

# AGENT UNDERCOVER



## Spielanleitung



# AGENT UNDERCOVER

## Ein kreatives und kommunikatives Partyspiel!

für 3 bis 8 Spieler ab 12 Jahren, von Alexander Ushan

Piatnik Spiel Nr. 635571  
Deutsch-Ungarische Ausgabe:  
© 2015 Piatnik, Wien  
© 2014 Hobby World International.  
All rights reserved.

Bei AGENT UNDERCOVER schlüpfen die Spieler in unterschiedliche Rollen. Jede Runde entführt sie an einen anderen Ort. Ein Spieler ist immer der Geheimagent, der allerdings nicht weiß, an welchem Ort er sich befindet. Seine Mission ist es, die Mitspieler zum Reden zu bringen, um herauszufinden, wo er sich aufhält. Dabei muss er seine Fragen so geschickt stellen, dass er nicht sofort als Geheimagent entlarvt wird. Die anderen Mitspieler, die sich in der Rolle der Akteure vor Ort befinden, geben einander vorsichtige Hinweise, welche zeigen, dass sie genau wissen, wo sie sich befinden und so beweisen, dass sie nicht der Geheimagent sind. Beobachtung und Konzentration, Feingefühl und Kreativität, Ungehirnigkeit und List sind notwendig, um die anderen zu durchschauen und selbst nicht aufzufliegen!

### Spielinhalt

208 Karten: 25 Decks zu je 8 Karten,  
sowie 8 Übersichtskarten

26 Plastikhüllen

1 Spielanleitung

### Spielziel

Das Ziel des Geheimagenten ist es, nicht entlarvt zu werden, bis die Runde zu Ende ist bzw. herauszufinden, an welchem Ort er sich befindet.

Das Ziel der anderen Mitspieler ist es, die Identität des Geheimagenten aufzudecken.

### Spielvorbereitung

Bevor die erste Runde beginnen kann, müssen alle Karten nach Orten sortiert werden. Jedes Deck besteht aus 7 Karten mit identischen Abbildungen und 1 Karte mit dem Geheimagenten.

### Ortskarten

Ort →



Rolle →

### Geheimagenten-Karte

Spion



Jedes Deck wird separat in je eine Plastikhülle gesteckt. Alle Karten schauen nach unten, die Geheimagenten-Karte liegt obenauf.

Alle Orte sind auf einer Doppelseite in der Mitte des Spielregelheftes abgebildet. Alle Spieler müssen sich gut mit den Orten vertraut machen, bevor die erste Runde startet. Das gibt dem potentiellen Geheimagenten einen Überblick über die möglichen Orte, an denen er sich während des Spieles befinden kann. Dem Geheimagenten wird dringend empfohlen, dass er die Übersicht mit den Orten NICHT während des Spieles studiert! Das ist zu auffällig und er würde leicht entlarvt werden. Aus diesem Grund erhält jeder Mitspieler zusätzlich eine Übersichtskarte, auf der alle im Spiel vorkommenden Orte aufgelistet sind.

## Spielablauf

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. Auf die Anzahl der Runden einigen sich die Spieler vor Spielbeginn. Es wird empfohlen für den Start 4 oder 5 Runden zu spielen (Spieldauer ca. 1 Stunde).

In jeder Runde wird ein neuer Startspieler bestimmt. Alle Kartendecks in den Plastikhüllen werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Der Startspieler sucht sich ein beliebiges Deck aus und entnimmt die Karten so, dass niemand – auch nicht er selbst – die Vorderseite sehen kann. Es werden so viele Karten von diesem Deck benötigt, wie Mitspieler teilnehmen. Der Startspieler entfernt die überzähligen Karten von der Stapelunterseite und legt sie verdeckt zur Seite. Die restlichen Karten werden gemischt und an die Mitspieler verdeckt ausgeteilt. Jetzt darf sich jeder Spieler heimlich seine Karte ansehen und legt diese danach verdeckt vor sich ab.

