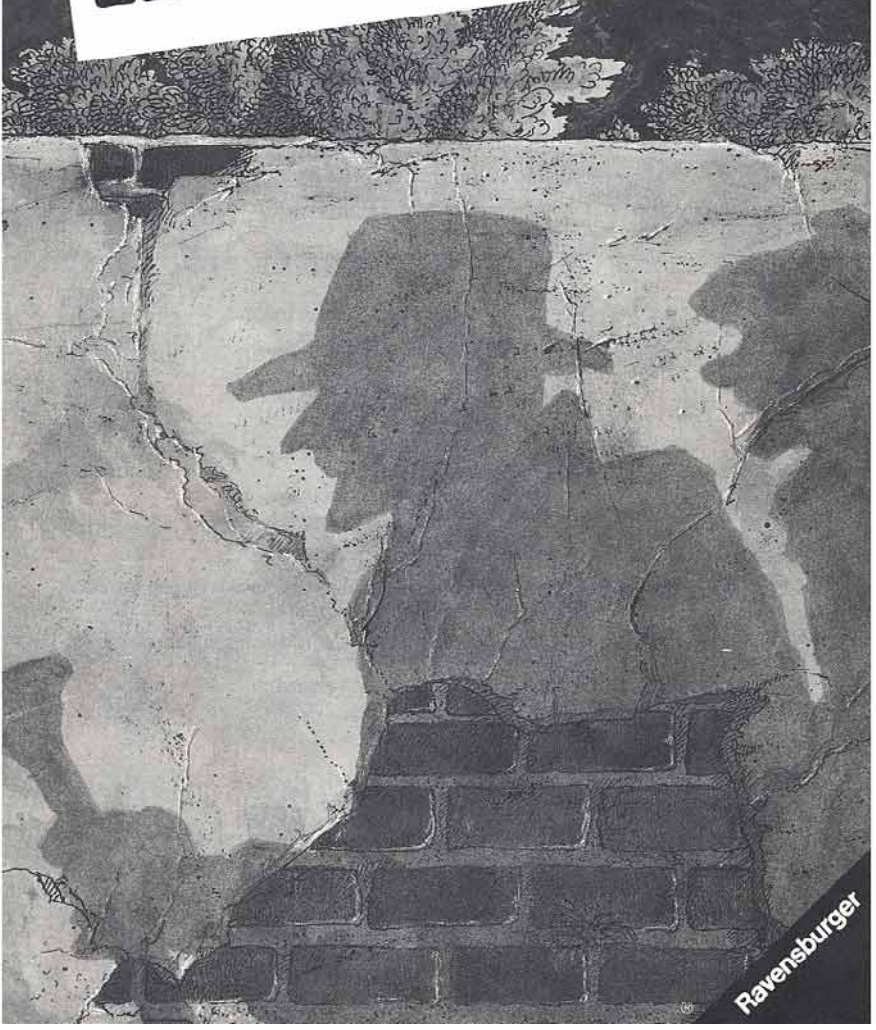


# Heimlich & Co



Ravensburger

# Kurzspielregel

## Ziel des Spiels

Gut getarnt 41 Geheimnisse über den Tresor sammeln und den eigenen Wertungsstein als erster ins Ziel bringen.

## Vorbereitung

- |                                     |         |
|-------------------------------------|---------|
| 1. Agenten in die Kirche stellen    | Seite 4 |
| 2. Wertungssteine auf das Startfeld | Seite 4 |
| 3. Tresor ins Haus Nr. 7 stellen    | Seite 4 |
| 4. Agentenkarten verdeckt ziehen    | Seite 4 |

## Start

- |   |         |
|---|---------|
| 1. Würfeln  | Seite 5 |
| 2. Agenten von Haus zu Haus bewegen                   | Seite 5 |
| 3. Wertung auslösen bei Betreten des „Tresorgebäudes“ | Seite 6 |
| 4. Wertungssteine versetzen                           | Seite 6 |
| 5. Tresor in ein leeres Gebäude versetzen             | Seite 7 |

Wir gratulieren all den Heimlichtuern, die eine Runde gewinnen konnten.

Auf ein Neues allen Verlierern, schließlich soll jeder mal gewinnen.

