten

Inhalt

7 Agentenfiguren



1 Tresor



7 Wertungssteine



7 Agentenkarten



1 Würfel



1 Spielplan



26 Top Secret-Karten



Spielidee

Wie in jeder Agentenstory geht es auch in diesem Spiel turbulent und verwirrend zu. Gesucht werden Geheiminformationen, die in einem Tresor versteckt sind. Immer wenn ein Agent den Tresor knacken konnte, werden neue Informationen bekannt.

Jeder Spieler ist der Geheimdienstchef seines Landes und schickt seinen besten Agenten ins Rennen um die Geheiminformationen. Die Identität (Farbe) des eigenen Agenten sollte streng geheim bleiben. Damit die Agenten nicht so einfach enttarnt werden können, darf jeder Spieler jede Agentenfigur bewegen. Wer als Erster mit seinem Wertungsstein auf der Wertungsskala das Start/Ziel-Feld erreicht oder überschreitet, hat alle Informationen gesammelt und gewinnt.

Spielvorbereitung – Das Grundspiel

Die 26 Top Secret-Karten werden für das Grundspiel nicht benötigt und bleiben in der Spielschachtel. Alle Spieler suchen gemeinsam die Agenten (Farben) aus, die am Spiel teilnehmen sollen. Die Anzahl der Agenten richtet sich nach der Anzahl der Spieler.

- Bei **zwei** Spielern spielen **fünf** Agenten mit.
- Bei **drei** Spielern spielen **sechs** Agenten mit.
- Ab **vier** Spielern sind immer **alle sieben** Agenten im Spiel.

Zu jedem Agenten gehören in der gleichen Farbe ein Wertungsstein und eine Agentenkarte.



Roter Agent mit Wertungsstein und Karte

Die Agenten, ihre Agentenkarten und Wertungssteine, die nicht benötigt werden, bleiben in der Spielschachtel.

- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
- Die mitspielenden **Agenten** werden in die **Kirche** auf dem Spielplan gestellt.
- Die **Wertungssteine** in den entsprechenden Farben der mitspielenden Agenten kommen auf das **Start/Ziel-Feld** der Wertungsskala.
- Der Tresor wird in das Gebäude mit der **Nummer 7** gestellt.
- Der **Würfel** wird in die **Mitte** des Spielplans gelegt.

Die Karten der mitspielenden Agenten werden gemischt. Jeder Spieler zieht verdeckt **eine** Agentenkarte, sieht sie sich **geheim** an und legt sie **verdeckt** vor sich ab. Der **Farbbalken** der Karte zeigt dem Spieler an, welche Farbe sein Agent hat. Zieht beispielsweise ein Spieler die rote Agentenkarte, dann gehören ihm die rote Agentenfigur und der rote Wertungsstein.

Wichtig: Die nicht gezogenen Agentenkarten dürfen von keinem Spieler angesehen werden. Sie müssen unbedingt **verdeckt** bleiben und werden halb unter den Spielplan geschoben. Die Agenten dieser Karten sind die „**Mitläufer**“. Sie spielen zwar mit, gehören aber zu keinem Spieler.

Hinweis: Bei sieben Spielern gibt es keine „**Mitläufer**“.

Jeder Spieler kennt zwar seinen Agenten, aber nicht die Agenten der Mitspieler bzw. der „**Mitläufer**“. Die Identität des eigenen Agenten muss bis zum Spielende wie ein Staatsgeheimnis gehütet und darf auf keinen Fall ausgeplaudert werden.

Ausgangssituation bei fünf Spielern:

