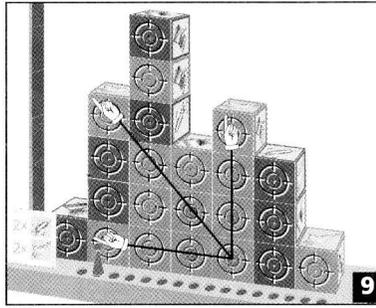


## 4 MAL IM ZENTRUM DES VISIERS

Bei dem Spiel "Geheime Mission" können die Punkte auch mit der Taktik "4 Mal im Zentrum des Visiers" erzielt werden. Neben der Durchführung der Mission kann jeder Spieler auch versuchen, eine Kombination von vier Visieren von der gleichen Farbe nebeneinander zu erzielen – ganz gleich, in welcher Richtung – horizontal, vertikal oder diagonal (Abb. 9). Und er muss natürlich versuchen, dies vor seinem Gegenspieler zu schaffen. Dabei muss bedacht werden, dass die Anordnung der roten und blauen Visiere, die ein Spieler vor sich sieht, identisch mit der ist, die sein Gegner sieht. Jedesmal, wenn es einem Spieler gelingt, die siegreiche Kombination aufzubauen, so muss er "Im Zentrum des Visiers!" rufen und er erhält 3 Punkte. Falls ein Spieler seinen Würfel so setzt, dass er gleichzeitig sowohl die "Geheime Mission", als auch "4 Mal im Zentrum des Visiers" erzielt, so bekommt er nach dem Ausrufen von "Geheime Mission und Im Zentrum des Visiers!" die auf der Missionskarte vorgesehenen Punkte (1 oder 2), die 3 Punkte für "4 Mal im Zentrum des Visiers" sowie einen Extrapunkt für die Geschicklichkeit, die er unter Beweis gestellt hat (insgesamt also 5 oder 6 Punkte, je nachdem, ob die Missionskarte 1 oder 2 Punkte vorsieht). Falls ein Spieler "4 Mal im Zentrum des Visiers" erzielt und mit den verdienten Punkten die für den Sieg erforderlichen 15 Punkte nicht erreicht, so wird das Spiel mit dem erzielten Punktestand neu begonnen, nachdem die Würfel neu verteilt und eine andere Missionskarte gezogen worden ist. Wenn keine Missionskarten mehr vorhanden sind, so werden die bereits benutzten neu gemischt.



## ENDE DES SPIELS

- Der Spieler, der als erster 15 Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.
- Falls alle 42 Würfel sich auf dem Würfelhalter befinden (7 in der Horizontalen und 6 in der Vertikalen) und keiner der beiden Spieler 15 Punkte erreicht hat, so wird das Spiel mit dem erzielten Punktestand neu begonnen, nachdem die Würfel neu verteilt und eine andere Missionskarte gezogen worden ist.

## EMPFEHLUNGEN

- Da Rot zuerst zieht und daher einen kleinen Vorteil gegenüber dem Gegner hat, empfehlen wir, mit den beiden Farben abwechselnd zu spielen, so dass dieser Vorteil ausgeglichen wird.
- Für kleinere Spieler (unter 7 Jahren) empfehlen wir, nur mit der untersten Schwierigkeitsstufe zu spielen. Zum Beispiel kann man zu Beginn nur mit der Regel "4 Mal im Zentrum des Visiers" spielen, so dass die Aufgabe lediglich in der Kombination von Visieren mit der gleichen Farbe besteht. Wenn der Mechanismus allen vollkommen klar ist, ist es möglich, zum nächsten Schwierigkeitsniveau überzugehen und die Regeln der "Geheimen Mission" einzuführen.
- Um die Schwierigkeit weiter zu steigern, können die Spieler bei Spielbeginn vereinbaren, die Missionskarten abzuändern. Es kann zum Beispiel vereinbart werden, die Menge eines der auf den Missionskarten abgebildeten Symbole um Eins anzuheben.
- Die Missionen werden noch gefährlicher, wenn die Spieler beschließen, die Würfel im Spiel nie mit beiden Händen anzufassen. Alle neuen Würfel dürfen nur mit Daumen und Zeigefinger gehalten werden und die bereits vorhandenen, leicht verschobenen Würfel dürfen nur mit Hilfe des neuen Würfels ausgerichtet werden.

