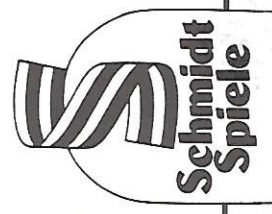
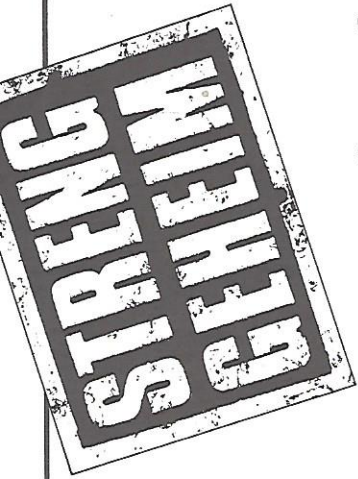


**STRENG
GEHEIM**





SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Agenten-Breitenspiel
Spielerzahl: 3-6
optimale Spielerzahl: 5-6
Altersempfehlung: ab 8 Jahre
Spieldauer: ca. 1 Stunde
Autor: Helmut Senf
Taktik ○●○○○ Glück

Inhalt

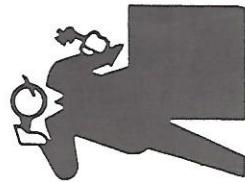
1. Spielmaterial
2. Spielziel
3. Spielplan
4. Spielvorbereitung
5. Ausführen des Auftrags
 - 5.1. Spieirunde
 - 5.2. Installieren von Wanzen
 - 5.3. Einstellen der Zahlenkombination
 - 5.4. Postieren der Spitzel
 - 5.5. Aufdecken der Zahlenkombination
 - 5.6. Handeln der Agenten
6. Flucht
 - 6.1. Voraussetzungen für die Flucht
 - 6.2. Geglückte sowie vereitelte Flucht und Spielende

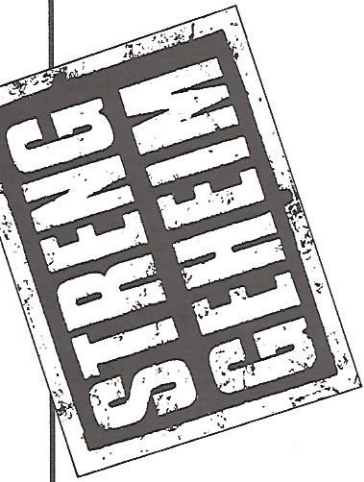
Eine neue Geheimformel ist entdeckt worden! Nur wer sie besitzt, kann das supergeheime Mixgetränk herstellen, das zwar wie Gerstensaft schmeckt, einen aber – wirksamer als jede unangenehme Befragung – freiwillig zum Reden und Ausplaudern von Geheimnissen bringt.

Nicht gerade verwunderlich ist es, daß sich die Geheimdienste für diese Formel interessieren. Zwar sind bereits jeder Organisation geheime Unterlagen über ein solches Getränk zugespielt worden, aber ob sie echt sind oder gar absichtlich übersandte Fälschungen darstellen, das muß man erst noch herausbekommen.

Als Topagent eines staatlichen Geheimdienstes haben Sie von Ihrem Chef den Auftrag erhalten, die richtige Formel in Ihren Besitz zu bringen und der eigenen „Geschäftsführung“ vorzulegen – eine schwere Aufgabe, denn außer Ihnen sind noch Agenten anderer Geheimdienste tätig. An deren Identität und Decknamen ist Ihr Chef übrigens auch noch interessiert. Jetzt hilft nur noch, alle Register zu ziehen: Kaltschnäuzig durchwühlen Sie Hotels nach Geheimmaterial, verschaffen sich Einlaß in Botschaften und Forschungslaboratorien – und setzen Wanzen und Spitzel für eigene Zwecke ein.

