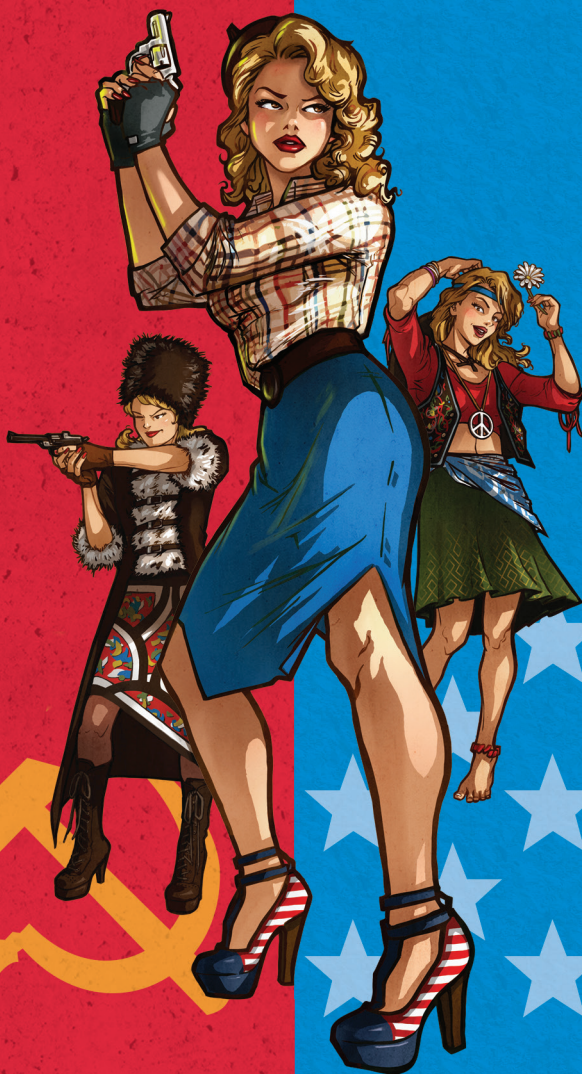




SECRETS

Spielregel

Überblick

Secrets ist ein Spiel mit geheimen Identitäten. Es ist in den 1960ern angesiedelt und die Spieler schlüpfen in die Rollen von Agenten der CIA oder des KGB ... oder sie sind Hippies. Die Teamzugehörigkeit kann während des Spiels auch wechseln und muss stets geheim gehalten werden.

Ziel des Spiels

Am Ende der Partie gewinnt das Agententeam (CIA oder KGB) mit den meisten Punkten, es sei denn, dass ein Hippie alleine die wenigsten Punkte hat. In diesem Fall ist er der Gewinner.

Spielmaterial

- > 29 Charakterkarten (3 Doppelagenten, 4 Politiker, 2 Psychiater, 3 Detektive, 4 Journalistinnen, 6 Forscherinnen, 3 Diplomatinen und 4 Attentäterinnen)
- > 4 Patronenkarten (mit den Werten 0, -1, -2 und -3)
- > 1 Beiblatt
- > 4 Übersichtskarten
- > 10 Identitätsmarker, 1 UN-Marker und 2 Hilfsmarker :



4 CIA-Agenten



4 KGB-Agenten



2 Hippies



UN-Marker



2 Hilfsmarker

Aufbau einer Charakterkarte

Jede Charakterkarte hat vier Eigenschaften:



Spielaufbau

Wer von euch zuletzt von einem Geheimdienst entführt wurde, wird zum Startspieler. Ansonsten könnt ihr den Startspieler auch zufällig bestimmen.

Mischt alle Charakterkarten und legt sie als verdeckten Charakterstapel vor den Startspieler. Dieser ist nun der aktive Spieler.

Mischt die vier Patronenkarten und legt sie als verdeckten Patronenstapel zusammen mit dem UN-Marker, dem Beiblatt und den zwei Hilfsmarkern in die Mitte. Sie werden im Laufe der Partie benötigt.

Verwendet eine Anzahl an Identitätsmarkern, die der Spieleranzahl entspricht. Die übrigen Identitätsmarker kommen zurück in die Schachtel.



4 Spieler	2	2	1
5 Spieler	2	2	2
6 Spieler	3	3	1
7 Spieler	3	3	2
8 Spieler	4	4	1

Mischt die Identitätsmarker und verteilt verdeckt einen an jeden Spieler. Der übriggebliebene Identitätsmarker wird verdeckt in die Mitte gelegt.

Der Bereich des Tisches vor jedem Spieler ist seine Auslage. Im Laufe der Partie fügen die Spieler Karten zu ihren jeweiligen Auslagen hinzu. Zu Beginn besitzen die Spieler noch keine Karten.