*Die sieben **Agenten** starten in der **Kirche**.*

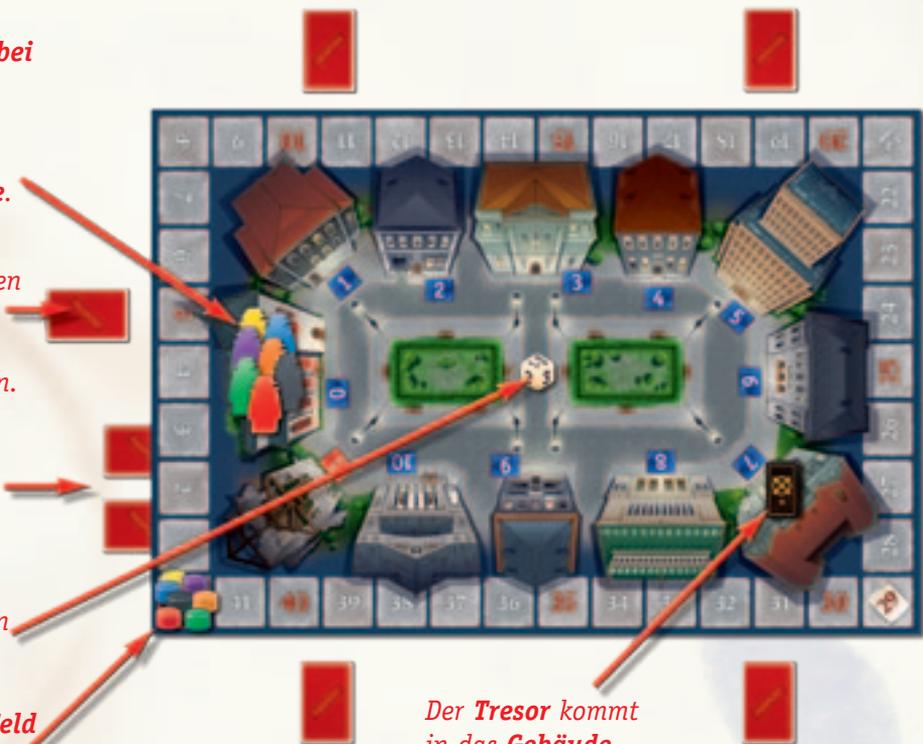
*Die **Agentenkarten** der fünf mitspielenden Agenten liegen mit den Rückseiten nach oben vor den Spielern.*

*Die Karten der „**Mitläufer**“ werden unter den Spielplan geschoben.*

*Der **Würfel** kommt in die **Spielplanmitte**.*

*Auf das **Start/Ziel-Feld** werden die sieben **Wertungssteine** gelegt.*

*Der **Tresor** kommt in das **Gebäude Nummer 7**.*



Spielablauf – Grundspiel

Der älteste Spieler beginnt, danach folgen die Spieler im Uhrzeigersinn. Der Zug eines Spielers läuft immer in der gleichen Reihenfolge ab:

1. Der Spieler würfelt.
2. Der Spieler zieht mindestens einen Agenten.
3. Zieht der Spieler einen Agenten in das Gebäude mit dem Tresor, wird eine Wertung ausgelöst.
Daraus folgt:
 - a. Die Wertungssteine werden gezogen.
 - b. Der Spieler stellt den Tresor in ein anderes Gebäude.
4. Der Spieler gibt den Würfel an den linken Mitspieler weiter.

Dieser Ablauf wird solange wiederholt, bis ein Wertungsstein wieder das Start/Ziel-Feld erreicht hat oder darüber hinausgezogen wird (siehe auch Kapitel „Spielende“).

1. Der Spieler würfelt.

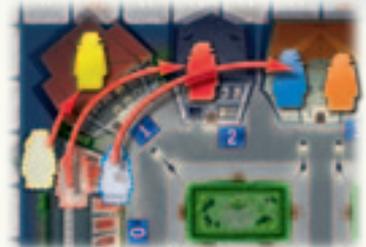
Der Würfel bestimmt die Zahl der Bewegungspunkte eines Spielers. Würfelt er eine „5“, hat er fünf Bewegungspunkte. Würfelt er „1-3“, hat der Spieler die Auswahl zwischen einem, zwei oder drei Bewegungspunkten.

2. Der Spieler bewegt mindestens einen Agenten.

Wichtig: Jeder Spieler kann jeden Agenten bewegen, d. h., er kann ihnen Bewegungspunkte zuteilen und sie dementsprechend bewegen. Entsprechend der gewürfelten Bewegungspunkte werden Agenten auf dem Spielplan von Gebäude zu Gebäude **im Uhrzeigersinn** vorwärts bewegt. Ein Gebäude entspricht einem Bewegungspunkt. In einem Gebäude können gleichzeitig mehrere Agenten stehen.

Der Spieler kann die gewürfelten Bewegungspunkte einem einzigen Agenten zuteilen, er kann sie aber auch auf mehrere Agenten aufteilen. Dabei kann ein Spieler den eigenen Agenten auch stehen lassen und nur fremde Agenten bewegen. Der Spieler **muss** alle Bewegungspunkte einsetzen und darf keine Punkte verfallen lassen. Danach kann es zu einer Wertung kommen.