# Heimlich & Co

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

Ravensburger Spiele® Nr. 01 108 7

Autor: Wolfgang Kramer

Design: Dietrich Lange

Ein Detektivspiel für 2–7 Personen ab 8 Jahren

Dieses Spiel erschien erstmalig 1984 in der Edition Perlhuhn, herausgegeben von Karin und Reinhold Wittig.

## Inhalt:

1 Spielplan	7 Agenten-Karten
7 Agentenfiguren	1 Tresor
7 Wertungssteine	1 Würfel

*In einer Spionage-Geschichte geht es meist recht turbulent und verwirrend zu.*

*Selten weiß man, welche Rolle die einzelnen Agenten spielen, und oft ist die Auflösung sehr überraschend. Warum also sollte es in unserer Geschichte anders sein?*

*Hier machen sich Agenten auf die Jagd, Informationen über die Konstruktionspläne des neuen, supersicheren Tresors der weltbekanntesten Firma Heimlich & Co. zu sammeln.*

## Ziel des Spiels

In dieser listigen Gaunerei gewinnt der Spieler, dessen gut getarnter Agent alle 41 Informationen (= Wertungspunkte) über die Konstruktionspläne des neuen Tresors gesammelt hat und als erster mit seinem Wertungsstein die Ziellinie überschreitet.

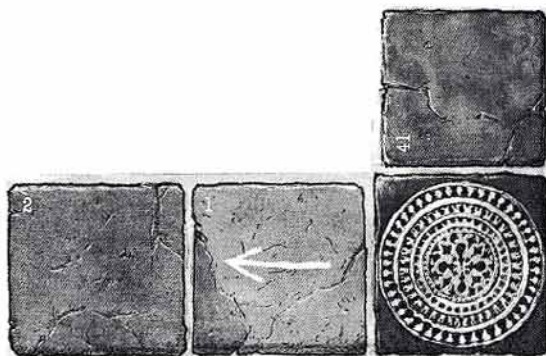
## Vorbereitung

Für die ganz Eiligen:  
In dieser Spalte die  
Kurzfassung der Regel



In unserer kleinen Stadt, in der sich die ganze Geschichte abspielt, stehen 10 Häuser, eine alte Ruine und eine Kirche. Die Hausnummern der Häuser spielen, wie sich bald herausstellen wird, noch eine sehr wichtige Rolle.

Um das Spielfeld herum reihen sich neben dem Start-/Zielfeld die Wertungsfelder 1–41, die laufend über den Informationsstand der Spieler Auskunft geben.



Agenten in die Kirche stellen; 2 mehr als Mitspieler

Zu Beginn des Spiels sind die Agenten schön friedlich in der malerischen Kirche versammelt.

Die Zahl der Agenten im Spiel richtet sich nach der Mitspielerzahl: Bei 2–4 Spielern sind immer **zwei Agenten mehr im Spiel als Mitspieler**, ab 5 Spielern sind immer **alle 7 Agenten** im Einsatz.

Wertungssteine auf Startfeld stellen

Die Wertungssteine in den **entsprechenden** Farben aller **mitspielenden Agenten** kommen auf das Start-/Zielfeld.

Tresor ins Haus Nr. 7 stellen

Der geheimnisvolle Tresor steht zunächst im Haus Nr. 7, und dort steht er eine Weile lang ganz gut.

Jeder Spieler zieht 1 Agentenkarte. Geheim!

Die Karten der mitspielenden Agenten werden gut gemischt. Jeder Mitspieler **zieht sich verdeckt** eine Agentenkarte. Der Farbrand der Karte zeigt jedem Spieler an, welche Figur sein Agent ist.

*Zieht ein Spieler z.B. die Agentenkarte mit dem roten Farbrand, dann ist die rote Figur sein Agent.*

Die restlichen Karten müssen unbedingt verdeckt gelassen und beiseite gelegt werden.

Diese Karten zeigen die „Mitläufer“, also die Agenten, die zwar im Spiel munter mitmischen, aber zu keinem Spieler gehören.

Jeder kennt nur seinen eigenen Agenten

Nun kennt jeder Spieler seinen Agenten, mit dem er sich auf die Jagd nach den Details über die verflixt schwierigen Konstruktionspläne des neuen Tresors macht. Allerdings kennt kein Spieler die Agenten seiner Mitspieler!

