DORIS & DANIEL DANZER

# UNDERCOVER

FÜR 2 - 4 SPIELER AB 8 JAHREN, SPIELDAUER: 20 - 40 MINUTEN

Ende der 1960er Jahre: Während des „Kalten Krieges“ ziehen die Geheimdienste ihre Fäden, Agenten werden um die Welt geschickt und tauschen bei geheimen Treffen Informationen aus.
Ihr schlüpft in die Rolle eines Geheimdienstes und versucht im Agentennetz die wertvollsten Informationen für euren Dienst zu sammeln. Dazu aktiviert ihr Agenten, übergebt ihnen Instruktionen und arrangiert Treffen mit anderen Agenten. Außerdem führen alle Agenten ein gefährliches Doppelleben: neben ihrer offiziellen Identität arbeiten sie auch für ein weiteres Land – *undercover!*

## SPIELMATERIAL

**20 Plättchen**

- **6 Hauptquartiere** *(schwarzer Rand)*: London, Berlin, Moskau, Washington, Buenos Aires, Peking. Jedem Geheimdienst ist ein Symbol und eine Farbe zugeordnet. Auf der Rückseite **Joker**.

- **2 zusätzliche Joker**, für das Spiel zu viert.

- **12 Agenten** *(heller Rand)*: Jeder **Agent** ist **einzigartig** und hat eine **offizielle** sowie eine **Undercover-Seite**. Die Rückseite jedes Agenten gehört immer zu einem der beiden auf der Infozentrale benachbarten Geheimdiensten.

**Spieler-Material in je 6 Farben**

- **5 (Geheimdienst)-Mitarbeiter**

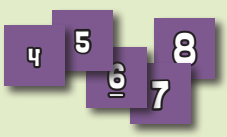
- **1 Sonder-(Geheimdienst)-Mitarbeiter**

- **1 Instruktionsmappe**

- **1 Infozentrale**

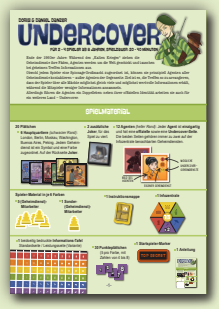
- **1** beidseitig bedruckte **Informations-Tafel** Standardseite / Leistungsseite (Variante)

- **30 Punkteplättchen** (5 pro Farbe, mit Zahlen von 4 bis 8)




- **1 Startspieler-Marker**

- **1 Anleitung**



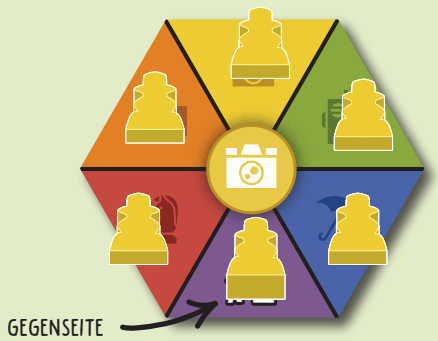
# SPIELVORBEREITUNG

**1.** Legt die **Informations-Tafel** mit der **Standardseite** an den Rand der Spielfläche.

**2.** **Im Spiel zu zweit:** Sortiert die **4er Punkteplättchen** aus und legt sie in die Schachtel zurück.

**3.** Mischt die **Punkteplättchen** verdeckt. Legt sie von rechts nach links auf die **Felder ihrer Farbe** auf der **Informations-Tafel** und deckt sie dabei auf.

**4.** Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und nimmt sich die 6 Mitarbeiter, die Instruktionsmappe und die Infozentrale dieser Farbe. Legt das Spieler-Material der übrigen Farben zurück in die Schachtel.




**5.** Jeder Spieler **legt** seine **Mitarbeiter** auf die Farbfelder seiner **Infozentrale**. Damit sind sie zuständig für die Informationen, die sie in der Farbe des jeweiligen Geheimdienstes erhalten. Der Sonder-Mitarbeiter wird dabei auf das untere **x2**-Feld gelegt. Dieses Feld zeigt die **Gegenseite** des Spielers an, deren Informationen für ihn am wertvollsten sind.

**6.** Legt alle **Hauptquartiere** so in der Mitte der Spielfläche aus, dass das Bild eines einzigen großen Raumes entsteht.

**7.** Entfernt die Hauptquartiere der Farben, die nicht mitspielen, und legt sie mit der Rückseite nach oben als Joker beiseite.
**Im Spiel zu zweit:** Entfernt **stattdessen** die beiden Hauptquartiere der Farben, die mitspielen und dreht sie um.