# GEHEIME MISSION

(2 Spieler)

## INHALT

1	Grundplatte
1	Höhenanzeige
1	Spielanleitung
2	Punktestand-Anzeigen
4	Karten zur Illustration des Spiels
18	Missionskarten
42	Würfel (21 mit blauem Visier – 21 mit rotem Visier)

Trete in Aktion mit GEHEIME MISSION. Stelle deine Fähigkeiten und dein Gefahrenbewusstsein auf die Probe. Du brauchst bloß eine Karte zu ziehen... und schon beginnt das Abenteuer. Nichts darf dich von deinem Ziel ablenken. Du musst die Würfel so aufbauen, dass du alle U-Boote, Raumschiffe, Mikrofilme und die Computer für die verschlüsselten Botschaften zur Verfügung hast, die du benötigst, um deine Mission erfolgreich durchzuführen und so lange wie möglich geheim zu halten. Aber Achtung, GEHEIME MISSION ist ein dreidimensionales Spiel, das gleichzeitig auf zwei verschiedenen Ebenen gespielt wird, auf der horizontalen und auf der vertikalen. Es ist äußerst wichtig, die Missionen auszuführen und gleichzeitig "4 Mal im Zentrum des Visiers" zu sein. Achte auf die Züge deines Gegenspielers und lasse dich nicht überraschen, denn die beiden Spielstrategien beeinflussen sich gegenseitig und führen bei jeder Partei zu verschiedenen Situationen.

Und denke stets daran, dass es keine unmöglichen Missionen gibt: Zum Gewinnen musst du nur die richtige Taktik finden, die bessere Strategie, und auch ein wenig (aber wirklich nur ein wenig) Glück haben.

## VORBEREITUNG DES SPIELS

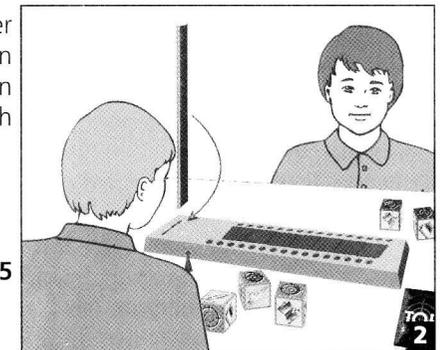
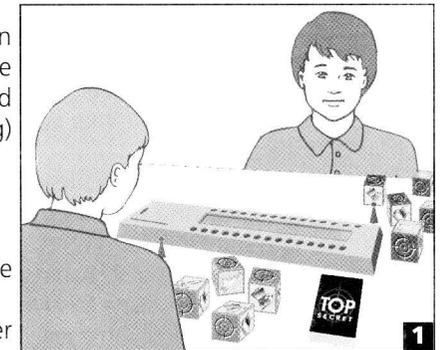
Setzt euch einander gegenüber und legt die Grundplatte zwischen euch (Abb. 1).

Setzt die Höhenanzeige in den Schlitz in der Grundplatte ein. (Abb. 2).

Teilt die Würfel in zwei Gruppen ein: auf einer Seite die mit dem blauen Visier, auf der anderen die mit dem roten Visier; dann die Missionskarten mischen und mit den Bildern der Missionen nach unten auf den Tisch legen.

## ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler muss versuchen, zumindest 15 Punkte zu erreichen.



## ABLAUF DES SPIELS

Auslosen, wer mit den roten Würfeln spielt und wer mit den blauen. Die 21 Würfel von der gleichen Farbe vor euch aufbauen und jeweils eine Punktstands-Anzeige nehmen. Jeder Spieler zieht eine Missionskarte: Von diesem Moment an seid ihr offiziell Geheimagenten und nichts darf euch von eurer Mission abbringen!

Die Missionskarte verdeckt halten oder in den entsprechenden Schlitz des Würfelhalters (Abb. 3) einstecken, um zu vermeiden, dass der Gegner deren Inhalt entdeckt; so habt ihr das Ziel eurer Mission stets vor Augen.

Den ersten Zug macht der Spieler, der im Besitz der rot gekennzeichneten Würfel ist.

Er kann das Spiel mit einem beliebigen seiner Würfel beginnen, der auf einer der entsprechenden 7 Positionen des Würfelhalters gesetzt wird (Abb. 4).