Der Startspieler der folgenden Runde ist der Spieler, der in der letzten Runde der Geheimagent war. Er darf ein neues

Kartendeck aussuchen und verteilt die Karten wie oben beschrieben.

Der Startspieler setzt eine Stoppuhr in Gang (z. B. auf dem Smartphone) und beginnt das Spiel, indem er einem beliebigen Mitspieler eine Frage stellt, immer beginnend mit dem Namen des befragten Spielers, z. B.: „Maria, ....“ Die Frage kann sich auf den Ort des Geschehens beziehen, muss sie aber nicht. Es darf nur eine Frage gestellt werden, Folgefragen sind nicht erlaubt. Die Antwort darf in jeder beliebigen Form gegeben werden. Nachdem er geantwortet hat, darf der befragte Spieler nun einem anderen beliebigen Mitspieler (außer dem Spieler, der ihn gerade befragt hat) eine eigene Frage stellen. So wird vermieden, dass eine Frage sofort mit einer Gegenfrage beantwortet wird. Die Reihenfolge der befragten Mitspieler ist beliebig und richtet sich danach, wie verdächtig die Fragen und Antworten klingen.

**Hinweis:** Auf den Karten mit den abgebildeten Orten wird auch die Rolle beschrieben, die der Akteur vor Ort spielt. Vor Spielbeginn einigen sich die Mitspieler, ob sie während des Spieles in die jeweilige Rolle schlüpfen möchten oder nicht. Das Spiel wird dadurch interessanter. Wenn zum Beispiel ein Spieler ein Universitätsprofessor ist und gefragt wird, warum er nicht auf der Campus-Party war, kann er sich über sein Alter und seine Arthritis beschweren. Ist der Spieler ein Student, kann er sich darüber beschweren, dass er nicht eingeladen wurde.

Alle Rollen beziehen sich sowohl auf weibliche als auch auf männliche Akteure, auch wenn die Rollen in der männlichen Variante beschrieben werden. Z.B. kann der „Schauspieler“ genauso gut eine „Schauspielerin“ sein.

Bank | Bank



Firmenfeier | Céges party



Militärbasis | Katonai bázis



Schule | Iskola



Universität | Egyetem



Tutor | Oktató

Botschaft | Nagykövetség



Flugzeug | Repülőgép



Piratenschiff | Kalózhajó



Strand | Strand



Wellness-Tempel | Wellness-központ



Friseur | Fodrász

Casino | Kaszinó



Hotel | Szálló



Polarstation | Polári állomás



Supermarkt | Supermarket



Weltraumstation | Űrállomás



Wissenschaftler | Tudományos



## Beispielrunde

Anna, Johann, Maria und Martin befinden sich auf einem Kreuzfahrtschiff. Anna hat die Geheimagenten-Karte und weiß deshalb nicht, an welchem Ort sie sich befindet. Johann ist der Barkeeper, Maria die Reiseleiterin und Martin ist der Matrose. Jeder spielt seine Rolle und versucht, den Geheimagenten zu entlarven. Annas Ziel ist herauszufinden, an welchem Ort sie sich befindet, ohne sich selbst zu verraten.

Maria, die Reiseleiterin, stellt die erste Frage: „Martin, wie lange brauchen wir, bis wir unser nächstes Ziel erreicht haben?“ Martin, der Matrose, antwortet sofort und sagt 8 Stunden. Anna, die Geheimagentin, denkt spontan an ein Flugzeug, ein Piratenschiff, das Kreuzfahrtschiff oder an das U-Boot. Martin darf Maria nun nicht gleich wieder befragen und stellt Johann, dem Barkeeper, die Frage: „Johann, glaubst du, dass wir heute wieder zum Putzdienst eingeteilt werden?“ Alle Spieler sind alarmiert, denn diese allgemeine Frage könnte vom Geheimagenten kommen. Johann, der Matrose, antwortet nach kurzem Überlegen: „Wie es dem Kapitän gefällt“. Johann stellt danach Anna die nächste Frage: „Was wird es denn heute zum Essen geben?“ Anna antwortet unüberlegt: „Bestimmt wieder etwas aus der Konservendose“, und verrät sich damit selbst, weil auf einem Kreuzfahrtschiff normalerweise frisch gekocht wird.

