

Tips zum Spiel:

Wichtig: Alle Informationen zwischen den Spielern müssen schriftlich ausgetauscht werden, außer der Verdächtigung, ein Doppelagent zu sein, oder wenn nur zwei Spieler teilnehmen.

- Wenn Sie Informationen von einem Spieler erhalten, sollten Sie sofort notieren, von wem.
- Stellen Sie sicher, daß Sie bei jedem Zug festhalten, wo Sie sich aufhalten und wo alle anderen Agenten.
- Zeichnen Sie jede Information auf, die Sie erhalten und auch, wie Sie diese erhalten.

Tip: Falls Ihnen die Notizformulare ausgehen, finden Sie auf den Seiten 4 und 5 einen Vordruck, von dem Sie Kopien anfertigen können.

Hinweis: Bitte achten Sie darauf, daß Sie sich an den spitzen Ecken und scharfen Kanten der Spielsteine nicht verletzen.



Huki-Spielwaren GmbH
Breitengraserstr. 6
8500 Nürnberg 30

Hergestellt unter Lizenz von JC/BLA 1991,
Autor: Julius Cooper



Code Casablanca

Wer entschlüsselt die geheime Botschaft?

Spielregeln

Autor: Julius Cooper

Für 2 bis 4 Spieler

Zum Spiel gehören

1 Spielplan
1 Kartensatz "Einsatz-Befehl"
4 Spielsteine "Agenten"

1 Block "Beobachtungen"
1 Block "Nachrichten"
6 Kuverts "Code"
6 Kuverts "Geheimakte"

Ziel des Spiels

Elf geheimnisvolle Kuverts sind in elf verschiedenen Gebäuden versteckt: Sechs "Geheimakten" und fünf Kuverts mit einem "Code".

Fünf dieser Geheimakten sind Fälschungen, eine ist echt - und hinter der sind alle Agenten her. Wer die gesuchte,

echte Geheimakte zuerst entdeckt, kann das Spiel gewinnen.

Um aber dieses Ziel zu erreichen, müssen die Spieler die Zahlenkombinationen aller fünf Codes in Erfahrung bringen - und die richtigen Lageplätze aller Kuverts.

Vorbereitung des Spiels

Die 32 Karten "Einsatz-Befehl" werden gründlich gemischt und verdeckt auf die beiden, dafür vorgesehenen Felder des Spielplans gelegt, auf jedes Feld etwa die Hälfte der Karten.

Weiter erhält jeder ein Blatt für seine Beobachtungen und fünf Blätter für Nachrichten.

Die 6 Kuverts mit den Codes werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Dann wird eines davon weg-

genommen und verdeckt beiseite gelegt. Dieses Kuvert wird im Spiel nicht mehr benötigt; es darf aber von keinem Spieler angesehen werden. Die verbleibenden 5 Code-Kuverts und die 6 Geheimakten werden zusammen nochmals verdeckt gemischt.

Dann wird auf jedes der 11 Gebäude ein verdecktes Kuvert gelegt.

Der Startspieler wird ermittelt; die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Ablauf des Spieles

In Code Casablanca sind die Spieler nicht nacheinander an der Reihe, sondern alle gleichzeitig!

Das Spiel beginnt damit, daß der Startspieler eine der oben liegenden Karten "Einsatzbefehl" vom Stapel nimmt und aufdeckt, für alle Spieler sichtbar.

- Auf der Karte stehen die Gebäude, in die die einzelnen Agenten ziehen müssen.
- Alle Agenten werden gleichzeitig bewegt. Jeder Spieler setzt seine Figur auf das angegebene Gebäude.
- Häufig werden mehrere Agenten gleichzeitig in ein Gebäude geschickt.

Das ist erlaubt, geschlagen wird nicht. Ist ein Gebäude mit einem schwarzen Stern markiert, so darf der Spieler (oder die, falls mehrere dorthin ziehen) seinen Agenten auf ein beliebiges Gebäude seiner Wahl setzen.

Danach folgt die Informations-Suche, siehe unten.

Ist die Informations-Suche aller Spieler beendet, beginnt die nächste Runde: Die soeben gespielte Karte wird offen abgelegt und der im Uhrzeigersinn folgende Spieler deckt die nächste Karte seiner Wahl auf.

Die Aufdeckung des Falls

Der erste Agent, der glaubt, den Code entschlüsselt zu haben, muß erst das Gebäude erreichen, auf dem seiner Meinung nach die gesuchte Geheimakte liegt. Dort erklärt er laut, den Fall aufgedeckt zu haben.

Auf einem Nachrichtenblatt notiert er die Fundorte aller 5 Codes und die Nummer der Geheimakte.

Haben mehrere Agenten den Code entschlüsselt und kommen sie zur gleichen Zeit auf dem Feld der gesuchten Geheimakte an, so muß jeder die Aufdeckung erklären und die Notizen anfertigen. Die Angaben können voneinander abweichen, je nach Meinung der Spieler.

Kontrolle der Fakten

Sind die Notizen auf dem Nachrichtenblatt fertig, so deckt der Spieler (falls es mehrere sind, alle gleichzeitig) das Nachrichtenblatt auf. Alle Spieler dürfen die Informationen lesen.

Glaubt ein Agent, daß bei der Aufdeckung ein Fehler vorliegt, so gibt er dem betreffenden Spieler ein Nachrichtenblatt mit seiner Information - mit der Bitte, diese Information zu überprüfen. Der aufgeforderte Spieler muß dann seine eigenen Informationen bzw. seine Nach-

richten-Blätter prüfen.