So, und nun Start frei für die freche Agentenpirsch, in der gewürfelt, gezogen, geblufft und getäuscht wird.

## Spieleregel

Agenten ziehen in der Stadt. Wertungssteine auf den umliegenden Feldern

Die Agenten ziehen in der Stadt von Gebäude zu Gebäude, und immer dann, wenn eine Wertung erfolgt ist, werden die Wertungssteine auf den umlaufenden Wertungsfeldern versetzt.

Das **Geheimnis** um den eigenen Agenten muß bis zum Spielende wie ein Staatsgeheimnis gehütet und darf auf keinen Fall ausgeplaudert werden.

Jeder Spieler bewegt jeden Agenten

Wie funktioniert das?

Ganz einfach: **Jeder Spieler kann alle Agenten in der Stadt bewegen**. Dabei kann man den eigenen Agenten listigerweise auch ruhig mal stehen lassen und nur fremde Agenten vorwärtsziehen.

Würfelpunkte dürfen aufgeteilt werden

Der älteste Spieler beginnt die Jagd nach den meisten Informationen und würfelt als erster. Die Würfelpunkte dürfen beliebig auf die Agenten aufgeteilt werden. Und bitteschön keine Mogelei: Die Punkte immer vollständig verteilen.

Agenten ziehen im Uhrzeigersinn

Man zieht nun einen oder mehrere Agenten entsprechend der zugeteilten Punkte von Haus zu Haus, immer im Uhrzeigersinn. Manchmal kommen auch mehrere Agenten gleichzeitig in ein Haus.

Damit ist der Zug abgeschlossen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Und nun endlich ein Beispiel:

*Der erste Spieler würfelt eine 6, nach der er nicht nochmals würfeln darf. Schließlich soll jeder mal dran kommen!*

*Er zieht von der Kirche aus mit einem beliebigen Agenten ins Haus 2, einem anderen ins Haus 3 und mit seinem Agenten ins Haus 1 (ganz schön listig, schließlich will er das Geheimnis um seinen Agenten möglichst lange hüten).*

*Die 6 Würfelaußen hätten auch ganz anders verteilt werden können, z.B. vier beliebige Agenten um je ein Haus und einen Agenten um zwei Häuser weiter, oder einen beliebigen Agenten gleich sechs Häuser vorwärts oder .....*

### Informationen sammeln

Die **Hausnummern** geben an, wie viele Informationen in einem Haus stecken.

Die alte **Ruine** ist ein heißes Pflaster: Hier gehen die Agenten in eine Falle und verlieren drei wichtige Informationen.

Die **Kirche** ist ein neutraler Ort. Hier können keine Informationen entdeckt werden.

### Die Agenten finden die Informationen immer erst dann, wenn eine Wertung erfolgt ist.

### Die Wertung ist ganz einfach:

Zieht ein Spieler mit einem oder mehreren beliebigen Agenten in das Gebäude, in dem der Tresor steht, löst er damit die Wertung aus: In diesem Augenblick **finden alle Agenten** endlich Informationen!

In unserem Beispiel sind dies einfach Wertungspunkte, die mit dem Wertungsstein gezählt werden.

Jeder findet so viele Informationen, wie die Hausnummer des Hauses anzeigt, auf dem er zu diesem Zeitpunkt steht.

Erst jetzt werden die Wertungssteine aller Agenten um die der Hausnummer entsprechende Zahl von Wertungsfeldern vorgerückt.

Beispiel gefällig?

*Der blaue Agent hat das Haus mit dem Tresor (z.B. Haus Nr. 7) betreten. Der blaue Wertungsstein darf in diesem Fall um 7*

*Felder vorgerückt werden. Die Wertungssteine aller übrigen Agenten werden um so viele Wertungsfelder vorwärts gezogen, wie Ihnen die Hausnummer zu diesem Zeitpunkt anzeigt. Stehen also der grüne und der gelbe Agent in Haus Nr. 2 und der rote in Haus Nr. 10, dann rücken der grüne und der gelbe Wertungsstein 2 Wertungsfelder, der rote stolze 10 Wertungsfelder vor.*

Ein Tip: Um ein Riesen-Durcheinander zu vermeiden, sollte immer nur ein Mitspieler die Wertungssteine versetzen.