Ihre Aufgabe kommt freilich einem Himmelfahrtskommando gleich: Entweder Sie schaffen alle benötigten Informationen heran – dann werden Sie befördert. Sind Sie andererseits nicht schnell genug und schaffen es nicht, die streng geheimen Infos außer Landes zu bringen, dann ist das Spiel aus für Sie! Geheimdienste mögen nämlich keine Versager. Was dann passiert? Nun, Ihr Chef ordnet für Sie die „Sonderbehandlung nach Plan CF45“ an. Glücklicherweise haben Sie jetzt keine Zeit darüber nachzudenken, was damit wohl gemeint sein könnte ...





1. Spielmaterial

- 6 Geheimagenten (größere Figuren)
- 6 Spitzel (kleinere Figuren)
- 6 Wanzen-Karten
- 6 Drehscheiben (mit Zeigern + Nieten)
- 30 Karten V-Mann-Tips
- 6 Karten Zahnbürsten
- 6 Karten Identity-Cards mit unterschiedlichen Decknamen
- 6 Karten Geheimformeln (X1 -X6)
- 6 Karten Geheimformeln (X1 -X6) mit Aufdruck „falsch“
- 1 Block mit Ermittlungsblättern + 1 Plan

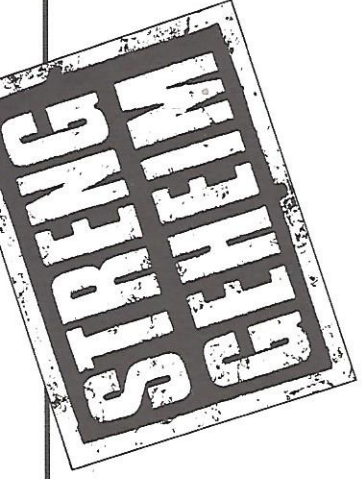
2. Spielziel

Es gewinnt derjenige Spieler, dem es gelingt, den Geheimauftrag zur vollsten Zufriedenheit des eigenen Chefs zu erledigen. Der möchte die echte Geheimformel auf seinem Schreibtisch haben und will außerdem wissen, welche gegnerische Agenten unter welchen Decknamen ebenfalls Jagd auf die Formel machen.

3. Spielplan

Der Spielplan zeigt die für die Agenten wichtigen Gebäude, Plätze und Verkehrsmittel des Ortes. Hintertupfungen, in dem sich die Geheimformel irgendwo befindet. Im einzelnen gibt es folgende Felder:

- H1 - H6: die 6 Hotels, in denen die Agenten absteigen
- F1: der Flughafen
- B1: der Bahnhof
- V1 - V3: die V-Mann-Plätze
- G1 - G5: die geheimen Orte, an denen sich falsche Geheimformeln befinden
- VM1 - VM5: die 5 Verkehrsmittel, die während der Flucht benutzt werden



4. Spielvorbereitung

Zunächst wird der Spielplan ausgebreitet. Jeder Mitspieler erhält einen Agenten, einen Spitzel und eine Wanzenkarte in derselben Farbe. Zusätzlich bekommt jeder Mitspieler eine Drehscheibe (vor dem ersten Spiel zusammenbauen) und ein Ermittlungsblatt.

Folgende Spielfarben kommen **nicht** ins Spiel, wenn weniger als 6 Teilnehmer antreten:

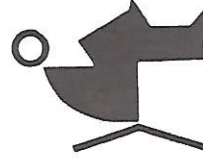
- 5 Spieler: blau
- 4 Spieler: blau, lila
- 3 Spieler: blau, lila, schwarz

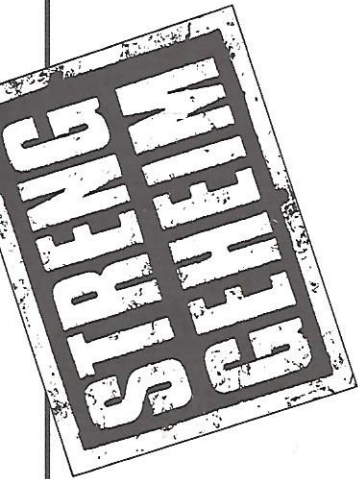
Die Spielkarten werden vor dem Austeilen in 5 Stapel sortiert: Identity-Cards, Zahnbürsten, Geheimformeln, falsche Geheimformeln, V-Mann-Karten. Die Stapel Identity-Cards, Zahnbürsten und (echte) Geheimformeln mischt man separat durch und teilt je eine Karte dieser 3 Stapel an jeden Mitspieler aus: Das sind die wichtigen Utensilien, die jeder Agent mit nach Hintertupfungen gebracht hat.