Entdeckt der Spieler, der den Fall aufdecken wollte, daß er einen Fehler gemacht hat, so gibt er das bekannt. Er wird dann sofort aus dem Agentendienst entlassen und scheidet aus dem Spiel aus, das dann fortgesetzt wird. Entdeckt der Spieler aber keinen Fehler und bleibt bei seinen Angaben, so wird das strittige Kuvert aufgedeckt; jeder kann dann sehen, wer einen Fehler gemacht hat.

Gewinn des Spiels

Stellt ein Spieler fest, nachdem er zur Überprüfung aufgefordert wurde, daß seine Aufdeckung des Falls korrekt ist, so dreht er alle fünf Code-Kuverts sowie die gesuchte Geheimakte um. Hat er alle Plätze richtig angegeben, so gewinnt er sofort das Spiel.

Wird ein Spieler, der einen Fall aufdeckt, nicht zur Überprüfung aufgefordert, so gewinnt er das Spiel, ohne die Kuverts aufdecken zu müssen.

Falsche Informationen

Wird ein Spieler nach Geheimakten oder Codes befragt, so kann er dem Fragesteller auch falsche Informationen geben: Er schreibt ganz einfach die falsche

Information auf das Nachrichten-Blatt, das er dem Fragesteller übergibt. Natürlich kann das Auswirkungen haben:

Doppel-Agent

Stellt ein Spieler fest, daß die Information X von Spieler Y falsch ist, so kann er diesen Spieler als "Doppel-Agenten" enttarnen.

Dazu muß sein Agent mit dem Doppel-Agenten in einem Gebäude stehen. Dann erklärt er den Betroffenen zum Doppel-Agenten und muß seinen Verdacht beweisen: Er schreibt die richtige Information auf das Nachrichten-Blatt, auf dem die falsche Information (des Doppel-Agenten) steht und zeigt es dem Verdächtigen.

Ist der Beweis korrekt, so darf der enttarnte Doppel-Agent für den Rest des Spiels keine Fragen mehr an andere Agenten stellen. Der Doppel-Agent darf aber wie bisher befragt werden, wenn man ihn in einem Gebäude trifft. Ist der Beweis aber nicht richtig, so wird der Agent, der den falschen Verdacht geäußert hat, sofort abberufen und muß aus dem Spiel ausscheiden.

Ausscheiden von Doppel-Agenten

Wird bei einem Doppel-Agenten festgestellt, daß er eine zweite falsche Information gegeben hat, so wird er sofort aus

dem Geheimdienst entfernt und scheidet aus dem Spiel aus.

Die gesuchten Codes entschlüsseln

Jede Geheimakte trägt eine Nummer. Eine der 6 Akten ist die gesuchte! Welche? Fünf Codes sind im Spiel. Addiert man die Zahlen dieser fünf Codes, so erhält man die Nummer der gesuchten Geheimakte.

Ein Beispiel:
Spieler Bernd hat die folgenden Codes herausgefunden und addiert sie: $0 + 1 + 3 + 4 + 5 = 13$
Die Geheimakte Nummer 13 ist die Gesuchte.

Die Informations-Suche

Die Suche beginnt immer der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat. Die anderen Spieler folgen danach im Uhrzeigersinn.

Das weitere Vorgehen für den Spieler, der an der Reihe ist, hängt davon ab, ob sich sein Agent allein in dem Gebäude befindet, oder ob mehrere Agenten hier gelandet sind.

1. Steht der Agent des Spielers allein auf diesem Gebäude, so nimmt er das dort liegende Kuvert auf, liest die Information auf der Rückseite und legt es verdeckt wieder ab.

Auf seinem Blatt "Beobachtungen" notiert der Spieler die folgenden Details:

- Die Gebäude, in dem sich sein Agent befindet.
 - Das Gebäude, in denen sich andere Agenten aufhalten.
 - Die Information, die er hier, an diesem Ort, gefunden hat.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

2. Stehen in diesem Gebäude mehrere Agenten, so dürfen natürlich alle das Kuvert ansehen; die anderen Spieler aber erst dann, wenn sie an der Reihe sind.

Aber: Jeder Agent auf diesem Gebäude kann zusätzliche Informationen erhalten:

3. Stehen in einem Gebäude mehrere Agenten, so kann jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, seine Informations-Suche fortsetzen:

- a) Der Spieler kann einen der anderen Agenten in seinem Gebäude befragen. Er darf nach einer beliebigen Information fragen, die der Agent auch an irgendeinem anderen Ort gesammelt haben kann.
Zum Beispiel:

- Welche Geheimakte hast Du in der Moschee gefunden? Oder:
- Welchen Code hast Du im Bahnhof gefunden?

Wichtig: Kein Spieler darf nach beidem fragen!

b) Der Spieler, dessen Agent befragt wird, muß antworten. Antworten erfolgen immer schriftlich. Der Befragte schreibt die Information auf ein Nachrichten-Blatt und gibt es dem Fragesteller. Der bewahrt dieses Blatt sorgfältig auf.

Wie man antwortet:

- Wurde nach einer Geheimakte gefragt, an dem Ort befand sich aber ein Code, so schreibt der Befragte in die Spalte Code Geheimakte "keine".
- Wurde nach einem Code gefragt, aber an dem Ort befand sich eine Akte, so schreibt der Befragte in die Spalte Code "keiner".
- Hat der Fragesteller nach dem richtigen Kuvert gefragt, so schreibt der Befragte ein "ja" in die entsprechende Spalte. In der letzten Spalte unter "Zahl" trägt er die Zahl(en) ein, die er auf der Rückseite des Kuverts gefunden hat.

Der Fragesteller überträgt diese neuen Informationen in sein Blatt "Beobachtungen". Das Nachrichten-Blatt behält der Spieler, es wird eventuell noch als Beweis benötigt. Danach ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe...

Jetzt beginnt dieser mit der Informations-Suche.

(Fortsetzung auf Seite 6)