### Vorsicht Falle!

Wenn eine Wertung ausgelöst wurde und einer oder mehrere Agenten in der Ruine stehen, sind diese Agenten in eine Falle getappt. Statt **Informationen** zu finden, **verlieren** sie sogar welche: Der Wertungsstein ihrer Farbe wird um 3 Felder zurückgesetzt, allerdings höchstens zurück bis ins Startfeld.

### Tresor versetzen

Nachdem alle Wertungssteine versetzt worden sind, muß der Spieler, der die Wertung ausgelöst hatte, den Tresor in ein beliebiges Haus stellen, in dem **kein Agent** steht. Das neue Gebäude kann auch die Ruine oder die Kirche sein.

Wenn ein Agent dieses Gebäude betritt, wird dort die nächste Wertung ausgelöst.

Steht der Tresor in der Kirche, findet der Agent dort keine Informationen. Steht er in der Ruine, verliert der Agent, der sie betritt, 3 Informationen. In beiden Fällen löst er aber eine Wertung aus.

Ein Agent kann jederzeit an dem Haus, in dem der Tresor steht, vorbeiziehen. In diesem Fall findet keine Wertung statt (wär ja auch noch schöner!).

Ab jetzt läuft die Jagd um Informationen nach dem bekannten Muster:

- würfeln
- Agenten bewegen
- Wertung auslösen, wenn das „Tresorgebäude“ betreten wird
- Wertungssteine versetzen
- Tresor in ein leeres Gebäude stellen.

**Haus-Nr.:** zeigt die Anzahl der gefundenen Informationen  
**Ruine:** Agenten verlieren 3 Informationen  
**Kirche:** keine Informationen

**Wertung:**  
Agent betritt das Haus, in dem der Tresor steht

Informationen  
= Wertungspunkte

Wertungssteine um die Zahl der gefundenen Informationen versetzen

Ruine: Agent verliert 3 Informationen

Nach der Wertung Tresor in leeres Haus versetzen. Dort erfolgt die nächste Wertung.

Agent kann über das Tresor-Haus hinwegziehen

Zusammenfassung

Der Agent, dessen Wertungsstein das Zielfeld als erster erreicht, ist Sieger

## Ende des Spiels \_\_\_\_\_

Der Agent, dessen Wertungsstein das Zielfeld als erster erreicht oder überschreitet, hat das Spiel gewonnen.

Kommen mehrere Agenten gleichzeitig ins Ziel, dann hat der Spieler die Informationsjagd gewonnen, dessen Wertungsstein am weitesten über das Ziel hinausgezogen ist.

### Und wer steckt hinter welchem Agenten?

Dieses Geheimnis wird jetzt endlich gelüftet. Jeder Mitspieler deckt dazu seine so lange geheimgehaltene Agentenkarte auf und gibt sich zu erkennen. Dabei soll es schon vorgekommen sein, daß ein „Mittläufer“, also ein Agent gewonnen hat, der zu keinem Mitspieler gehört. Das schreit doch nach Revanche, nicht wahr?

### Tolle Tips und fiese Finten

Die Gaunerklamotte macht am meisten Spaß, wenn man versucht, die Mitspieler möglichst lange zu täuschen, dabei viel redet und clever blufft. Wie wär's mit ein paar Vermutungen und Ratschlägen, die die Mitspieler in die Irre leiten? Hier einmal einen Verdacht aussprechen, dort mal einen abgeschlagenen Agenten vorziehen. Mit List und Tücke alle Indizien wieder ins Wackeln bringen. Dann ist's ein unheimlich toller Spaß für alle Heimlichtuer.

Informationen sammeln, und andere Agenten enttarnen

Tresor in beliebiges Gebäude versetzen

„Geheimpapier“: Agenten enttarnen

Feld 29: Tips abgeben

# Profiregel

**für alle ganz besonders heimlichen Heimlichtuer**

Dieses Spiel ist nichts für schwache Nerven! Zur Grundspielregel kommen aufregende und folgenschwere Neuerungen hinzu:

## Ziel des Spiels \_\_\_\_\_

Gewinner des Spiels ist der Spieler, der mit seinem eigenen Agenten möglichst alle Tresor-Geheimnisse sammelt und gleichzeitig die meisten gegnerischen Agenten enttarnt.