Seine Utensilien versteckt jeder Agent in seinem Hotel und in einem Schließfach, entweder am Bahnhof oder am Flugplatz. Und das geht so: Jeder Spieler hat durch die Wahl der Farbe seiner Spielfiguren festgelegt, welches Hotel und welches Schließfach er benutzt (gleiche Farbe wie die Spielfiguren).

Beispiel: Spieler „rot“ deponiert seine Utensilien an folgenden Stellen: ein Teil in seinem Koffer und ein Teil in seiner Reisetasche (beides im Hotel „Mafiosi“) und das dritte Teil im roten Schließfach im Bahnhof.

Jedem ist freigestellt, welches Teil er an welchem seiner Verstecke deponiert. Die Utensilien werden so „versteckt“, daß die unbedruckten Kartenrückseiten nach oben zeigen. Jeder Spieler notiert sich auf seinem Ermittlungsblatt sogleich, was er wo deponiert hat.





Spielen weniger als 6 Personen mit, werden die restlichen Karten dennoch ins Spiel gebracht. Diese Karten Identity-Cards, Zahnbürsten und Geheimformeln werden wiederum als separate Stapel verdeckt gemischt, und je eine Karte von jedem Stapel legt man verdeckt auf die Hotelfelder und das Schließfach einer Farbe.

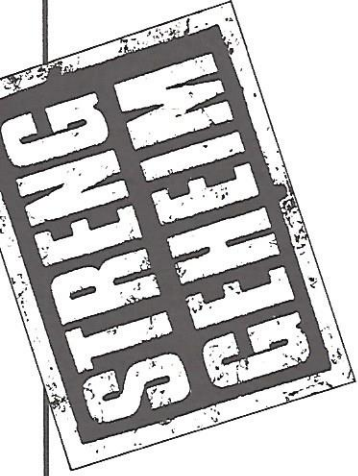
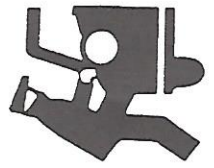
Nun mischt man die 6 falschen Geheimformeln durch und nimmt eine von ihnen verdeckt aus dem Spiel. Die Nummer dieser Karte (z. B. „X5“) gibt an, welche Formelkarte, die die Geheimagenten deponiert haben, die echte ist (auch „X5“!).

Die verbleibenden 5 Geheimformel-Karten mit dem Aufdruck „falsch“ legt man jetzt mit den Rückseiten nach oben auf die 5 geheimen Orte:

- den Safe im Forschungslabor
- die Spielunke „Goldener Anker“
- das Denkmal im Stadtpark
- den Aktenschrank in der Botschaft und
- das Bücherregal in der Stadtbibliothek.

Daraus folgt, daß man sich alle 5 falschen Geheimformeln ansehen muß um herauszubekommen, welches die sechste ist, die die gleiche Nummer trägt wie die gesuchte (und irgendwo auf dem Plan deponierte) echte Geheimformel.

Schließlich werden die 30 V-Mann-Karten als gemischter Kartenstoß neben den Spielplan gelegt. Und jetzt ist keine Zeit mehr zu verlieren: Ihr Chef will Ergebnisse sehen – und zwar schnell!