## Ende einer Runde

Eine Runde ist beendet, wenn eine der folgenden Situationen eintrifft:

### 1. 8 Minuten sind vorbei

Wenn die Rundenzeit von 8 Minuten abgelaufen ist, müssen die Mitspieler ihren Verdacht äußern, wer der Geheimagent ist. Beginnend mit sich selbst bittet der Startspieler jeden Mitspieler im Uhrzeigersinn, seine Stimme abzugeben. Auch der vermeintliche Geheimagent gibt seine Stimme ab, um sich nicht gleich zu verraten. Fällt die Wahl der Mehrheit auf den Geheimagenten, hat dieser verloren. Fällt die Wahl auf einen Akteur vor Ort, hat der Geheimagent gewonnen.

**Hinweis:** Die Rundenzeit kann vor Spielbeginn vereinbart werden. Zu Beginn möchte man die Rundenzeit vielleicht auf 12-15 Minuten verlängern.

### 2. Ein Spieler wird verdächtigt

Jeder Spieler darf jederzeit (aber nur einmal pro Rundel!) das Spiel stoppen, um einen Verdacht zu äußern und die Mitspieler bitten, ihre Stimme abzugeben.



Verdächtigen alle Mitspieler dieselbe Person, ist die Runde beendet, auch wenn sich herausstellt, dass der Verdächtigte nicht der Geheimagent ist. Wird der Geheimagent entlarvt, bekommt der Spieler, der das Spiel gestoppt hat, einen Extrapunkt. Auch für den Geheimagenten mag es von Vorteil sein, wenn die Runde gestoppt wird. Er kann von sich selbst ablenken, indem er jemand anders glaubwürdig verdächtigt.

Erhält derjenige, der das Spiel gestoppt hat, keine Unterstützung der Mitspieler, wird die Runde normal fortgesetzt.

**Hinweis:** Es ist empfehlenswert, bei der Stimmenabgabe zu vermeiden, über die Identität des Geheimagenten zu diskutieren (z.B. „Ich denke, dieser Spieler ist der Geheimagent, weil sein Pyjama rosa ist, obwohl er grün sein sollte.“). Die Argumente könnten Hinweise darüber geben, an welchem Ort sich die Akteure befinden.

### 3. Auf Wunsch des Geheimagenten

Der Geheimagent darf das Spiel jederzeit stoppen, indem er seine Geheimagenten-Karte aufdeckt. Er darf nun die Übersicht mit den möglichen Orten ansehen und bekanntgeben, wo er sich befindet. Der Geheimagent gewinnt, wenn er den Ort richtig erraten hat. Hat er falsch geraten, gewinnen die Akteure.

Ist die Runde beendet, werden die Karten an den Startspieler zurückgegeben und dieses Kartendeck ist aus dem Spiel.



### Tipps & Strategien

Ziel der Akteure vor Ort ist es, den Geheimagenten zu entlarven und zu verhindern, dass er herausfindet, an welchem Ort er sich befindet. Daher müssen sich die Akteure in Acht nehmen, zu detaillierte Fragen zu stellen. Z.B.: der Filialleiter fragt den Kassier: „Wie viel Bargeld haben die Räuber gestern gestohlen?“ Der Geheimagent kann somit leicht feststellen, dass er sich in der Bank befindet. Wenn andererseits die Fragen und Antworten zu vage sind, verdächtigen die Mitspieler vielleicht denjenigen fälschlicherweise als Geheimagenten, und dieser würde gewinnen.

Ziel des Geheimagenten ist es, genau zuzuhören, um herauszufinden, an welchem Ort er sich befindet und zu verhindern, dass seine Identität aufgedeckt wird, bevor die 8 Minuten um sind. Bis ans Ende der Runde zu warten, ist allerdings riskant, denn den Spielern kann es durchaus gelingen, ihn durch Diskussion und Argumentation zu entlarven.