## Spielregel \_\_\_\_\_

Es wird mit einer Ausnahme nach der Grundspielregel gespielt: Der Tresor darf in jedes beliebige Gebäude versetzt werden, auch in eines, in dem bereits Agenten stehen. Er darf auch unbewegt stehen bleiben.

Eine Wertung erfolgt aber immer erst dann, wenn ein Agent neu in das Haus gezogen wird, in dem der Tresor steht.

### Die besondere Heimlichtuerei

Im Verlauf eines Spiels muß jeder Spieler herausfinden, welcher Agent zu welchem Mitspieler gehört. Auch die „Mittläufer“ müssen enttarnt werden.

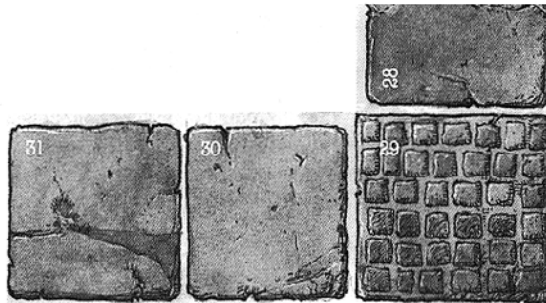
Dazu kann sich während des Spiels jeder Mitspieler Notizen auf seinem „Geheimpapier“ machen.

Wir haben auf der letzten Seite abgebildet, wie so ein Papier aussehen könnte.

Allon Schotten raten wir, sich Notizen nach unserem Muster auf neutralem Papier zu machen. Alle Rockefeller können sich die Seite abkopieren und bequem auf der Kopie ihre hinterlistigen Bemerkungen hinterlassen.

Wenn der erste Wertungsstein Feld 29 erreicht hat oder überschreitet, wird's ernst: Jetzt müssen alle Spieler schriftlich und geheim ihre Tips abgeben.

Feld 29:  
Tips abgeben



Aufgrund ihrer Notizen während des Spiels ziehen sie Schlußfolgerungen und notieren auf ihrem „Geheimpapier“ zu jedem Agenten den vermeintlichen Drahtzieher (Spieler). Bei den „Mitläufern“ genügt ein Strich.

Nachdem der **erste** Wertungsstein das Zielfeld erreicht oder überschritten hat, werden die Agentenkarten, und noch viel wichtiger, die „Geheimpapiere“ aufgedeckt: Erst jetzt lichtet sich der Nebel und der wahre Sieger wird sichtbar:

Jeder Spieler erhält für jeden enttarnten Agenten der Mitspieler (natürlich nicht den eigenen!) 5 Zusatz-Informationen und darf seinen eigenen Wertungsstein um 5 Wertungsfelder vorrücken, manchmal bis weit in die zweite Wertungsrunde hinein.

### Ende des Spiels: \_\_\_\_\_

Der Spieler, dessen Wertungsstein nach Auswertung der „Geheimpapiere“ an erster Stelle auf den Wertungsfeldern steht, hat die Nase endgültig vorn und ist der wahre Champion, der Super-Agent.

## Zum Schluß die heißesten Tips für Superspürnasen

Wer die beste Spürnase haben will, sollte sich während des Spiels folgende wichtigen Informationen notieren:

1. Wer hat welchen Agenten aus der Ruine gezogen?
2. Wer hat welchen Agenten in die Ruine gesetzt?
3. Wer setzt einen Agenten nicht in die Ruine, obwohl er es könnte?
4. Wer fördert welchen Agenten?
5. Wer hat eine Wertung durchgeführt und welche Agenten profitieren davon?
6. Wer konnte eine Wertung durchführen, hat sie aber unterlassen?

Und nun viel Spaß beim heimlichen Treiben um die Konstruktionspläne des Tresors der Firma Heimlich & Co.

© 1994 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60 ·  
D-88188 Ravensburg



Geheimes Agenten-Dossier			
Name des Spielers			
Agenten	Gehört zu Spieler	Punkte	Vermerke
Gelb			
Rot			
Lila			
Blau			
Grün			
Orange			
Grau			

Geheimes Agenten-Dossier			
Name des Spielers			
Agenten	Gehört zu Spieler	Punkte	Vermerke
Gelb			
Rot			
Lila			
Blau			
Grün			
Orange			
Grau			