5. Ausführen des Auftrags

5.1. Spielrunde

Jede **Spielrunde** besteht aus 5 verschiedenen **Spielphasen**:

1. Spieler können (einmalig!) ihre Wanze installieren (Abschnitt 5.2.)
2. Spieler stellen verdeckt eine Zahlenkombination ein (Abschnitt 5.3.)
3. Spieler können ihren Spitzel postieren (Abschnitt 5.4.)
4. Spieler decken ihre Zahlenkombination auf (Abschnitt 5.5.)
5. Spieler setzen ihren Geheimagenten und handeln entsprechend (Abschnitt 5.6.)

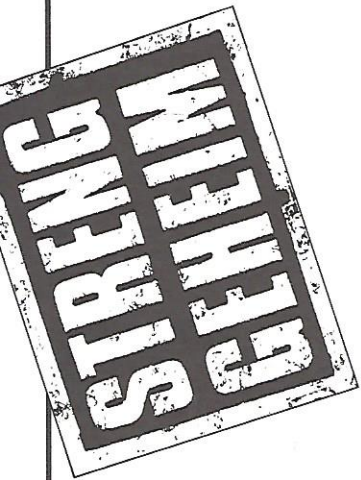
Die Phasen werden immer in dieser Reihenfolge von allen Spielern abgewickelt. Beispiel: Die Spitzel werden erst dann postiert, wenn alle Spieler ihre Zahlenkombination eingestellt haben. Nach Phase 5 beginnt wieder eine neue Spielrunde mit Phase 1.

Einen Startspieler braucht man nicht zu ermitteln, da die Spieler in jeder Spielphase immer gleichzeitig handeln. Sinnvoll ist es nur in Phase 5, daß die Spieler nacheinander handeln; die Reihenfolge, in der sie das tun, ist aber völlig egal!



5.2. Installieren von Wanzen

Jeder Spieler besitzt eine Wanze. Diese kann er zu Beginn einer beliebigen Spielrunde (also in Spielphase 1) **entweder** in einem der Hotels **oder** in einem der Gebäude mit den falschen Geheimplänen installieren. (Er legt dann die Karte auf das betreffende Feld. Auf einem Feld können mehrere Wanzen liegen.) Eine einmal installierte Wanze bleibt bis zum Schluß des Spieles am selben Platz und kann nicht mehr versetzt werden.



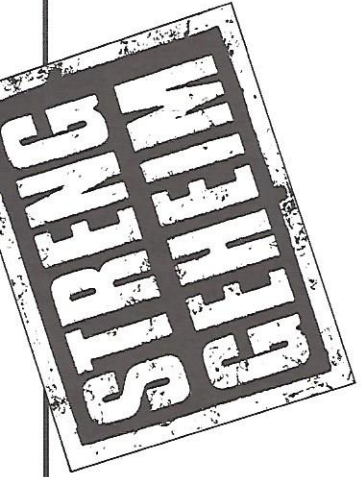
Wanzen bringen den Vorteil, daß man mit ihrer Hilfe Informationen erlauschen kann, die andere Spieler in Erfahrung bringen. Erhält ein Spieler auf einem Feld mit seinem Agenten eine Information und befindet sich auf diesem Feld eine Wanze eines anderen Spielers, so wird auch dem Besitzer der Wanze diese Information zuteil (das heißt, auch er darf sich die Karte oder Karten anschauen, die sich der betreffende Mitspieler gerade zu Gemüte führt). Übrigens sollte man sämtliche Informationen, die man erhält, sofort auf seinem Ermittlungsblatt eintragen.

5.3. Einstellen der Zahlenkombination

In Spielphase 2 stellt nun jeder Spieler verdeckt an seiner Drehscheibe die Zahlenkombination des Spieffeldes ein, auf das er in dieser Runde seinen Agenten setzen will. Im linken Teil wird der Buchstabe, im rechten die Zahl eingestellt. Wer während des Spiels einen „Blackout“ hat und versehentlich eine Kombination einstellt, die gar nicht existiert (z. B. B2), darf in Phase 5 seinen Agenten überhaupt nicht setzen, sondern muß ihn vom Feld nehmen.