# Wertung

Die Punkte der Spieler werden je nach Ausgang einer Runde notiert:

## Der Geheimagent gewinnt:

- Er erhält 2 Punkte.
- Er erhält 2 Extrapunkte,
  - wenn er das Spiel stoppt und richtig errät, an welchem Ort er sich befindet, oder
  - wenn die Mitspieler einen unschuldigen Spieler verdächtigen.

## Die Akteure vor Ort gewinnen:

- Jeder Akteur erhält 1 Punkt.
- Der Akteur, der das Spiel vor Rundenende gestoppt und den Geheimagenten entlarvt hat, erhält 1 Extrapunkt.

# Spielende

Gewonnen hat, wer nach Ende der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte gesammelt hat.

Wenn Du zu „Agent Undercover“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende Dich bitte an:

**Wiener Spielkartenfabrik,  
Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorf  
Straße 229-231, A-1140 Wien**

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.  
Enthält verschluckbare Kleinteile.  
Erstickungsgefahr.  
Adresse bitte aufbewahren.

Autor: Alexander Ushan

Illustration: Uildrim & Sergey Dulin



© 2015 Hobby World LLC.



# AGENT UNDERCOVER 2



## Spielanleitung



# AGENT UNDERCOVER 2

Piatnik Spiel Nr. 661075  
Deutsch-Ungarische Ausgabe:  
© 2018 Piatnik, Wien  
© 2015 Hobby World International.  
All rights reserved.

## Die Fortsetzung

für 3 bis 12 Spieler ab 12 Jahren, von Alexander Ushan

*Endlich ist sie da! Die Fortsetzung des kreativen und kommunikativen Partyspiels Agent Undercover. 17 neue Orte laden die bis zu 12 Spieler dazu ein, in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen und sich durch geschicktes Fragestellen auf die Suche nach den Spionen zu machen. Genau: Dieses Mal befindet sich nicht nur ein Spion unter euch, sondern gleich zwei, und diese stammen noch dazu von zwei rivalisierenden Geheimdiensten! Es gilt wieder, die Mitspieler scharf zu beobachten, sowie Feingefühl und Kreativität an den Tag zu legen, um die anderen zu durchschauen und selbst nicht aufzufliegen!*

## Spielinhalt

216 Karten: 17 Decks zu je 12 Karten,

sowie 12 Übersichtskarten

18 Plastikhüllen

1 Spielanleitung

## Spielziel

Das Ziel eines Geheimagenten ist es, nicht entlarvt zu werden, bis die Runde zu Ende ist bzw. herauszufinden, an welchem Ort er sich befindet.

Das Ziel der anderen Mitspieler ist es, die Identität zumindest eines Geheimagenten aufzudecken.

## Spielvorbereitung

Bevor die erste Runde beginnen kann,

1. entscheiden die Spieler gemeinsam, ob mit einem oder zwei Geheimagenten gespielt werden soll. Es wird empfohlen bei 6 oder weniger Spielern mit einem Geheimagenten, und ab neun Spielern mit zwei Geheimagenten zu spielen. Für den Start kann bei einem Spiel mit bis zu 8 Spielern mit einem Geheimagenten gespielt werden. Zwei Geheimagenten müssen auf jeden Fall bei 12 Spielern dabei sein.

## Ortskarten

Ort →



Rolle →



2. müssen alle Karten nach Orten sortiert werden. Jedes Deck besteht aus 10 Karten mit identischen Abbildungen und – je nachdem, wie viele Geheimagenten mitspielen - einer oder zwei Karten mit einem Geheimagent. Überzählige Geheimagenten-Karten kommen aus dem Spiel. Jedes Deck wird separat in je eine Plastikhülle gesteckt. Dabei schauen alle Karten nach oben und die Geheimagenten-

Karten werden noch obenauf gelegt. Stecken alle Karten eines Decks so sortiert in einer Plastikhülle, ist auf einer Seite die Kartenrückseite zu sehen und auf der anderen ein Geheimagent.

