

Ein Spiel für 3 bis 6  
(Doppel-)Agenten  
ab 10 Jahren

# INVISIBLE INK

## SPIELREGEL

Nachts sind bekanntlich alle Agenten grau – doch wer wird aus den geheimen Botschaften schlau?! Die Wissenschaft hat erstaunliche Fortschritte in der Geheimtintentechnologie gemacht, und die besten Agenten der internationalen Geheimdienste geben sich gegenseitig den Stift in die Hand. Versteckt hinter Sonnenbrillen versuchen sie, sich gegenseitig auszuspähen und möglichst rasch zu entschlüsseln, was die Konkurrenz in ihr Hauptquartier zu übermitteln versucht. Doch dabei ist Vorsicht geboten: Denn jedes falsche Codewort gefährdet den Weltfrieden ...

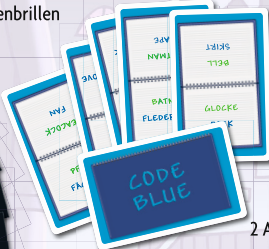
### INHALT

6 Agentenbrillen

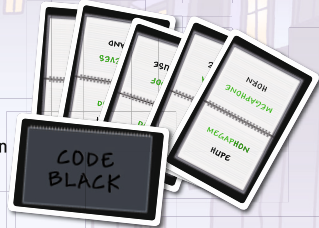


200 Codewort-Karten:

100 x Code Blue, 100 x Code Black



2 Abdeckkarten



1 Sanduhr  
(40 Sek.)



1 Würfel



60 Mikrofilme



6 Agentenausweise (Rückseite: Agentenkoffer)



1 Geheimtintestift

**Hinweis:** Sollte der Stift irgendwann nicht mehr funktionieren, könnt ihr auch mit einem normalen gelben Textmarker spielen.



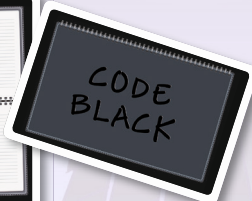
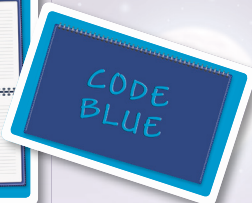
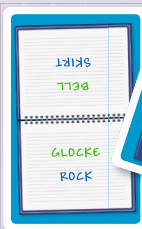
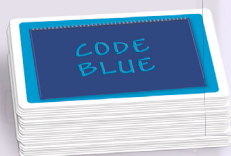
Zusätzlich benötigt ihr noch normales (unbeschichtetes) weißes Papier.

### SPIELZIEL

Ein Spieler ist Doppelagent und zeichnet; die anderen Spieler raten. Für jede Zeichnung, die korrekt erraten wird, gibt es als Belohnung Mikrofilme für den Doppelagenten sowie den Spieler, der als Erster das Gemalte richtig erkannt und benannt hat. Doch Achtung! Es gibt auch verbotene Codewörter, bei denen man, wenn man sie laut ausspricht, Mikrofilme verliert. Am Ende gewinnt der Spieler, der die meisten Mikrofilme gesammelt hat.

## SPIELVORBEREITUNG

Es gibt zwei Kategorien von **Codewort-Karten**: **Code Blue** für ein einfacheres Spiel und **Code Black** für ein anspruchsvolleres Spiel. Entscheidet euch vor Spielbeginn, mit welchen Karten ihr spielen möchtet. Mischt diese Codewort-Karten, legt die entsprechende **Abdeckkarte** obenauf und platziert den Kartenstapel als Nachziehstapel auf dem Tisch. Die **Sanduhr** und den **Würfel** legt ihr griffbereit daneben.



Jeder von euch nimmt sich eine **Brille** und einen **Agentenausweis** und legt diesen mit der Kofferseite nach oben vor sich hin. Je nach Spieleranzahl kommt eine bestimmte Anzahl an **Mikrofilmen** in die Tischmitte. Mit ihnen zählt ihr im Spiel eure Punkte.

Pro Mitspieler kommen 10 Mikrofilme in den Vorrat, d.h. wenn ihr z.B. zu viert spielt, befinden sich 40 Mikrofilme in der Tischmitte. Die restlichen Mikrofilme legt ihr zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Runde nicht. Mikrofilme, die ihr im Spiel gewonnen habt, sammelt ihr auf eurem Agentenkoffer.