Beispiel: Adam würfelt eine **6**. Er teilt die sechs Bewegungspunkte auf drei Agenten auf. Er zieht den roten Agenten von der Kirche in das Gebäude mit der Nr. 2, den blauen Agenten von der Kirche in Gebäude Nr. 3 und den gelben Agenten ins Gebäude mit Nr. 1. Die sechs Bewegungspunkte hätten auch ganz anders verteilt werden können: sechs Agenten ein Gebäude weiter oder ein Agent sechs Gebäude weiter usw.



3. Der Spieler löst eine Wertung aus.

Eine Wertung wird nur dann ausgelöst, wenn ein Spieler einen oder mehrere Agenten in das Gebäude bewegt, in dem der **Tresor** steht. Anschließend erhalten die Agenten Informationen.

Achtung: Ein Spieler kann einen Agenten an dem Gebäude, in dem der Tresor steht, vorbeiziehen. Es findet dann keine Wertung statt.

Der grüne Agent zieht zum Tresor und löst eine Wertung aus.



Der grüne Agent zieht am Tresor vorbei und löst keine Wertung aus.



3.a. Wertungssteine ziehen

Informationen werden mit den Wertungssteinen auf der Wertungsskala angezeigt. **Jeder** Agent erhält bei einer Wertung Informationen, entsprechend der Nummer des Gebäudes, in dem er sich gerade befindet.

- Steht zum Beispiel ein Agent im **Gebäude mit der Nummer 4**, erhält der Agent **vier** Informationen und der entsprechende Wertungsstein wird **vier Felder** vorgezogen.
- In der alten **Ruine** mit der Nummer „-3“ ist es gefährlich. Dort **verlieren** die Agenten **drei** Informationen – die entsprechenden Wertungssteine werden drei Felder zurückgesetzt, **aber nicht hinter das Start/Ziel-Feld**.
- Die **Kirche** mit der Nummer „0“ ist ein neutraler Ort. Hier gibt es keine Informationen, es gehen aber auch keine verloren.

Beispiel: Der blaue Agent steht im Gebäude Nr. 7, in dem sich der Tresor befindet. Der blaue Wertungsstein wird in diesem Fall sieben Felder vorgezogen. Der gelbe Agent steht im Gebäude Nr. 2, sein Wertungsstein zieht daher zwei Felder vorwärts. Der rote Agent steht im Gebäude Nr. 10, sein Wertungsstein zieht zehn Felder vorwärts. Der violette Agent steht in der Ruine, sein Wertungsstein muss daher drei Felder zurück gezogen werden. Der grüne Agent steht in der Kirche, sein Wertungsstein wird nicht gezogen.

Tipp: Um ein Durcheinander zu vermeiden, sollte immer nur der Spieler, der am Zug ist, die Wertungssteine ziehen.



3.b. Tresor versetzen

Nachdem die Wertungssteine gezogen worden sind, **muss** der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, den Tresor in ein anderes Gebäude stellen. **Der Tresor kann in jedes Gebäude gestellt werden, auch in die Ruine oder die Kirche.** Wird der Tresor in ein Gebäude gestellt, in dem schon ein oder mehrere Agenten stehen, wird **keine** Wertung ausgelöst. **Nur ein Agent, der zum Tresor gezogen wird, löst eine Wertung aus.**

4. Der Spieler gibt den Würfel weiter.

Falls keine Wertung stattfand: Hat ein Spieler die Agenten bewegt und keine Wertung ausgelöst, gibt er den Würfel an seinen linken Mitspieler. Damit ist sein Zug beendet und der Mitspieler ist am Zug.

Falls eine Wertung stattfand: Hat ein Spieler eine Wertung ausgelöst, endet sein Zug mit der Weitergabe des Würfels an seinen linken Mitspieler, **nachdem** er den Tresor versetzt hat.

Spielende – Grundspiel

Das Spiel endet, sobald ein Wertungsstein wieder das Start/Ziel-Feld erreicht hat oder darüber hinausgezogen ist. Um den Gewinner und die Platzierten festzustellen, werden jetzt alle Agentenkarten aufgedeckt, auch die der „Mitläufer“. Gewonnen hat der Spieler, dessen Farbe auf der Agentenkarte mit der Farbe des Wertungssteines übereinstimmt, der das Start/Ziel-Feld erreicht hat oder darüber hinausgezogen ist. Sind mehrere Wertungssteine bei der letzten Wertung über das Start/Ziel-Feld hinausgezogen, hat der Spieler gewonnen, dessen Wertungsstein am weitesten über das Start/Ziel-Feld hinausgezogen ist (siehe Abbildung rechts, Rot gewinnt).