Agenten dürfen alle Spielfelder mit Ausnahme der Verkhehrmittelfelder im ersten Teil des Spiels besetzen. Die VM-Felder sind erst im zweiten Teil des Spiels (= Flucht) von Bedeutung. **Achtung:** Das V-Mann-Feld V3 (Bahnhofsvorplatz) kann nur dann besetzt werden, wenn 5 oder 6 Spieler antreten. Bei 3 oder 4 Spielern ist dieses Feld während des ganzen Spiels gesperrt und kann von niemandem betreten werden!

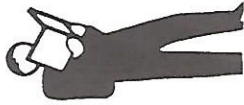
In jeder Spielrunde muß man seinen Agenten auf ein anderes Feld setzen. Man kann sich also mit ihm nicht zweimal nacheinander auf demselben Feld aufhalten!



5.4. Postieren der Spitzel

Bevor nun jeder Spieler seine Zahlenkombination aufdeckt, kann er seinen Spitzel auf einem Feld platzieren. Spitzel können ausschließlich die Felder Hotels, Flughäfen und Bahnhof „observieren“; andere Felder dürfen sie nicht betreten. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Spitzel stehen.

Spitzel haben den gleichen Effekt wie Wanzen: Erhält ein Agent eine Information auf einem Spielfeld, auf dem sich auch ein Spitzel befindet, so muß diese Information auch dem Besitzer des Spitzels zugänglich gemacht werden.



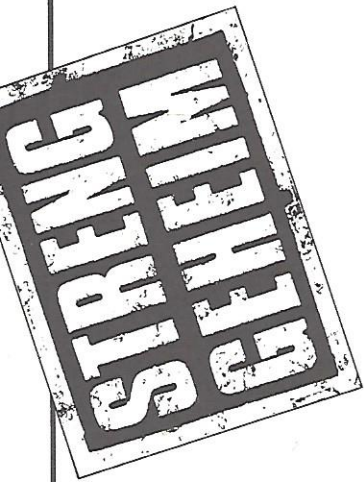
Die Spitzel unterliegen – im Gegensatz zu den Agenten – nicht dem Zugzwang. Sind sie auf einem Feld eingesetzt, hat man in jeder Spielrunde die Wahl, ob man sie dort stehenlassen oder auf ein anderes Feld versetzen will.

5.5. Aufdecken der Zahlenkombination

Haben alle Spieler ihre Spitzel postiert, decken sie zur gleichen Zeit die gewählte Zahlenkombination auf. Nun setzt jeder Spieler seinen Agenten auf das Feld, das er auf seiner Scheibe eingestellt hat. Ob ein Spieler nun mit seinem Agenten geheimdienstlich tätig werden kann, kommt darauf an, ob sich sein Agent allein auf einem Feld aufhält oder nicht.

5.6. Handeln der Agenten

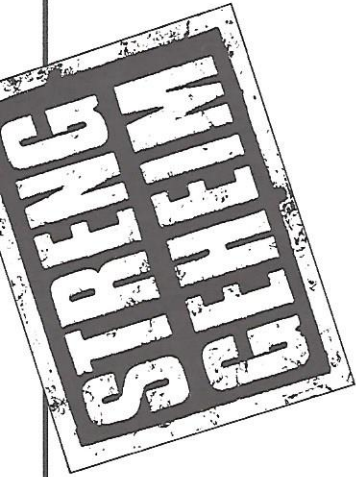
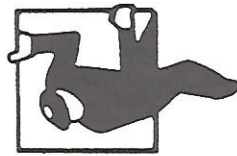
Befinden sich mehr als ein Geheimagent zur gleichen Zeit auf demselben Feld, kommt es für die entsprechenden Spieler während dieser Spielphase zu keiner Handlung: Die Agenten haben sich gegenseitig aus-



getrickt, und man unternimmt ja logischerweise nichts, wenn einem dabei die Konkurrenz auf die Finger schaut.

