



GEHEIM- SACHE

von Jörg Domberger

Krimi-Kartenspiel

für Agenten mit Köpfchen



GMEINER

Streng geheim

Agenten sind auf Informationen aus den gut unterrichteten Kreisen der Unterwelt angewiesen. Egal, ob es sich um die Beschreibung einer wertvollen Erfindung handelt, um die Baupläne für ein neues Regierungsgebäude oder um die Auskunft, mit welcher Dame der Herr Verteidigungsminister am Abend nach der Konferenz beim Abendessen gesehen wurde. Alle Daten können wichtig sein – wenn nicht sofort, dann vielleicht später.

Deshalb ist es oberste Agentenpflicht, einen Stamm zuverlässiger Informanten aufzubauen, diese mit kleinen Aufmerksamkeiten zu hegen und zu pflegen sowie regelmäßige Treffen abzuhalten, bei denen die neuesten Informationen persönlich ausgetauscht werden.

Dafür ist natürlich ein geheimer, gut durchdachter Zeitplan erforderlich. Von welchem Agenten soll die Information am Montag eingeholt werden? Welcher Informant ist am Dienstag zu besuchen? Und an welchem Wochentag findet das Treffen mit der Informantin mit Codenamen LILA statt?

Die Abfolge der Treffen ändert sich für alle Agenten wöchentlich. So kann es zu keiner Routine kommen und die Enttarnung der Informanten ist für die neugierige Gegenseite so gut wie unmöglich. Allerdings stehen die Agenten immer wieder vor der Herausforderung, den geheimen Wochenplan richtig zu entschlüsseln.

Eine harte Nuss...

Spielziel

Als Agenten versuchen die Spieler durch Hinweise ihrer Mitspieler den eigenen, geheimen Wochenplan zu decodieren. Dabei spielen sie in jeder Runde eine Informantenkarte und bekommen Informationen von den Mitspielern. Wer zuerst die richtige Reihenfolge seiner Informantentreffen von Montag bis Freitag herausfindet, gewinnt das Spiel und darf sich ab sofort »Topagent« nennen.

Inhalt

»Geheimsache« ist ein Krimi-Kartenspiel für 2 bis 5 Spieler. Es umfasst:

- 60 Informantenkarten (jeweils 12 Karten einer Farbe)
- 5 Agentenkarten 001 bis 005 (Rangfolge)
- 18 geheime Wochenpläne
- 5 Standfüße für die Wochenpläne
- 1 Block mit Decodierungshilfen (Ausdruck weiterer Blätter unter: www.gmeiner-verlag.de)
- 5 Halter für die Decodierungshilfen



Informantenkarte



Wochenplan



Decodierungshilfe

Halter für die Decodierungshilfe (Der Halter hat 2 Schlitze, durch die man die Decodierungshilfe schieben kann.)



Agentenkarte

Spielvorbereitung

Spielvorbereitung für 3 – 5 Agenten:

- Die 60 Informantenkarten werden nach den fünf Farben getrennt gemischt. Jeder Spieler bekommt verdeckt von jeder Farbe zwei Karten.
- Die restlichen Karten werden zusammen gemischt und alle Spieler erhalten verdeckt noch jeweils zwei Karten von diesem Stapel. Diese Art der Verteilung gewährleistet, dass jeder Spieler von jeder Farbe zumindest zwei Karten auf der Hand hat.

Spielvorbereitung für 2 Doppelagenten und 2 stumme Strohmänner:

- Im Spiel für 2 Spieler übernimmt jeder Spieler die Rolle eines »Doppelagenten«. Rechts neben ihm sitzt sein »Strohmann«.
- Die Strohmänner werden wie stumme Mitspieler behandelt, d.h. die Informantenkarten werden wie in einem Spiel mit 4 Spielern verteilt.
- Die 12 Karten der Strohmänner werden nach der Verteilung gemischt und als verdeckte Stapel bereitgelegt. Ihre Informantenkarten werden zufällig gespielt.