**8.** Jeder Spieler erhält einen **Joker**, den er einmal im Spiel einsetzen kann, und legt ihn vor sich ab.

**9.** Sortiert die **Agenten** mit der **Undercover-Seite** nach oben in **zwei Stapel** mit je einem Agenten pro Farbe und mischt diese separat. **Dreht** beide Stapel jeweils als Ganzes **um** und legt sie als zwei **Zugstapel** neben der **Informations-Tafel** bereit. Es sollte stets nur die Farbe des zuoberst liegenden Agenten jedes Zugstapels sichtbar sein.

**10.** Bestimmt einen **Startspieler**. Dieser erhält den **Startspieler-Marker**.

# Spiel und Ziel

Jeder Spieler versucht für seinen Geheimdienst die wertvollsten Informationen (Punkteplättchen) zu sammeln. Wer bei Spielende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Jeder Geheimdienst hat zwei offizielle Agenten, die sich gleichen, wie ein Ei dem anderen. Außerdem sind sie undercover (Plättchenrückseite) noch für einen von zwei anderen Geheimdiensten tätig. Auch die zwei Undercover-Agenten jedes Dienstes scheinen identisch, sind aber offiziell für einen von zwei anderen Geheimdiensten tätig. Dabei gilt: Die zwei Geheimdienste, für die ein Agent tätig ist, sind auf der Infozentrale immer benachbart.

Um Punkte zu sammeln, müssen die Spieler Agenten nehmen und **farblich passend** anlegen. Dabei dürfen sie keine Agenten nehmen, welche aktuell für ihre Gegenseite arbeiten.

# Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Der Spieler am Zug muss stets die folgenden 4 Schritte ausführen.

1.) Einen Agenten aktivieren
2.) Instruktionsmappe übergeben
3.) Ein Treffen arrangieren
4.) Informationen auswerten

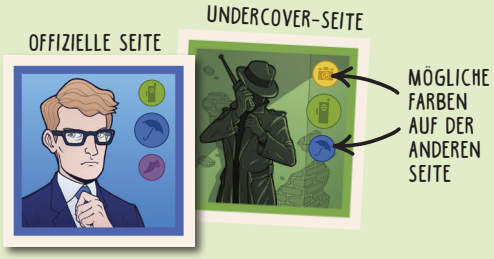
Die Schritte im Einzelnen:

## 1. Einen Agenten aktivieren

Um einen Agenten zu aktivieren, nimmt der Spieler:

- entweder den **obersten** Agenten von einem der **Zugstapel**
- oder einen **bereits ausliegenden** Agenten, auf dem **keine Instruktionsmappe** liegt
- oder den **eigenen Joker**, sofern noch vorhanden

Hat der Spieler einen Agenten genommen, darf er diesen, nachdem **alle Spieler** die obere Seite deutlich gesehen haben, **umdrehen** (von der **offiziellen** auf die **Undercover**-Seite oder von der **Undercover**- auf die **offizielle** Seite). Sollte er dies tun, darf er ihn in diesem Zug **nicht wieder zurückdrehen**. Die zwei kleinen Symbole auf dem Agenten zeigen an, welche Farben auf der anderen Seite sein können. Ein Joker darf nicht umgedreht werden.




**WICHTIG:** Der Spieler darf nur einen Agenten **aktivieren**, der **nicht** gerade für die **Gegenseite** des Spielers arbeitet, also mit dieser Farbe nach oben sichtbar ist. Die Gegenseite jedes Spielers ist in seiner Infozentrale mit **x2** markiert. Sollte der aktivierte Agent nach dem Umdrehen zur Gegenseite gehören, ist das kein Problem.

**HINWEISE:** Auch ein von allen vier Seiten eingeschlossener Agent darf aktiviert werden. Zudem ist es erlaubt, dass Agenten von den anderen isoliert liegen bleiben. Hauptquartiere und angelegte Joker (schwarze Ränder) dürfen nicht genommen werden.

**ÜBRIGENS:** Die verborgene Seite eines Agenten lässt sich oft ganz einfach aus den offen liegenden Seiten ermitteln. Jeden Agenten gibt es nur zweimal, und gleiche Agenten haben immer verschiedene Rückseiten.

**SONDERFALL:** Kann ein Spieler kein Plättchen nehmen, weil nur Agenten seiner Gegenseite zur Verfügung stehen und er keinen Joker mehr hat, zieht er blind den untersten Agenten eines der beiden Stapel und aktiviert damit diesen.