Nur wer sich allein auf einem Feld aufhält (es können dort aber zusätzlich fremde Spitzel lauern!), kann eine geheimdienstliche Aktion abwickeln. Hierfür gibt es folgende Möglichkeiten:

- In einem Hotel kann man das Gepäck gegnerischer Agenten durchwühlen, und zwar **beide** Gepäckstücke, wenn man sich völlig allein im Hotel aufhält, oder **ein** Gepäckstück, wenn sich dort gleichzeitig fremde Spitzel aufhalten.
 - Ebenso darf man auf den Feldern Bahnhof und Flughafen zwei Schließfächer einsehen, befindet man sich allein dort, oder nur eines, sofern sich gegnerische Spitzel dort auch aufhalten.
 - Auf den V-Mann-Feldern kann man sich einen Tip von einem V-Mann holen (= eine Karte V-Mann-Tips ziehen). Diese Tips berechtigten dazu, an den geheimen Orten tätig zu werden.
 - An den geheimen Orten kann man erfolgreich schnüffeln (d. h. die Karte umdrehen und sich anschauen), wenn man die entsprechende V-Mann-Tip-Karte vorweist. So benötigt man z. B. von einem V-Mann eine gefälschte Einladung zum Botschaftsempfang, um in diesem Gebäude schnüffeln zu können.
- Nun kann es vorkommen, daß man im Verlauf des Spiel häufig V-Mann-Karten erhält, die man leider nicht mehr benötigt. Hier gilt: Wertlose Tips (man hat sich die betreffenden Informationen bereits besorgt) sammelt man. Hat man zwei dieser Karten zusammen, kann man sich auf ein G-Feld bewegen und diese Karten zusammen so einsetzen, als hätte man die passende Karte für das betreffende Feld.



Beispiel: Spieler A benötigt noch eine Einladung zum Botschaftsempfang, besitzt aber zwei andere Karten von Orten, die er bereits aufsuchte. Er kann nun diese beiden Karten dafür verwenden, um in der Botschaft geheimdienstlich tätig zu werden.

Wenn man seine V-Mann-Karten einsetzt, ist einem frei gestellt. Günstig ist es natürlich, keine Karten für Felder einzusetzen, auf denen man eine Wanze postiert hat. In diesem Fall sollte man lieber warten, bis man die betreffende Information durch Mithören erlangt.

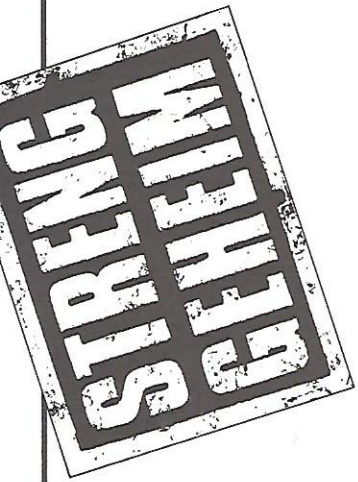
Danach läßt sich die Karte zusammen mit einer weiteren wertlosen dafür einsetzen, um auf einem anderen G-Feld eigener Wahl tätig werden zu können.

Befindet sich ein weiterer Agent auf einem Feld, auf dem man eigentlich tätig werden wollte, so braucht man natürlich seine betreffende V-Mann-Karte nicht herauszugeben, sondern wartet ab, bis man sie später einsetzen kann, wenn man sich einmal allein auf dem betreffenden Feld befindet. Benutzte V-Mann-Karten kommen auf einen Ablagestapel, der als neuer gemischter Kartenstoß wieder ins Spiel kommt, wenn die anderen V-Mann-Karten aufgebraucht sind.

6. Flucht

6.1. Voraussetzungen für die Flucht

Hat ein Spieler die benötigten Unterlagen zusammen (d. h. er kennt die Decknamen der einzelnen Mitspieler und außerdem die Nummer der echten Geheimformel), so endet am Schluß dieser Spielphase der erste Teil des Spiels und die Flucht beginnt. Haben mehrere Spieler auf einmal die Unterlagen beisammen, so gilt folgendes: Die betreffenden Spieler zählen die Nummern der Felder zusammen, auf denen sich gerade ihr Agent, ihr Spitzel und ihre Wanze befinden (z. B. B1 + H3



+ G3 = 7). Derjenige Spieler mit der höchsten Zahl ist der Spieler, der die Flucht antreten darf. (Bei nochmaligem Gleichstand entscheidet das Los.)