3. entscheiden die Spieler, wie lange eine Runde dauern darf. Die Empfehlungen dazu sind: bei 3 und 4 Spielern 6 Minuten, bei 5 und 6 Spielern 7 Minuten, bei 7 und 8 Spielern 8 Minuten, bei 9 und 10 Spielern 9 Minuten und bei 11 und 12 Spielern 10 Minuten.

4. entscheiden die Spieler, wie viele Runden gespielt werden. Es wird empfohlen für den Start 5 Runden zu spielen (Spieldauer ca. 1 Stunde).

5. erhält jeder Spieler eine Übersichtskarte, die er offen vor sich ablegt.

Alle Orte sind auf einer Doppelseite in der Mitte des Spielregelheftes abgebildet. Alle Spieler müssen sich gut mit den Orten vertraut machen, bevor die erste Runde startet. Das gibt den potentiellen Geheimagenten einen Überblick über die möglichen Orte, an denen sie sich während des Spieles befinden können. Den Geheimagenten wird dringend empfohlen, die Übersicht mit den Orten NICHT während des Spieles zu studieren! Das ist zu auffällig und könnte einen Geheimagenten leicht entlarven. Aus diesem Grund erhält jeder Mitspieler zusätzlich eine Übersichtskarte, auf der alle im Spiel vorkommenden Orte aufgelistet sind.

## Spielablauf

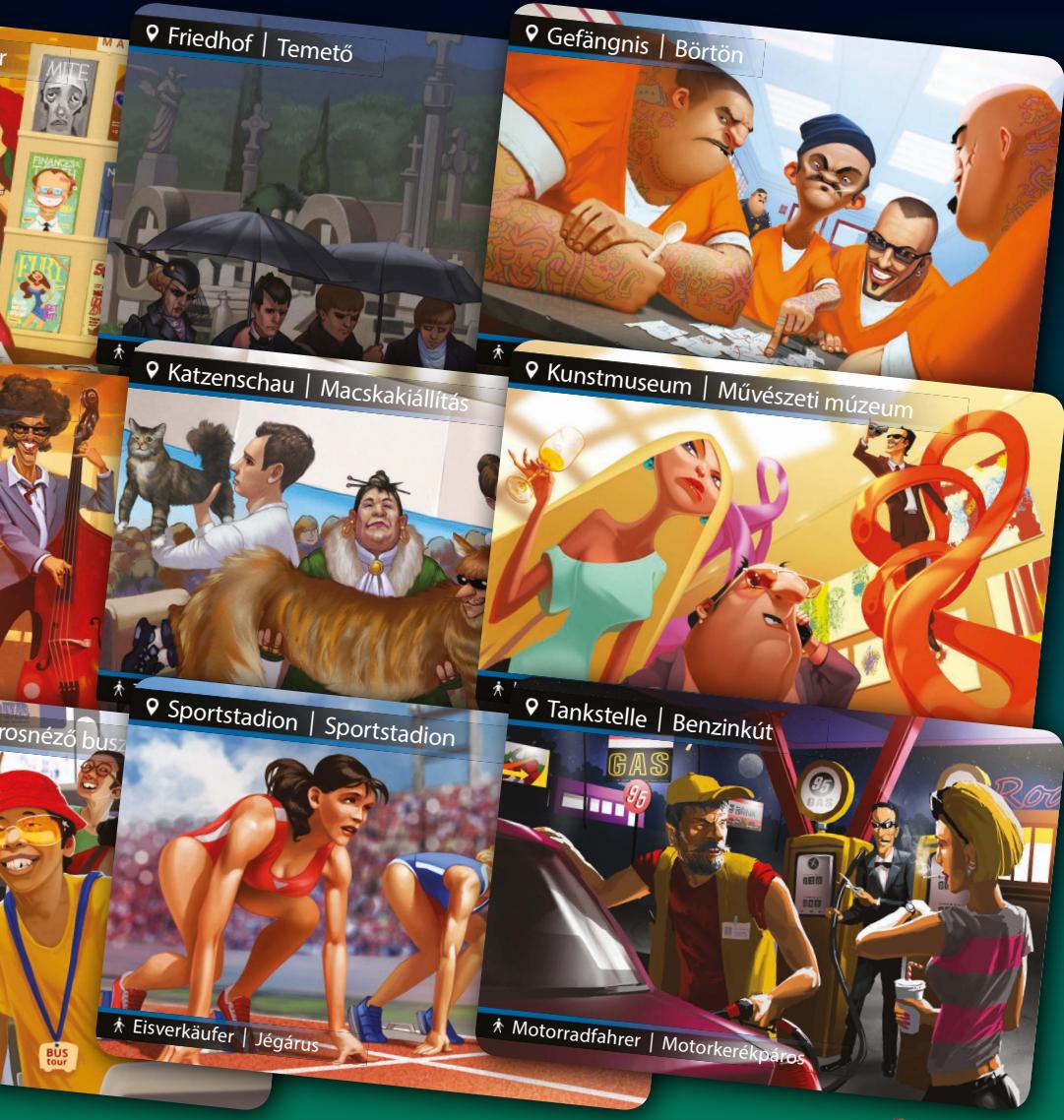
In jeder Runde wird ein neuer Startspieler bestimmt. Alle Kartendecks in den Plastikhüllen werden verdeckt in die Tischmitte gelegt und gemischt. Der Startspieler sucht sich ein beliebiges Deck aus und entnimmt die Karten so, dass niemand – auch nicht er selbst – die Vorderseite sehen kann. Es werden so viele Karten von diesem Deck benötigt, wie Spieler