Es kann vorkommen, dass mal ein „Mitläufer“ gewinnt. In jedem Fall ist eine Revanche Ehrensache.



Heiße Profitipps

Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn die Spieler versuchen, ihre Mitspieler möglichst lange zu täuschen, dabei viel reden und bluffen. Hilfreich sind dabei Vermutungen und Ratschläge, die die Mitspieler in die Irre leiten sollen.

Einen abgeschlagenen Agenten auch mal weit nach vorne zu ziehen, sorgt sicher für Gesprächsstoff unter den Mitspielern.

Auch mit List und Tücke offensichtliche Indizien wieder in Frage zu stellen, ist ein toller Spaß für alle Heimlichtuer.

Top Secret-Variante

Neu hinzu kommen die **Top Secret-Karten** und mit ihnen die **Top Secret-Runde** im Spielablauf. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen.

Spielvorbereitung:

Alle **26 Top Secret-Karten** werden gemischt. Jeder Spieler erhält **zwei Karten**, die er vor den anderen Spielern geheim auf der Hand hält. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel in der Mitte des Spielplans.

Eine genaue Beschreibung der einzelnen Karten gibt es auf **Seite 7**.



Der Nachziehstapel auf dem Spielplan (links) mit dem Ablagefeld (rechts)

Achtung: Im Spiel mit sieben Spielern wird die Karte „Nimm eine zweite Agentenkarte“ vor dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Spielablauf:

Im Spielablauf **kann** in jedem Spielzug nach dem Bewegen eines Agenten eine Top Secret-Runde stattfinden. Außerdem ändert sich die Bedeutung der Würfelseite „1-3“.

Würfelseite „1-3“

Würfelt ein Spieler in seinem Zug die Seite „1-3“, hat er die Auswahl zwischen einem, zwei oder drei Bewegungspunkten, **oder er bewegt keinen Agenten!**

Die Top Secret-Karten

Nur der Spieler **am Zug**, d. h. der Spieler mit dem Würfel, erhält **eine** neue Top Secret-Karte vom Nachziehstapel, wenn

- er mit seinen Bewegungspunkten einen oder mehrere Agenten **in die Ruine** zieht.
- er „1-3“ würfelt und sich dafür entscheidet, **keinen** Agenten zu bewegen.

Die neue Karte nimmt er auf die Hand und kann sie in der folgenden oder einer späteren Top Secret-Runde einsetzen.

Achtung: Ein Spieler darf **maximal vier** Top Secret-Karten auf der Hand halten. Hat er schon vier Karten, darf er keine fünfte ziehen.

Die Top Secret-Runde

Nachdem der Spieler, der am Zug ist, gewürfelt und einen oder mehrere Agenten gezogen bzw. bei der „1-3“ auf das Ziehen eines Agenten verzichtet hat, fragt er **alle Spieler**, ob jemand eine Top Secret-Karte ausspielen möchte. Dies kann auch er selbst sein.

- **Kein Spieler möchte eine Top Secret-Karte ausspielen:** In diesem Fall wird keine Top Secret-Runde gespielt. Der Spieler gibt den Würfel an den linken Spieler weiter bzw. wenn eine Wertung durchgeführt werden muss, wird jetzt gewertet und danach der Würfel weitergegeben.
- **Ein Spieler möchte eine Top Secret-Karte ausspielen:** Dieser Spieler beginnt die Top Secret-Runde, indem er eine oder mehrere Top Secret-Karten ausspielt.
- **Mehrere Spieler möchten eine Top Secret-Karte ausspielen:** In diesem Fall beginnt derjenige von diesen Spielern die Top Secret-Runde, der im Uhrzeigersinn als nächster an die Reihe kommt.

Nachdem der erste Spieler seine Top Secret-Karte ausgespielt und die Aktion durchgeführt hat, darf nun reihum **jeder Spieler** eine Karte ausspielen oder darauf verzichten. Das gilt auch für Spieler, die sich zuvor nicht für das Ausspielen einer Top Secret-Karte gemeldet haben. Im Uhrzeigersinn geht es so lange reihum, bis **kein** Spieler mehr eine Karte ausspielen kann oder will. Erst dann ist die Top Secret-Runde beendet.

Regeln in der Top Secret-Runde:

- Ein Spieler darf auch dann eine Karte ausspielen, wenn er zuvor in dieser Top Secret-Runde auf das Ausspielen verzichtet hat. So kann er auf die neue Situation reagieren.
- Ein Spieler kann mehrere Top Secret-Karten auf einmal ausspielen. Die Reihenfolge, in der die Aktionen durchgeführt werden, bestimmt der Spieler selbst.
- Wird durch eine Top Secret-Karte eine Wertung ausgelöst, findet diese erst am Ende der Top Secret-Runde statt, wenn mindestens ein Agent zum Tresor gezogen wurde **und** am Ende der Top Secret-Runde auch noch dort steht.