Derjenige Agent, der die wichtigen Unterlagen vollständig besitzt und nun zur Flucht antritt, nimmt die seiner Meinung nach richtige Karte mit der echten Geheimformel vom Plan und legt sie vor sich hin – aber ohne sie sich noch einmal anzuschauen, denn dazu bleibt auf der Flucht leider keine Zeit mehr.

Die anderen Spieler, die dieses schreckliche Ereignis telefonisch ihren Chefs durchgeben, werden von diesen als „Pfeifen“ beschimpft und erhalten den neuen Auftrag, den erfolgreichen Agenten an seiner Flucht zu hindern.

Während der Flucht gibt es nur noch die beiden folgenden Spielphasen:

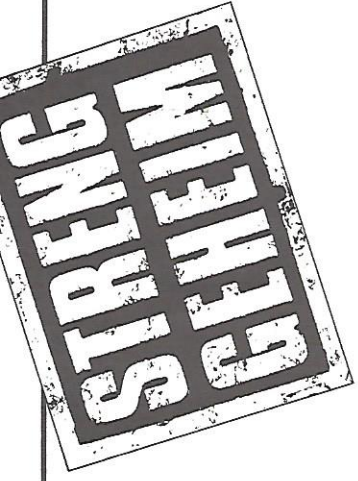
- a) Einstellen der Zahlenkombination
- b) Aufdecken der Drehscheibe und Setzen der Agenten.

Die Spitzel und Wanzen sind in dieser Phase nicht mehr von Bedeutung.

Während der Flucht und der Jagd auf den Flüchtenden benutzen die Agenten nur noch bestimmte Felder, die von der Spielerzahl abhängig sind:

- 3 Spieler: VM 1-3, F1
- 4 Spieler: VM 1-4, F1
- 5 Spieler: VM 1-5, V1, F1
- 6 Spieler: VM 1-5, V1-V2, F1

In dieser Spielphase unterliegen die Agenten nicht mehr dem Zugzwang: Man kann also in jeder Spielrunde neu entscheiden, ob man sie versetzen oder auf demselben Feld stehenlassen möchte.



6.2. Geglückte sowie vereitelte Flucht und Spielende

Die Flucht ist geglückt, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Der flüchtende Agent setzt **einmal** allein auf das Feld Flughafen
 - Der flüchtende Agent setzt **insgesamt fünfmal** allein auf beliebige Spielfelder.
- Das muß nicht in ununterbrochener Reihenfolge geschehen: Es können also Spielrunden dazwischen liegen, in denen sich der Agent ein Feld mit einem anderen Agenten teilt.



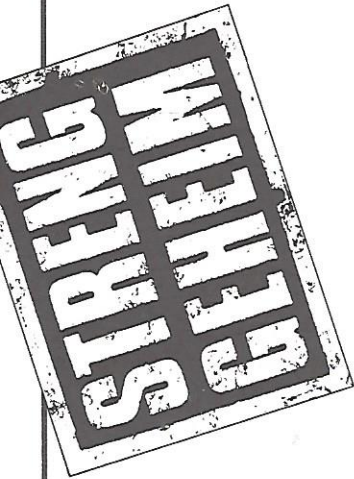
Abstrachen sind übrigens nicht erlaubt.

Das Spiel endet mit einer geglückten Flucht: Wenn der geflüchtete Agent nun die Liste mit den Decknamen vollständig und korrekt zusammengetragen hat und zudem die echte Geheimformel bei sich trägt, so wird er zum stellvertretenden Spionagechef befördert und gewinnt das Spiel. Die anderen Agenten werden von ihren Chefs zum „Rapport“ bestellt, und von ihnen hat man nie wieder etwas gesehen oder gehört ...