***Beispiel:*** *Spieler Violett ist am Zug. Er kann alle markierten Agenten aktivieren. Die Agenten mit Instruktionsmappe darf er nicht nehmen, ebenso wenig wie die gelben vom Stapel, da Gelb die Gegenseite von Violett ist. Er aktiviert einen blauen Agenten und dreht ihn um: er ist grün.*

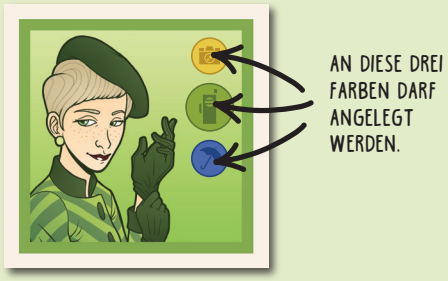
## 2. INSTRUKTIONSMAPPE ÜBERGEBEN

Der Spieler nimmt seine Instruktionsmappe und legt sie auf den aktivierten Agenten (oder Joker).

***Beispiel:*** *Der violette Spieler legt seine Instruktionsmappe auf den grünen Agenten.*

## 3. EIN TREFFEN ARRANGIEREN

Der Spieler legt nun den aktivierten Agenten zusammen mit der Instruktionsmappe seitlich an einen oder mehrere **ausliegende** Plättchen (Agenten, Hauptquartiere, Joker) an. Die drei Symbole auf dem Agenten zeigen an, an welche Farben er angelegt werden darf.




Jedes dieser Plättchen muss **dieselbe Farbe** wie der aktivierte Agent **oder eine der beiden Nachbarfarben** haben – oder ein Joker sein.

Wurde der Agent **nicht umgedreht, muss** er an einer anderen Stelle angelegt werden, als dort, von wo er genommen wurde. Wurde er **umgedreht, darf** er auch **an dieselbe Stelle** gelegt werden – wenn er dort passt.

Der gelegte Agent und alle waagerecht und senkrecht benachbarten Plättchen sind nun Teil des Treffens in diesem Zug.

**SONDERFALL:** Kann der Agent **nirgends** angelegt werden, legt der Spieler den Agenten so an, dass er beliebige andere Agenten nur über Eck berührt. In diesem Fall werden in diesem Zug keine Informationen ausgewertet (überspringe Schritt 4).

***Beispiel:*** *Der violette Spieler legt den grünen Agenten an einen gelben und einen blauen Agenten an.*

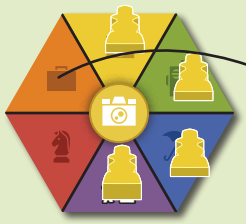
Ein **Joker** kann überall angelegt werden.

***Beispiel:*** *Einsatz eines **Jokers**: Der Spieler setzt diesen zwischen Grün, Violett und Orange, was mit einem Agenten nicht möglich ist.*

## 4. DIE INFORMATIONEN AUSWERTEN

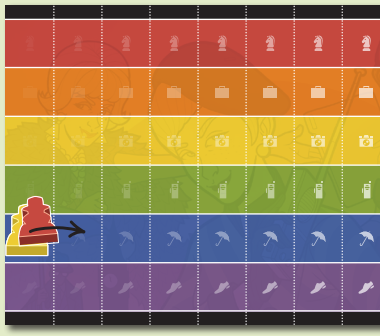
**ACHTUNG:** In der **ersten Runde** wird dieser Schritt von allen Spielern übersprungen.

Beim Auswerten der Informationen rücken diejenigen Mitarbeiter des Spielers auf der Informations-Tafel von links nach rechts vor, die für die am Treffen beteiligten Geheimdienste zuständig sind. Der erste Schritt jedes Mitarbeiters ist dabei von der Infozentrale auf das erste Feld ganz links in der entsprechenden Farbreihe.

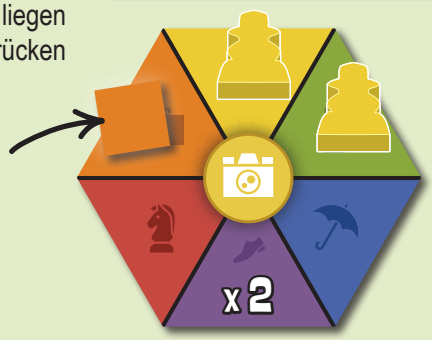


GELB RÜCKT 2 IN ORANGE UND IN 1 ROT VOR.

- Der Mitarbeiter, der für die **Farbe des aktivierten Agenten** zuständig ist, rückt **1 FELD** vor. Wurde der Agent in diesem Zug **umgedreht**, rückt er stattdessen **2 FELDER** vor.
- Für jeden **Agenten und jedes Hauptquartier**, an die der aktivierte Agent (oder Joker) nun **anliegt**, rückt der zuständige Mitarbeiter in der **entsprechenden Farbreihe** jeweils **1 FELD** vor.
- Für **Joker**, die angelegt wurden, oder an die angelegt wurde, rückt kein Mitarbeiter vor.