Legt nun noch den **Geheimtintenstift** und **weißes Papier** bereit. Jetzt kann es losgehen.

## SPIELABLAUF

Wer von euch die besten Augen hat, beginnt das Spiel als erster Doppelagent – d.h. er wird Zeichner. Als Zeichner verfasst er verschlüsselte Botschaften, von denen er hofft, dass sie von den anderen Agenten erraten werden. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der Doppelagent usw. Jeder Doppelagent hat immer eine Sanduhr lang Zeit, den Begriff (bzw. die Begriffe) einer Karte zu zeichnen. Haben die anderen das gesuchte Codewort innerhalb dieser Zeit erraten oder ist die Sanduhr durchgelaufen, wird der nächste Spieler Doppelagent und ist mit Zeichnen an der Reihe. Der Doppelagent nimmt den Würfel und beginnt seinen Zug damit, dass er ermittelt, wer alles eine der Brillen aufsetzt. Die Brillen bewirken, dass ihre Träger die Zeichnungen auf dem weißen Papier nicht sehen. Es gilt also, stets die Bewegungen des Stifts genau im Auge zu behalten.

Der Doppelagent würfelt und verkündet das Ergebnis:



Der Doppelagent setzt seine Brille auf, seine Mitspieler – die einfachen Agenten – nicht. D.h. der Doppelagent sieht nicht, was er zeichnet, die übrigen Agenten schon.



Die einfachen Agenten setzen ihre Brillen auf, der Doppelagent nicht. D.h. der Doppelagent sieht, was er zeichnet, die übrigen Agenten nicht.



Alle setzen ihre Brillen auf. D.h. niemand sieht die Zeichnungen.

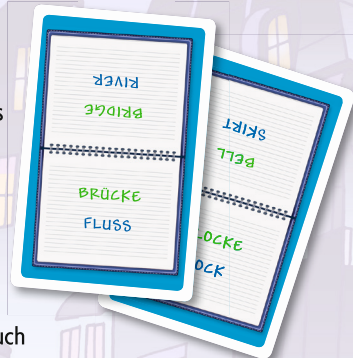
Wenn die betreffenden Spieler ihre Brillen aufgesetzt haben, zieht der Doppelagent die oberste Karte unter der Abdeckkarte des Nachziehstapels hervor, dreht sie um und liest geheim, was er zeichnen soll. Die übrigen Agenten dürfen nicht sehen, was auf der Karte steht. Der Doppelagent darf sich einen Moment Bedenkzeit nehmen, bevor er die Sanduhr umdreht und zu zeichnen beginnt.

## DIE CODEWORT-KARTEN

Es gibt zwei Arten von Codewort-Karten. Auf allen stehen jeweils 2 Codewörter. Das grüne Codewort ist stets das Wort, das der Doppelagent zeichnen und die anderen Agenten erraten müssen. Wird das Codewort erraten, ist es 2 Mikrofilme (= 2 Punkte) wert. Außerdem gibt es noch Codewörter in Blau und in Schwarz:

### CODE BLUE

Auf diesen Karten gibt es Codewörter in Grün und Blau. Hier **dürfen** beide Wörter geraten werden; es reicht aber auch, nur eines zu erraten, um Mikrofilme zu bekommen. Wird ein blaues Codewort erraten, gibt es dafür 1 Mikrofilm. Wird ein grünes Codewort genannt, gibt es dafür 2 Mikrofilme. Wird in der Zeit, in der die Sanduhr läuft, zusätzlich zum blauen auch noch das grüne Codewort erraten, gibt es insgesamt ( $1 + 2 =$ ) 3 Mikrofilme. Wird allerdings das grüne Codewort zuerst erraten, ist die Runde zu Ende und der nächste Spieler wird Doppelagent. Die Spieler dürfen nicht mehr versuchen, auch das blaue Codewort zu erraten. Wird zunächst nur das blaue Codewort erraten, geht die Runde weiter, bis ein Agent das grüne Codewort nennt oder bis die Zeit abgelaufen ist.