Weitere Vorbereitungen für 2–5 Agenten:

- Die 18 geheimen Wochenpläne werden verdeckt gemischt. Jeder Agent erhält verdeckt einen Wochenplan, der von dem jeweils rechts neben ihm sitzenden Mitspieler mit einem Standfuß so aufgestellt wird, dass der Besitzer ihn nicht sehen kann (der Montag ist dabei stets oben!).
- Jeder Spieler muss alle Wochenpläne der Mitspieler gut sehen können, seinen eigenen darf er natürlich nicht sehen.
- Strohmänner (im Spiel zu zweit) bekommen je einen, für die beiden Spieler gut sichtbaren Wochenplan.
- Alle Agenten erhalten vom Block mit den Decodierungshilfen jeweils ein Blatt (die Strohmänner im 2-Personen-Spiel bekommen keins!), das durch die beiden Schlitze des Halters geschoben wird.
- Die Agentenkarten werden offen in der Mitte des Tisches bereitgelegt.

Der älteste Agent wird Startspieler der ersten Runde. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Spieltyp: Vor der ersten Partie kann man zu Übungszwecken ein paar Runden offen spielen und die gegebenen Informationen gemeinsam überprüfen, analysieren und diskutieren.

Spielablauf

Erste Runde für 3–5 Agenten:

Der Startspieler spielt eine Informantenkarte aus und legt sie offen so vor sich, dass die Mitspieler die Uhrzeit gut lesen können. Alle anderen Spieler legen reihum im Uhrzeigersinn ebenso eine Informantenkarte offen vor sich aus (es gibt keine Regel, welche Karten zu spielen sind).

Erste Runde für 2 Doppelagenten und 2 stumme Strohmänner:

Der Startspieler deckt die oberste Informantenkarte seines rechten Strohmanns auf und spielt danach selbst eine eigene Karte. Danach deckt der zweite Agent eine Karte seines Strohmanns auf und spielt danach seine eigene Karte.

Weiterer Ablauf der ersten Runde:

Der Startspieler sieht sich alle gespielten Informantenkarten und die geheimen Wochenpläne der anderen Spieler an und nennt aus seiner Sicht den Spieler, der das früheste Treffen mit einem Informanten hat, und jenen, der das späteste Treffen hat.

Dabei ergibt sich der **Zeitpunkt des Informantentreffens eines Spielers** aus

- der Uhrzeit seiner gespielten Informantenkarte und
- dem farblich passenden Wochentag auf dessen Wochenplan.

Auf dem im Standfuß stehenden geheimen Wochenplan entspricht die oberste Farbe immer dem Montag, die unterste dem Freitag.

Jeder Spieler bestimmt auf diese Weise das geplante Informantentreffen für jeden Mitspieler, bringt die Treffen in eine zeitliche Reihenfolge und nennt aus seiner Sicht den Spieler mit dem frühesten Treffen und jenen mit dem spätesten Treffen in der fraglichen Woche.



Ein Beispiel: Edith hat diesen für sie geheimen Wochenplan vor sich (sichtbar nur für die anderen Spieler!) und spielt diese Informantenkarte aus. Ihr Vorschlag für das Informantentreffen in dieser Runde ist damit Montag, 11:30 Uhr.

Da jeder Spieler nur die Kombinationen der anderen auswertet, gibt es natürlich auch verschiedene Aussagen der Spieler.

Wichtig: Ehrlichkeit ist absolut Pflicht.

Auswertung und Notiz der Informationen:

Aus den erhaltenen Informationen soll jeder Spieler die Reihenfolge der eigenen Treffen auf seinem geheimen Wochenplan ermitteln. Als Unterstützung, um bereits gewonnene Informationen zu dokumentieren, dient die Decodierungshilfe. Auf diesem Blatt wird notiert, was bereits ermittelt wurde. Bei Bedarf dürfen die Informationen zu allen gespielten Runden nachgefragt werden.