- Alle gespielten Top Secret-Karten werden auf das Ablagefeld gelegt. Sie sind **aus dem Spiel**. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, bekommen die Spieler keine neuen Top Secret-Karten mehr.
- **Beachte:** Es gibt **keine** Top Secret-Karte, wenn ein oder mehrere Agenten mittels einer Top Secret-Karte in die Ruine gezogen werden.
- Der Würfel wird am Ende der Top Secret-Runde – mit oder ohne Wertung – an den linken Spieler weitergegeben.

Erst wenn kein Spieler mehr Top Secret-Karten ausspielen kann oder will, ist die Top Secret-Runde beendet. Steht nun mindestens ein Agent im Gebäude mit dem Tresor, kommt es zu einer Wertung. Dann wird der Würfel an den linken Spieler weitergegeben, der damit am Zug ist.

Beispiel für eine Top Secret-Runde:

Adam ist am Zug. Er hat „1-3“ gewürfelt, die „1“ gewählt und ist mit Rot ein Feld vorgezogen, weil er eine Wertung auslösen möchte. Er fragt, ob jemand eine Top Secret-Karte spielen will. Es melden sich **Doris** und **Bernd**. Jetzt beginnt die Top Secret-Runde. Da **Bernd** der linke Mitspieler von **Adam** ist, beginnt er die Top Secret-Runde.



Vor dem Zug von Adam

Bernd spielt die Top Secret-Karte „Ziehe zwei Agenten jeweils ein Gebäude rückwärts“. Er stellt Gelb auf das Feld 10 und Grün auf die Kirche.

Conny spielt die Top Secret-Karte „Ziehe zwei Agenten jeweils ein Gebäude vorwärts“ und setzt Blau und Gelb in die Ruine. Dafür erhält sie keine neue Top Secret-Karte, da Adam den Würfel besitzt.

Doris verzichtet, da sie mit der augenblicklichen Situation einverstanden ist.

Adam spielt jetzt die Top Secret-Karte „Stelle den Tresor in ein Gebäude deiner Wahl“ und stellt den Tresor auf das Gebäude mit der Nummer 4. Er verhindert dadurch eine Wertung.

Bernd verzichtet.

Conny spielt die Top Secret-Karte „Ziehe einen Agenten zum Tresor“ und zieht Rot zum Tresor. Dies würde zu einer Wertung führen, da ein Agent zum Tresor gezogen wurde.

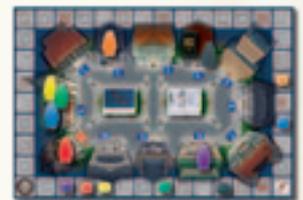
Doris und **Adam** verzichten.

Bernd spielt die Top Secret-Karte „Ziehe einen Agenten in die Ruine“ und zieht Rot in die Ruine. Da der Agent, der eine Wertung ausgelöst hätte, vom Tresor entfernt wurde, kommt es zu keiner Wertung. **Bernd** erhält keine neue Top Secret-Karte, weil **Adam** den Würfel besitzt.

Conny, **Doris** und **Adam** verzichten.

Bernd spielt die Top Secret-Karte „Ziehe ein bis zwei Agenten aus der Ruine in die Kirche“ und zieht Blau und Gelb in die Kirche.

Anschließend verzichten alle Spieler. Es findet keine Wertung statt. **Adam** gibt jetzt den Würfel an seinen linken Mitspieler. **Bernd** ist am Zug.



Nach dem Zug von Adam

Geheimdossier-Variante

Die Geheimdossier-Variante kann mit dem Grundspiel oder zusammen mit der Top Secret-Variante gespielt werden. Es gelten die Regeln des Grundspiels bzw. der Top Secret-Variante bis auf die folgenden Änderungen:

Gewinner ist der Spieler, der möglichst viele Informationen über die gegnerischen Agenten sammelt **und sie auch enttarnen kann**. Dazu erhält jeder Spieler ein Geheimdossier (siehe dazu auch die Kopiervorlage auf der letzten Seite der Spielanleitung).