teilnehmen. Der Startspieler entfernt die überzähligen Karten von der Stapeloberseite und legt sie verdeckt zur Seite. Er mischt die restlichen Karten und teilt an jeden Spieler eine Karte aus. Jetzt darf sich jeder Spieler heimlich seine Karte ansehen und legt diese danach verdeckt vor sich ab.

Der Startspieler startet eine Stoppuhr (z. B. auf dem Smartphone) und beginnt das Spiel, indem er einem beliebigen Mitspieler eine Frage stellt, immer beginnend mit dem Namen des befragten Spielers, z. B.: „Lukas, ....“ Die Frage kann sich auf den Ort des Geschehens beziehen, muss sie aber nicht. Es darf nur eine Frage gestellt werden. Folgefragen sind nicht erlaubt. Die Antwort darf in jeder beliebigen Form gegeben werden. Nachdem er geantwortet hat, darf der befragte Spieler nun einem beliebigen anderen Mitspieler (außer dem Spieler, der ihn gerade befragt hat) eine eigene Frage stellen. So wird vermieden, dass eine Frage sofort mit einer Gegenfrage beantwortet wird. Die Reihenfolge der befragten Spieler ist beliebig und richtet sich danach, wie verdächtig die Fragen und Antworten klingen.

**Hinweis:** Auf den Karten mit den abgebildeten Orten wird auch die Rolle beschrieben, die der Akteur vor Ort spielt. Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler, ob sie während des Spieles in die jeweilige Rolle schlüpfen möchten oder nicht. Das Spiel wird dadurch interessanter. Wenn zum Beispiel ein Spieler ein Universitätsprofessor ist und gefragt wird, warum er nicht auf der Campus-Party war, kann er sich über sein Alter und seine Arthritis beschweren. Ist der Spieler ein Student, kann er sich darüber beschweren, dass er nicht eingeladen wurde. Alle Rollen beziehen sich sowohl auf weibliche als auch auf männliche Akteure, auch wenn die Rollen in der männlichen Variante beschrieben werden. Z. B. kann der „Schauspieler“ genauso gut eine „Schauspielerin“ sein.





# Ende einer Runde

Eine Runde ist zu Ende, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

## 1. Die Rundenzeit ist abgelaufen

Wenn die Rundenzeit abgelaufen ist, müssen die Spieler einen Verdacht äußern, wer der Geheimagent ist. Beginnend mit sich selbst bittet der Startspieler jeden Mitspieler im Uhrzeigersinn, seine Stimme abzugeben. Auch der vermeintliche Geheimagent gibt seine Stimme ab, um sich nicht gleich zu verraten. Fällt die Wahl der Mehrheit auf den Geheimagenten, hat dieser verloren. Fällt die Wahl der Mehrheit auf einen Akteur vor Ort, hat der Geheimagent gewonnen.