Weitere Runden für 3–5 Agenten:

Nach jeder gespielten Runde wechselt der Startspieler eine Position im Uhrzeigersinn. Er spielt eine Informantenkarte und legt sie auf seine zuletzt gespielte Karte, ohne sie ganz zu verdecken. Uhrzeit und Farbe von früher gespielten Karten sollten für eventuelle Nachfragen sichtbar bleiben. Dann legen alle anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn ebenfalls eine Informantenkarte offen vor sich aus und die Runde läuft wie oben beschrieben weiter.

Weitere Runden für 2 Doppelagenten und 2 stumme Strohmänner:

Nach jeder gespielten Runde wechselt der Startspieler zum zweiten Agenten. Dieser deckt eine Karte seines rechten Strohmannes auf, spielt danach seine eigene Karte und so weiter ...

Spieltipp: Je weiter hinten in der Spielreihenfolge der Runde man sitzt, desto mehr Gedanken sollte man sich darüber machen, welche Karte man spielt. Schließlich kennt man zu diesem Zeitpunkt bereits die Treffen der Spieler davor und kann diese Information eventuell nutzen.

Ermittlung der Informantentreffen:

Sobald ein Spieler sicher ist, die richtige Reihenfolge seiner eigenen 5 Informantentreffen zu kennen, nimmt er die »Agentenkarte 001« und legt sie offen auf seine Decodierungshilfe.

Er spielt dann ganz normal bis zur letzten Runde weiter mit, darf aber auf seiner Decodierungshilfe nichts mehr verändern.

Die folgenden Spieler, die denken, die Reihenfolge ihrer Treffen zu kennen, nehmen die Agentenkarten mit der jeweils nächst höheren Nummer und legen sie auf ihren Decodierungshilfen ab.

Spielende

Ist die letzte Informantenkarte, also die zwölfte, gespielt oder glauben alle Spieler schon vorzeitig, die richtige Reihenfolge ihrer Informantentreffen zu kennen, werden die Wochenpläne der Spieler mit den ermittelten Reihenfolgen verglichen. Es gewinnt der Spieler, dessen Wochenplan mit der ermittelten Reihenfolge übereinstimmt und dessen Agentenkarte die niedrigste Nummer hat.

Hat keiner der Spieler nach 12 gespielten Informantenkarten eine Agentenkarte genommen, geht das Spiel in eine Verlängerung. Alle Informantenkarten werden gemischt und jeder Spieler bekommt von jeder Farbe eine Karte. Damit werden noch weitere maximal 5 Runden gespielt.

Danach sollte der Gewinner des Spiels und damit der »Top-agent« feststehen.

Ein Beispiel für 4 Spieler

Die 4 Spieler haben folgende geheime Wochenpläne vor sich stehen, **die sie selbst aber nicht sehen**.



Edith

Albert

Regina

Vanessa

Die Spieler spielen folgende Informantenkarten aus (in der Reihenfolge wie oben):



Edith nennt nun das aus ihrer Sicht früheste und das späteste Treffen. Über die von ihr selbst gespielte Karte (ihr Treffen ist am Montag um 11:30 Uhr) kann sie keine Aussage treffen. Denn jeder betrachtet nur die von den anderen gespielten Informantenkarten und deren geheime Wochenpläne.

Edith sagt: *»Für mich hat Albert das früheste Treffen und Vanessa das späteste!«* (Zur Kontrolle: Albert hat sein Treffen am Montag um 11:00 Uhr, Regina am Montag um 17:20 Uhr, Vanessa am Donnerstag um 20:40 Uhr.)

Albert sagt: *»Für mich hat Edith das früheste Treffen und Vanessa das späteste!«*

Regina sagt: *»Für mich hat Albert das früheste Treffen und Vanessa das späteste!«*

Vanessa sagt: *»Für mich hat Albert das früheste Treffen und Regina das späteste!«*

Vanessa hätte in diesem Beispiel, obwohl letzte Spielerin der Runde, nur für sie nützliche Informationen bekommen, wenn ihr Treffen zufällig vor Montag, 17:20 Uhr, gewesen wäre.