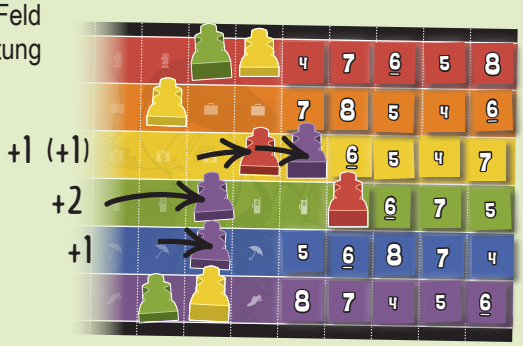
**Während** der Auswertung kann ein Mitarbeiter auch auf einem anderen zu liegen kommen. Mitarbeiter, die am **Ende der Auswertung** auf einem anderen liegen, rücken nun auf das nächste freie Feld vor.




Liegt ein Mitarbeiter nach der Auswertung auf einem Feld mit **Punkteplättchen**, erhält der Spieler dieses Punkteplättchen und legt es verdeckt auf das farblich passende Feld seiner Infozentrale. Der **Mitarbeiter bewegt sich** für den Rest des Spiels **nicht mehr** und der betreffende Spieler wertet Informationen in dieser Farbe nicht mehr aus.

Mitarbeiter **stoppen** automatisch **sofort**, wenn rechts von ihnen kein Feld mit Punkteplättchen mehr vorhanden ist, auch wenn sie laut Auswertung weiter vorrücken würden.

***Beispiel:*** *Da der aktivierte Agent umgedreht wurde, rückt* ***Violett*** *bei Grün 2 Felder vor, bei Gelb und Blau je 1 Feld. Da das Feld bei Gelb besetzt ist, springt er auf das* ***nächste freie Feld****. Violett nimmt sich die gelbe „8“. Dieser violette Mitarbeiter bewegt sich ab jetzt nicht mehr.*




## SPIELENDE

Erhält ein Spieler sein **sechstes Punkteplättchen**, wird nur noch **diese Runde zu Ende** gespielt, so dass alle Spieler gleich oft am Zug waren.
Anschließend findet die **Endwertung** statt:

Die Spieler decken ihre erhaltenen **Punkteplättchen** auf und addieren ihre Punkte. Dabei **verdoppeln** sie den Wert des Punkteplättchens ihrer **Gegenseite** (**x2** auf der Infozentrale). **Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.**

Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler mit den meisten Mitarbeitern am weitesten rechts auf der Informations-Tafel. Bei weiterem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

### DETAILS, DIE LEICHT VERGESSEN WERDEN:

- Du darfst keinen Agenten in der Farbe deiner Gegenseite aktivieren.
- Lege deine Instruktionsmappe auf den aktivierten Agenten (oder Joker).
- Du darfst einen Agenten nach dem Aktivieren immer umdrehen. Egal, von welcher Seite auf welche.
- Du darfst einen Agenten nach dem Umdrehen auch an die Stelle legen, von der du ihn genommen hast – vorausgesetzt, er passt dort.
- Du hast einen Joker zur Verfügung – nutze ihn weise.

# Variante: Leistungsspiel

Die **Punkteplättchen** werden nicht benötigt. Stattdessen wird die **Informations-Tafel** auf die Rückseite gedreht. Für das Spiel gelten folgende Änderungen:

## Spielaufbau:

**Im Spiel zu zweit:** Legt die Mitarbeiter einer unbeteiligten Farbe auf die äußerste rechte Spalte. Diese ist somit blockiert.

## Spielablauf:

Mitarbeiter bleiben erst dann bis zum Spielende stehen, wenn sie die letzte Spalte erreichen, oder alle weiteren Felder von anderen Mitarbeitern belegt sind.

## Spielende:

Bewegt ein Spieler alle seine **sechs** Mitarbeiter **über die schwarze Linie**, wird die Runde zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft am Zug waren.

## Endwertung:

In Spielreihenfolge werden jeweils die Punkte jedes Spielers zusammengezählt: **Jeder Mitarbeiter** erzielt dabei so viele **Punkte**, wie die **Zahl** unterhalb der **Spalte** angibt, in der er steht.
Die Punktzahl des für die **Gegenseite** zuständigen Mitarbeiters wird verdoppelt (**x2**) – auch negativ!
Ein Mitarbeiter, der noch auf der Infozentrale des Spielers steht, zählt 0 Punkte.
**Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.**
Gleichstände werden wie üblich aufgelöst.

# Impressum

**Autoren:** Doris & Daniel Danzer
**Illustrator:** Juan García González
**Grafik:** atelier198
**© 2016 Frosted Games**

Frosted Games
Sieglindestr. 7
12159 Berlin
www.frostedgames.de
www.facebook.com/frostedgames
twitter.com/frostedgames