Beispiel Dossier:

Agent Bucci (orange) wird geführt von: Bernd

Notizen: hat in der zweiten Runde eine Wertung nicht gemacht. Hat in der dritten Runde alle 5 Würfelpunkte auf den roten Agenten gegeben, damit er ins Haus 10 kommt.

Im Verlauf des Spiels muss jeder Spieler herausfinden, welcher Agent zu welchem Mitspieler gehört. Auch die „Mitläufer“ müssen enttarnt werden. Dazu kann sich jeder Spieler Notizen in seinem Geheimdossier machen. In seinem Geheimdossier sollte sich ein Spieler die folgenden Informationen notieren:

- Wer hat welchen Agenten aus der Ruine gezogen?
- Wer hat welchen Agenten in die Ruine gezogen?
- Wer stellt einen Agenten nicht in die Ruine, obwohl er es könnte?
- Wer fördert welchen Agenten?
- Wer hat welche Wertung durchgeführt und welche Agenten profitieren davon?
- Wer konnte eine Wertung auslösen, hat dies aber unterlassen?

Wenn der erste Wertungsstein das Feld 29 erreicht oder überschritten hat, müssen alle Spieler geheim ihre Vermutungen in das Dossier schreiben. Hinter jedem Agenten muss ein anderer Name eines Mitspielers stehen oder ein Strich für den „Mitläufer“. Nachdem der erste Wertungsstein das Start/Ziel-Feld erreicht oder überschritten hat, werden die Agentenkarten und die Geheimdossiers aufgedeckt. Jeder Spieler erhält für jeden enttarnten Agenten der Mitspieler fünf Zusatzinformationen und darf seinen eigenen Wertungsstein um fünf Felder vorziehen. Dadurch werden die Wertungssteine häufig weit über das Start/Ziel-Feld hinausgezogen. Der Spieler, dessen Wertungsstein nach Spielende **und** Auswertung der Geheimdossiers am weitesten vorne auf den Wertungsfeldern steht, gewinnt. Er ist der wahre Topagent.

Die Top Secret-Karten



Ziehe einen Agenten deiner Wahl ein oder zwei Gebäude rückwärts.



Ziehe einen Agenten deiner Wahl in die Ruine. Dabei ist es egal, wo der Agent vorher gestanden hat.



Ziehe zwei Wertungssteine auf der Wertungsskala je drei Felder vorwärts, aber maximal bis zum Feld 40. Ein Wertungsstein, der das Feld 40 überschritten hat, darf nicht gezogen werden.



Ziehe einen Agenten deiner Wahl ein Gebäude vorwärts oder rückwärts.



Ziehe alle Agenten in die Kirche.



Ziehe einen Agenten deiner Wahl zum Tresor. Dabei ist es egal, wo der Agent vorher gestanden hat. Dadurch wird eine Wertung ausgelöst, wenn der Agent bis zum Ende der Top Secret-Runde beim Tresor stehen geblieben ist!



Ziehe zwei Agenten deiner Wahl jeweils ein Gebäude rückwärts.



Zwei Agenten tauschen ihre Plätze.



Ziehe zwei Agenten deiner Wahl jeweils ein Gebäude vorwärts.



Ziehe einen Agenten deiner Wahl zu einem anderen Agenten.



Nimm eine von den beiseite gelegten Agentenkarten der „Mitläufer“ und schau sie dir an. Für den Rest des Spiels besitzt du zwei Agentenkarten und führst auch geheim zwei Agenten. Am Spielende gibst du die Karte wieder zurück, deren zugehöriger Wertungsstein auf der Skala weiter hinten liegt.



Ziehe einen Agenten, der beim Tresor steht, ein Gebäude vom Tresor weg (vorwärts oder rückwärts).



Ziehe ein bis zwei Agenten deiner Wahl aus der Ruine in die Kirche.



Stelle den Tresor in ein Gebäude deiner Wahl. **Beachte:** Eine Wertung findet dadurch nicht statt; sie erfolgt nur, wenn ein Agent zum Tresor zieht.



Ziehe einen Agenten deiner Wahl ein, zwei oder drei Gebäude vorwärts.

Achtung: Diese Karte wird bei sieben Spielern aussortiert.

Agent Schulz (grau) wird geführt von:

Notizen:

Agent Perry (gelb) wird geführt von:

Notizen:

Agent Bucci (orange) wird geführt von:

Notizen:

Agent Jaques (rot) wird geführt von:

Notizen:

Agent Mirkov (grün) wird geführt von:

Notizen:

Agent Doyle (blau) wird geführt von:

Notizen:

Agent Larsson (violett) wird geführt von:

Notizen:



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de