So erfährt sie jedoch stets von allen drei Agenten *»... und Vanessa das späteste!«*

Aus diesen Informationen können die Spieler nun einiges folgern:

Edith:

Aus der Aussage von Albert, dass sie das erste Treffen hat, und aus der Information, dass ihr Treffen früher ist als das Treffen von Regina (Montag, 17:20 Uhr) folgert sie messerscharf, dass ihr Informantentreffen nur am Montag sein kann, ihr MONTAG also GELB ist.

Sie kreist auf ihrer Decodierungshilfe bei GELB den Montag ein und streicht die Tage Dienstag bis Freitag. Ebenso streicht sie die anderen Farben am Montag.

Albert:

Aus der Aussage von Regina, dass er das erste Treffen hat, und aus der Information, dass sein Treffen früher ist als das Treffen von Edith (Montag, 11:30 Uhr) folgert er, dass sein Treffen nur am Montag sein kann, sein MONTAG also GRÜN ist. Auch das notiert er ähnlich wie Edith zuvor.

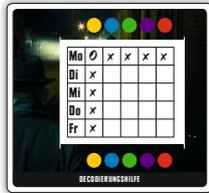
Regina:

Aus der Aussage von Edith und Albert, die beide Vanessas Treffen (Donnerstag, 20:40 Uhr) als das späteste nennen, folgert Regina, dass ihr Treffen vor Freitag liegen muss. Ihr Freitag ist also nicht ROT. Mehr weiß sie leider nach der ersten Runde nicht. Sie streicht ROT am Freitag.

Vanessa:

Sie kann leider gar nichts folgern. Pech gehabt, ihr Notizzettel bleibt leer.

Die **gesammelten Informationen auf den Notizen** der Spieler sehen nach der ersten Runde (wenn sie richtig gefolgert haben) daher so aus:



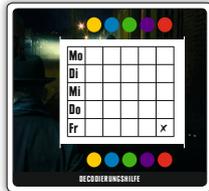
Mo	0	x	x	x	x
Di	x	x	x	x	x
Mi	x				
Do	x				
Fr	x				

Edith



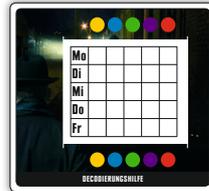
Mo	x	x	0	x	x
Di	x	x	0	x	x
Mi			x		
Do			x		
Fr			x		

Albert



Mo					
Di					
Mi					
Do					
Fr					x

Regina



Mo					
Di					
Mi					
Do					
Fr					

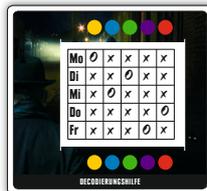
Vanessa

In diesem Beispiel erhalten zwei Spieler aus der ersten gespielten Informantenkarte bereits sehr viele Informationen. Das ist aber nicht immer so, wie Vanessa einsehen muss ...



Danach ist Albert Startspieler und spielt die nächste Informantenkarte. Er spielt LILA, 18:40 Uhr, und legt diese auf seine zuerst gespielte Informantenkarte GRÜN, 11:00 Uhr. Damit bleibt erkennbar, welche Karten in den Runden zuvor gespielt wurden. Nachfragen zu früher gespielten Runden und Karten sind erlaubt.

Wenn Edith ihren geheimen Wochenplan richtig komplett entschlüsselt, sehen ihre Notizen auf der Decodierungshilfe so aus:



Mo	0	x	x	x	x
Di	x	x	0	x	x
Mi	x	0	x	x	x
Do	x	x	x	x	0
Fr	x	x	x	0	x



Mo	gelb
Di	grün
Mi	blau
Do	rot
Fr	lila

Widmung

Es soll nicht geheim bleiben, dass »Geheimsache« speziell Edith und Vanessa gewidmet ist.