BLAU = 1 PUNKT  
GRÜN = 2 PUNKTE  
BLAU + GRÜN = 3 PUNKTE

### CODE BLACK

Auf diesen Karten gibt es Codewörter in Grün und Schwarz. Wird das grüne Codewort erraten, gibt es wie gewohnt 2 Mikrofilme. Nennt jedoch jemand das **verbotene** schwarze Codewort, verlieren er und der zeichnende Doppelagent je 1 Mikrofilm. Der Doppelagent muss sofort Bescheid geben, wenn ein Mitspieler das verbotene Wort genannt hat. Es darf jedoch weiter von allen **übrigen** Agenten das grüne Wort geraten werden, solange noch Sand durch die Sanduhr läuft.



SCHWARZ = -1 PUNKT  
GRÜN = 2 PUNKTE

**Achtung:** Es kann sinnvoll sein, bei Code Black einen Kontrolleur einzusetzen – das sollte der Spieler sein, der rechts neben dem Doppelagenten sitzt. Der Kontrolleur rät nicht mit. Sobald der Doppelagent zu zeichnen beginnt, nimmt er stattdessen die aktuelle Karte und achtet darauf, ob einer der übrigen Agenten das verbotene Wort nennt.

Bei den blauen und grünen Codewörtern gilt, dass sie exakt in der Wortform genannt werden müssen, in der sie auf der Karte stehen (d.h. bei „Zahn“ gelten z.B. „Zähne“ oder „Zahnarzt“ nicht). Die schwarzen Codewörter hingegen dürfen auch **nicht** in zusammengesetzten Formen vorkommen (d.h. wenn „Auto“ nicht genannt werden darf, gilt auch „Autobahn“ als verboten, oder wenn „Edelstein“ nicht genannt werden darf, ist auch „Stein“ verboten).

Der Doppelagent darf in seinem Zug **nicht sprechen!** Er darf nur zeichnen und durch Gesten zu verstehen geben, dass die übrigen Agenten richtigliegen oder zumindest nahe an der Lösung sind bzw. dass sie leider das verbotene Codewort genannt haben. Während der Doppelagent zeichnet, müssen alle anderen Agenten raten, was er zeichnet. Ruft eure Ideen einfach in die Runde, bis entweder die Zeit um ist oder das gesuchte Codewort erraten wurde.

## WERTUNG

Ist die Sanduhr abgelaufen und niemand hat richtig geraten, bekommt niemand Mikrofilme. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum Doppelagenten und ist an der Reihe mit Zeichnen. Errät jemand das **blaue Codewort**, erhalten sowohl er als auch der Doppelagent jeweils **1 Mikrofilm** aus der Tischmitte. Errät jemand das **grüne Codewort**, erhalten sowohl er als auch der Doppelagent jeweils **2 Mikrofilme** aus der Tischmitte. Wird zunächst das blaue und dann das grüne Codewort erraten, erhält der Doppelagent 3 Mikrofilme aus der Tischmitte, und diejenigen, die die richtigen Lösungen genannt haben, bekommen 2 bzw. 1 Mikrofilm (kamen beide Lösungen vom selben Spieler, erhält er – wie der Doppelagent – 3 Mikrofilme). Nennt jemand das **schwarze Codewort**, müssen er und der Doppelagent jeder **1 Mikrofilm zurück in den Vorrat** legen. Dies tun sie, bevor ggf. die Mikrofilme für das erratene grüne Codewort ausgezahlt werden.

**Achtung:** Wer keine Mikrofilme vor sich liegen hat, kann auch keine verlieren.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der Vorrat an Mikrofilmen aufgebraucht ist. Sind also am Ende einer Runde nicht mehr genügend Mikrofilme da, um alle Spieler auszuzahlen, zählen sie die Punkte, die sie in diesem Moment noch bekämen, zu den Mikrofilmen, die sie vor sich liegen haben. Jeder Mikrofilm zählt 1 Punkt. Der Agent, der die meisten Mikrofilme und damit die meisten Punkte ergattern konnte, gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, teilen sie sich den Sieg.

**Hinweis:** Der englische Text auf den Karten ist nicht immer eine Übersetzung des deutschen. Bitte beachtet dies, wenn ihr in gemischtsprachigen Gruppen spielen solltet.

Autor: Martin Nedergaard Andersen  
Illustration: Paletti Grafik  
Design: Sabine Kondirrolli,  
HUCHI! & friends  
Redaktion: Britta Stöckmann

© 2017 HUCHI! & friends  
www.hutter-trade.com

**Hersteller + Vertrieb:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