Erste Informationen

Zu Beginn der Partie erhalten die Spieler erste Spionageinformationen, abhängig von der Spieleranzahl:

- › **4 Spieler:** Jeder Spieler sieht sich geheim seinen eigenen Identitätsmarker an.
- › **5 oder 6 Spieler:** Jeder Spieler sieht sich geheim seinen eigenen Identitätsmarker an und den Identitätsmarker seines **rechten** Nachbarn.
- › **7 oder 8 Spieler:** Jeder Spieler sieht sich geheim seinen eigenen Identitätsmarker an und den Identitätsmarker seines **rechten** Nachbarn. Dann wird der Identitätsmarker **in der Mitte** für alle aufgedeckt. Nachdem alle Spieler ihn gesehen haben, wird er wieder umgedreht.

Während der Partie darf sich niemand die verdeckten Identitätsmarker ansehen (auch nicht den eigenen), es sei denn, ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.

Spielerzug

Beginnend beim aktiven Spieler führen die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn ihre Züge durch.

In seinem Zug zieht der aktive Spieler so lange Karten vom Charakterstapel und deckt sie auf, bis er **zwei unterschiedliche Charaktere** gezogen hat. Danach legt er alle aufgedeckten gleichen Karten – bis auf eine – verdeckt unter den Charakterstapel.

Hinweis: Als kleine Erinnerungshilfe während des Zugs können die Spieler mit den Hilfsmarkern die beiden aufgedeckten Charaktere auf dem Beiblatt markieren.



Der aktive Spieler nimmt die beiden Charakterkarten und sucht sich **geheim** eine von ihnen für „Das Angebot“ aus. Die andere Karte legt er verdeckt zurück unter den Charakterstapel.

Das Angebot: Der aktive Spieler wählt einen beliebigen anderen Spieler, dem er die zuvor gewählte Karte verdeckt anbietet. Dabei darf der aktive Spieler die angebotene Karte kommentieren, wie er möchte (auch Lügen und Bluffen ist erlaubt). Der gewählte Spieler muss sich dann entscheiden und die angebotene Karte entweder annehmen oder ablehnen:

- **Nimmt er das Angebot an**, muss er die Charakterkarte aufdecken und sie offen in seine Auslage legen.
- **Lehnt er das Angebot ab**, muss stattdessen der aktive Spieler die Charakterkarte aufdecken und sie offen in seine Auslage legen.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte seiner Auslage hinzufügt, **muss** er ihren Effekt ausführen.

Als Letztes gibt der aktive Spieler den Charakterstapel an seinen linken Nachbarn weiter, der zum neuen aktiven Spieler wird.

Sollte am Ende des Zugs des aktiven Spielers irgendein Spieler **zwei identische offene Charakterkarten** in seiner Auslage haben, dreht er diese beiden Karten um. Sie haben nun jeweils einen Wert von 0.



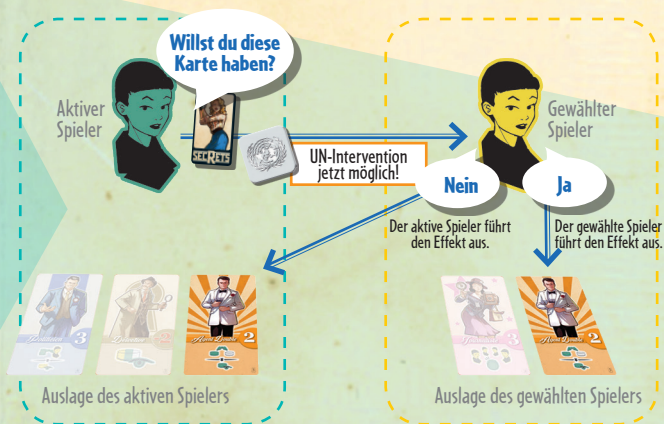
UN-Intervention

Sollte am Ende des Zugs des aktiven Spielers ein einziger Spieler **weniger Karten** in seiner Auslage haben als jeder andere Spieler (es zählen offene und verdeckte Charaktere sowie Patronen), nimmt er sich den UN-Marker und wird zum UN-Spieler.



Hat der UN-Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt nicht mehr als einziger Spieler die wenigsten Karten in seiner Auslage, muss er den UN-Marker zurück in die Mitte legen.

Immer wenn der UN-Spieler **nicht der aktive Spieler ist**, darf er „Das Angebot“ unterbrechen, bevor der gewählte Spieler die Karte annimmt oder ablehnt. Der UN-Spieler beschlagnahmt die Karte, legt sie offen in seine Auslage und führt ihren Effekt aus.