Danksagung

Herzlichen Dank an diejenigen, die sich mir immer wieder einmal zum Spieletesten zur Verfügung stellen: Max, Paul und Jakob, Regina und Albert, Karin und Chris, Mam, Erna und Kurt und gerade bei diesem Spiel vor allem Edith (danke für die Uhrzeit!) und Vanessa, die – angefangen bei »Blindflug«, über »Blind Date« und »Criminal Date«, bis hin zu »Geheimsache« – alle Änderungen im Spiel nicht nur angeregt, sondern auch immer wieder getestet haben. Ohne eure Mithilfe wäre das Spiel nicht so gut, wie es nun ist.

© 2014 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch.
Telefon 07575/2095-0, info@gmeiner-verlag.de. Alle Rechte vorbehalten.

Autor: Jörg Domberger / Redaktion: Frank Liebsch

Spielgestaltung: Matthias Schatz, unter Verwendung folgender Bilder:

© Getty Images (»Decodierungshilfe« und »Agent« / 001 bis 005), Jonathan Stutz - Fotolia.com (»Informant« / gelb, grün, lila und rot), INFINITY - Fotolia.com (»Informant« / blau), Jonathan Stutz - Fotolia.com (»Wochenplan« / Hintergrund)

Schachtelgestaltung: U.O.R.G., Lutz Eberle, Stuttgart, unter Verwendung eines Bildes von:

© Jill Ferry - Getty Images

Produktion: Bookwise, München

EAN 42 6022058 154 3

Lust auf weitere Ermittlungen?

Inka und Markus Brand, Millionenraub
4260220581536

Stefan Breuer, Dreck am Stecken
4260220581512

Sonja Klein, Auf der Flucht
4260220581529

Sonja Klein, Kreuzverhör
9783899776799, 7. Auflage

Sonja Klein, Kunststück
9783899777871, 2. Auflage

Reiner Knizia, Sieben unter Verdacht
4260220581505, 2. Auflage

jeweils ca. 13,- €

www.gmeiner-verlag.de/krimispiele



GEHEIM- SACHE

Spannendes Krimi-Kartenspiel
für Agenten mit Köpfchen

Spielerzahl: 2-5

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 45 Minuten

Spielcharakteristik:

Glück: +

Taktik: +++

Überlegung: ++++

Kommunikation: +

Spielinhalt:

- 60 Informantenkarten
- 5 Agentenkarten
- 18 geheime Wochenpläne
- 5 Standfüße für die Wochenpläne
- 1 Block mit Decodierungshilfen
- 5 Halter für die Decodierungshilfen
- 1 Spielanleitung

Autor: Jörg Domberger

Alle Rechte vorbehalten.

Gestaltung: Lutz Eberle, Matthias Schatz

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

© 2014 – Gmeiner-Verlag GmbH

Im Ehnried 5, D-88605 Meßkirch

Telefon 07575/2095-0

info@gmeiner-verlag.de

www.gmeiner-verlag.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.hutter-trade.com

STRENG GEHEIM Erfolgreiche Spione sind auf Informationen aus den gut unterrichteten Kreisen der Unterwelt angewiesen. Alle Daten können wichtig sein – wenn nicht sofort, dann vielleicht später. Deshalb ist es oberste Agentenpflicht, einen Stamm zuverlässiger Informanten aufzubauen und diese regelmäßig zu treffen.

Doch dafür ist ein geheimer Wochenplan erforderlich. Welcher Agent soll seine Informationen am Montag einholen? Welcher Informant ist am Dienstag zu besuchen? Und an welchem Wochentag findet das Treffen mit der Informantin mit Codenamen LILA statt? Nur wer diese harte Nuss zuerst knackt, darf sich am Ende zurecht »Topagent« nennen!

Dieses schöne Krimispiel erfordert wirklich Köpfchen. Wer schnell und logisch kombiniert, hat hier die besten Karten!



42 6022058 154 3



GMEINER