Gibt es zwei Geheimagenten im Spiel, verlieren beide Agenten zusammen das Spiel, auch wenn nur einer von ihnen entlarvt wird.

## 2. Ein Spieler wird verdächtigt

Jeder Spieler darf jederzeit (aber nur einmal pro Runde) das Spiel stoppen, um einen Verdacht zu äußern und die Mitspieler bitten, ihre Stimme abzugeben. Verdächtigt die Mehrheit der Spieler dieselbe Person, ist die Runde beendet, auch wenn sich herausstellt, dass der Verdächtigte gar kein Geheimagent ist. Wird der Geheimagent entlarvt, bekommt der Spieler, der das Spiel gestoppt hat, einen Extrapunkt.

Auch für einen Geheimagenten mag es von Vorteil sein, wenn die Runde gestoppt wird. Er kann von sich selbst ablenken, indem er jemand anderen glaubwürdig verdächtigt.

Erhält derjenige, der das Spiel gestoppt hat, keine Unterstützung von den Mitspielern, wird die Runde normal fortgesetzt.

Gibt es zwei Geheimagenten im Spiel, ist es ausreichend, wenn die Mehrheit der Spieler nur einen Spieler als möglichen Agenten verdächtigt. Ist die Verdächtigung richtig und es wird ein Agent enttarnt, zählt der zweite Agent zu den Akteuren und erhält Punkte.

**Hinweis:** Es ist empfehlenswert, bei der Stimmenabgabe zu vermeiden, über die Identität eines möglichen Geheimagenten zu diskutieren (z. B., „Ich denke, dieser Spieler ist der Geheimagent, weil sein Pyjama rosa ist, obwohl er grün sein sollte.“). Die Argumente könnten Hinweise darüber geben, an welchem Ort sich die Akteure befinden.

## 3. Auf Wunsch eines Geheimagenten

Ein Geheimagent darf das Spiel jederzeit stoppen, indem er seine Geheimagenten-Karte aufdeckt. Er darf nun die Übersicht mit den möglichen Orten ansehen und bekanntgeben, wo er sich befindet. Der Geheimagent gewinnt, wenn er den Ort richtig erraten hat. Hat er falsch geraten, gewinnen die Akteure.

Gibt es zwei Geheimagenten im Spiel, muss sich auch der zweite Agent zu erkennen geben.



Das macht er, indem er seine Karte umdreht, nachdem der erste Agent den Ort genannt hat. Danach muss auch er bekanntgeben bzw. erraten, an welchem Ort er sich befindet. Er darf natürlich auch denselben Ort nennen, wenn er denkt, dass es der richtige ist. Liegt nur ein Agent mit seiner Vermutung richtig, gewinnen die Agenten, und die Akteure verlieren.

Ist die Runde beendet, werden die Karten an den Startspieler zurückgegeben und dieses Kartendeck ist aus dem Spiel. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn als Startspieler an der Reihe. Er sucht ein neues Kartendeck aus und verteilt die Karten wie zuvor beschrieben.

## Tipps & Strategien

Ziel der Akteure vor Ort ist es, die Geheimagenten zu entlarven und zu verhindern, dass diese herausfinden, an welchem Ort sie sich befinden. Daher müssen sich die Akteure in Acht nehmen, zu detaillierte Fragen zu stellen. Z. B. der Filialleiter fragt den Kassier: „Wie viel Bargeld haben die Räuber gestern gestohlen?“ Ein Geheimagent kann somit leicht feststellen, dass er sich in der Bank befindet. Wenn andererseits die Fragen und Antworten zu vage sind, verdächtigen die Mitspieler vielleicht denjenigen fälschlicherweise als Geheimagenten, und der wahre Geheimagent würde gewinnen.