Effekte der Charakterkarten

Während der Partie darf sich kein Spieler irgendeinen Identitätsmarker ansehen, außer ein Karteneffekt erlaubt dies ausdrücklich.

Legende:



Du



Die anderen



Tischmitte



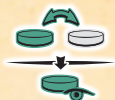
Psychiatrist (*Psychiater*, -1)

Tausche die Identitätsmarker zweier anderer Spieler.



Double Agent (*Doppelagent*, +2)

Tausche deinen Identitätsmarker mit dem Identitätsmarker in der Mitte. Du darfst dir deine neue Identität heimlich ansehen.



Politician (*Politiker*, +3)

Anstatt diese Karte deiner Auslage hinzuzufügen, musst du einen anderen Spieler wählen und die Karte seiner Auslage hinzufügen. Sieh dir dann seinen Identitätsmarker an.



Journalist (*Journalistin*, +3)

Decke deinen Identitätsmarker für alle Spieler auf, ohne dass du ihn selbst siehst. Lege ihn danach wieder verdeckt vor dich.



Diplomat (Diplomatin, +1)

Decke den Identitätsmarker in der Mitte auf, sodass alle Spieler ihn sehen können, und drehe ihn dann wieder um. Danach schließen alle anderen Spieler ihre Augen. Du **musst** nun den Marker in der Mitte mit dem Identitätsmarker deines rechten oder linken Nachbarn tauschen.



Detective (Detektiv, -2)

Schau dir geheim einen beliebigen Identitätsmarker an. Dies kann dein eigener sein, der eines anderen Spielers oder auch der Marker in der Mitte.



Scientist (Forscherin, +5)

Die erste Forscherin in deiner Auslage hat keinen Effekt. Erhältst du eine zweite, drehst du **ALLE** deine Charakterkarten auf die verdeckte Seite (anstatt nur die beiden Forscherinnen). Verdeckte Karten haben stets einen Wert von 0.



Assassin (Attentäterin, 0)

Ziehe die oberste Karte vom Patronenstapel und sieh sie dir geheim an. Gib sie dann an einen anderen Spieler deiner Wahl, der sie seiner Auslage hinzufügen muss. Dieser Spieler darf sich den Wert der Patrone bis zum Ende der Partie nicht ansehen. Patronenkarten haben am Spielende einen Wert von 0, -1, -2 oder -3.



Ende des Spiels

4 bis 6 Spieler:

Fügt ein Spieler seiner Auslage eine **fünfte** Karte hinzu (Charakter oder Patrone), endet die Partie am Ende dieses Zugs. Der Effekt des Charakters wird wie üblich ausgeführt.

7 oder 8 Spieler:

Fügt ein Spieler seiner Auslage eine **vierte** Karte hinzu (Charakter oder Patrone), endet die Partie am Ende dieses Zugs. Der Effekt des Charakters wird wie üblich ausgeführt.

Dann decken alle Spieler ihre **Identitätsmarker** und ihre **Patronenkarten** auf.

Zunächst prüft jeder Spieler seinen Punktestand, der sich aus den Werten aller aufgedeckten Karten in seiner Auslage ergibt. Hat ein Hippie alleine weniger Punkte als jeder andere Spieler (ohne Unentschieden), ist dieser Hippie der Gewinner. (Gibt es mehr als einen Hippie, werden ihre Punkte trotzdem getrennt gezählt, nicht als Team.)

Ansonsten zählen die Spieler in beiden Teams (CIA und KGB) ihre Punkte zusammen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens haben alle verloren.



Credits

Autoren: Bruno Faidutti und Eric M. Lang

Illustration: Cari

Entwicklung: „Die Sombrero-tragenden Belgier“ alias Cédric Caumont & Thomas Provoost

Übersetzung: Simon Blome

Redaktion & Lektorat: Simon Blome, Sebastian Rapp

Produktion: Guillaume Pilon

Gestaltung: Alexis Vanmeerbeeck

Grafik: Cédric Chevalier, Éric Azagury

Danksagung:

Wir danken allen Testspielern, insbesondere Mélissa Sablain, Zuzana, Yves, Timothée, Renaud, Floriane, Alessandro & Sonja Lang.

SECRETS is a REPOS PRODUCTION game, published by SOMBREROS PRODUCTION :

22, Rue des comédiens 1000 Brussels - Belgium | Phone +32 471 95 41 32 | www.rprod.com



©SOMBREROS PRODUCTION 2017. ALL RIGHTS RESERVED.

The contents of this box may only be used for purposes of private entertainment.