Stellt sich heraus, daß der vermeintliche Sieger nicht alle benötigten Informationen richtig herausgefunden hat, so widerfährt ihm zu Hause dasselbe Schicksal wie seinen Konkurrenten: Dann gibt es keinen Sieger.

Eine Flucht gilt andererseits als vereitelt, wenn der flüchtende Agent während der Flucht ein Feld gemeinsam mit zwei oder mehr fremden Agenten besetzt.

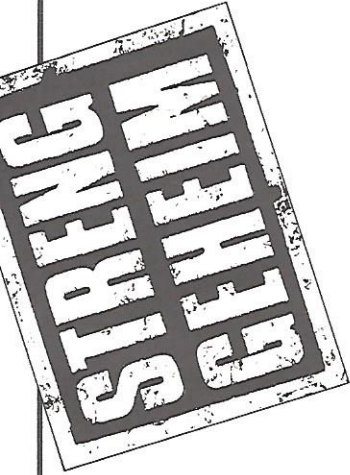
Der flüchtende Agent schafft es, bevor er von zwei Gegenspielern eingeholt wird, noch gerade, die Geheimformel in einen Müllcontainer zu werfen, an dem er vorbeikommt. Da die städtische Müllabfuhr hier leider drei Minuten später tätig wird, erübrigt sich



so die weitere Jagd auf die Geheimformel. Während der erfolglos geflüchtete Agent nun mit leeren Händen zu seinem Chef zurückkehrt (so etwas mag man in Geheimdienstreisen gar nicht gern; Sie wissen ja: Sonderbehandlung nach Plan CF 45 ...), können sich die anderen Agenten immerhin noch als indirekte Sieger feiern: Sie können Ihren Chefs glaubhaft machen, daß sie eine erfolgreiche Flucht verurteilten und für das Pech mit der Müllabfuhr nicht verantwortlich sind. Da lassen die Chefs Gnade walten, und die betreffenden Agenten werden auf ihren nächsten Einsatz vorbereitet.

Zusammengefaßt existieren also die folgenden Möglichkeiten für das Spielende:

1. Geglückte Flucht: Der Flüchtende gewinnt, die anderen Agenten verlieren.
2. Geglückte Flucht mit (teilweise) falschen Informationen: Alle Spieler verlieren.
3. Vereitelte Flucht: Der Flüchtende verliert, die anderen Agenten tragen einen „indirekten Sieg“ davon.



Beispiel für das sinnvolle Ausfüllen des Ermittlungsblattes

hier die Spielernamen einsetzen

hier die bereits ermittelten Utensilien der Agenten einfüllen

Ermittlungsblatt					
Farbe	Spieler	Koffer	Reisebrosche	Schlüsselschab	
H1 - rot	Dirk	Zahnbürste		"Max Cool"	
H2 - gelb	Sabine	Zahnbürste	"Dr. Zweifelsin"	Formel X2	
H3 - grün	Stefan	Formel X4			
H4 - schwarz	Havard		Zahnbürste		
H5 - lila	Christa			Formel X3	
H6 - blau	—	Zahnbürste			
Falsche Geheimformeln					
Botschaft	Spelunke	Stattbibliothek	Forschungslabor	Stadtpark	echte Formel:
	X4			X1	
Decknamen:	Clausur Gärten	Dr. Knecht	Max Cool	Hans Hansen	Prof. Winkel
					Horst Hosi

Tip: nicht „Identity Card“ eintragen, sondern den Decknamen angeben!

Tip: nicht nur „Geheimformel“ aufschreiben, sondern auch die Nummer notieren!

hier schließlich die Nummer der aus dem Spiel genommenen falschen Geheimformel (= die Nummer der gesuchten echten Formel) als Schlußfolgerung notieren!

hier die bereits „erschöpfelten“ Decknamen abstreichen!

hier die Nummern der falschen Geheimformeln eintragen