Ziel eines Geheimagenten ist es, genau zuzuhören, um herauszufinden, an welchem Ort er sich befindet und zu verhindern, dass seine Identität aufgedeckt wird, bevor die vereinbarte Rundenzeit abgelaufen ist. Allerdings ist es für einen Geheimagenten auch riskant, das Ende der Runde abzuwarten und nicht schon eher zu versuchen, den Ort zu erraten. Den Mitspielern kann es durchaus gelingen, ihn durch Diskussion und Argumentation zu entlarven.



## Wertung

Die Punkte der Spieler werden je nach Ausgang der Runde notiert:

### Die Geheimagenten gewinnen:

- Jeder Geheimagent erhält **2 Punkte**.
- Ein Geheimagent erhält **2 Extrapunkte**, wenn er das Spiel stoppt und richtig errät, an welchem Ort er sich befindet. Gibt es zwei Geheimagenten, und auch der zweite errät den Ort richtig, erhält auch dieser 2 Extrapunkte.
- Die Geheimagenten erhalten auch dann je **2 Extrapunkte**, wenn die Mitspieler einen unschuldigen Spieler verdächtigen.

### Die Akteure vor Ort gewinnen:

- Jeder Akteur erhält **1 Punkt**.
- Der Akteur, der das Spiel vor Rundenende gestoppt und einen Geheimagenten entlarvt hat, erhält **1 Extrapunkt**. Beim Spiel mit zwei Geheimagenten erhält auch der nicht entlarvte zweite Agent 1 Punkt, da er zu den Akteuren gezählt wird. Hat ein Spieler eine Runde gestoppt und einen Geheimagenten richtig verdächtigt, aber keine Unterstützung der Mitspieler bekommen, bekommt er trotzdem 1 Extrapunkt, auch wenn der Agent schließlich von einem anderen Mitspieler entlarvt wurde.



## Spielende

Gewonnen hat, wer nach Ende der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte gesammelt hat.

## Agent Undercover 2 in Kombination mit der ersten Ausgabe

Um den Geheimagenten das Leben noch schwerer zu machen, können die Kartendecks von den beiden Spielen Agent Undercover und Agent Undercover 2 kombiniert verwendet werden. Wichtig ist es nur darauf zu achten, dass immer die gleiche Kartenanzahl in den Plastikhüllen steckt. Es wird empfohlen, im kombinierten Spiel nur mit einem Geheimagenten zu spielen.

## Gute Kameraden

Es ist vorgesehen, dass die beiden Agenten für zwei rivalisierende Geheimdienste arbeiten und einander nicht kennen. Dementsprechend agiert jeder Agent für sich und verfolgt sein Ziel alleine.

Wenn gewünscht, kann jedoch angenommen werden, dass beide Agenten für denselben Geheimdienst arbeiten. Das macht für die Agenten die Erreichung ihres Ziels wesentlich einfacher. Nachdem zu Rundenbeginn alle Spieler ihre Karte angesehen haben, bittet der Startspieler alle, ihre Augen zu schließen (inklusive ihm selbst). Auf ein Kommando des Startspielers geben sich nur die beiden Geheimagenten zu erkennen, indem sie ihre Augen öffnen. Danach schließen sie sie wieder. Auf ein neuerliches Kommando des Startspielers hin öffnen nun alle Spieler ihre Augen und die Stoppuhr wird gestartet. Die Wertung erfolgt wie beim zuvor beschriebenen Spiel, mit einer Ausnahme: Wird einer der beiden Geheimagenten noch vor Rundenende enttarnt, erhält kein Agent Punkte.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.



Wenn du zu „Agent Undercover 2“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:  
**Piatnik, Hüttdorfer Straße 229-231,  
1140 Wien, Austria oder an  
[info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)  
[www.Piatnik.com](http://www.Piatnik.com)**

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf

[www.facebook.com/PiatnikSpiele](http://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



Autor: Alexander Ushan

Illustration: Sergey Dulin, Elena Kazey, Anton Kvasovarov, Andrey Kokorin



© 2015 Hobby World LLC.



[piatnik.com](http://piatnik.com)