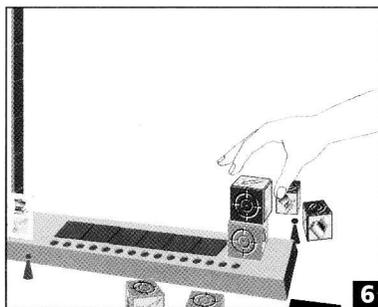
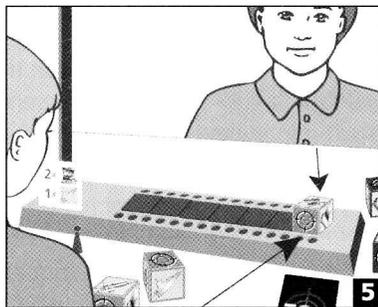
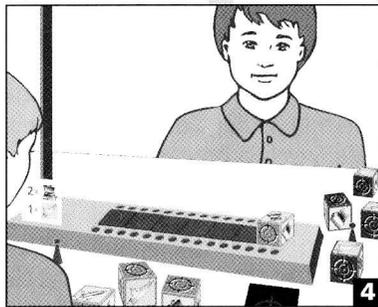
Abgesehen von der Farbe sind alle Würfel gleich: Sie haben 4 Seiten mit vier verschiedenen Bildern (Mikrofilm, Raumschiff, U-Boot und Computer für verschlüsselte Botschaften) sowie 2 Seiten mit einem farbigen Visier.

Der Spieler kann den Würfel so absetzen, dass auf der Oberseite das von ihm gewünschte Symbol erscheint, wobei beachtet werden muss, dass die Seiten mit dem Visier sich immer vor dem jeweiligen Spieler befinden (Abb. 5).

Jeder Spieler kann natürlich versuchen, das Ziel seiner Mission zu erreichen und die Taktik zu verfolgen, die er für die günstigste hält. Wenn die Karte zum Beispiel 2 Mikrofilme und 2 Raumschiffe zeigt, so kann er sofort versuchen, seine Mission durchzuführen und den ersten Würfel so ablegen, dass auf seiner Oberseite ein erster Mikrofilm oder ein erstes Raumschiff erscheint, oder er kann eine zögerliche Taktik anwenden und vielleicht mit einem U-Boot beginnen, um den Gegner in die Irre zu leiten.

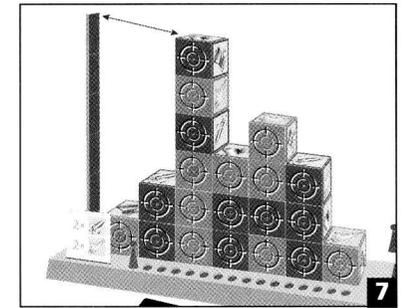
Den nächsten Zug macht der Spieler, der im Besitz der blauen Würfel ist.

Er kann seinen Würfel auf einen der freien Plätze des Würfelhalters oder auf den seines Gegners setzen (Abb. 6). In diesem Fall wird das Symbol, das auf der Oberseite des roten Würfels erscheint, durch dasjenige ersetzt, das auf der Oberseite des blauen Würfels erscheint.



Es können bis zu sechs Würfel übereinander gesetzt werden. Die Höhenanzeige zeigt an, wann die Obergrenze in vertikaler Richtung erreicht ist (Abb. 7). Achtung! Falls ein Spieler im Lauf des Spiels mit einem seiner Würfel die anderen Würfel zum Einstürzen bringt, die sich bereits im Spiel befinden, so hat er das Spiel verloren.

Der Spieler positioniert abwechselnd einen Würfel der eigenen Farbe, um die Punkte zu erzielen, die für den Sieg erforderlich sind, indem er die "Geheime Mission" ausführt oder "4 Mal im Zentrum des Visiers" bleibt. Dabei handelt es sich um eine zusätzliche Ebene des Spiels, die gleichzeitig mit Geschicklichkeit und strategischer Technik kontrolliert werden muss, um zu verhindern, dass der Gegner Punkte macht und dadurch in Vorteil gerät.



## GEHEIME MISSION

Die Missionskarte eines jeden Spielers gibt die auszuführende Mission an. Falls ein Spieler zum Beispiel die Karte zieht, die 2 U-Boote und 2 Mikrofilme zeigt (Abb. 8), so muss der Spieler versuchen, dass auf den Oberseiten der Würfel die Bilder von zumindest 2 U-Booten und 2 Mikrofilmen erscheinen, ganz unabhängig von der Farbe der Würfel. Falls mehr Bilder von dem Typ erscheinen, den die Missionskarte verlangt (zum

Beispiel 3 U-Boote und 2 Mikrofilme), so gilt die Mission trotzdem als durchgeführt: Das Wichtige ist, mindestens so viele zu erreichen, wie die Missionskarte verlangt.

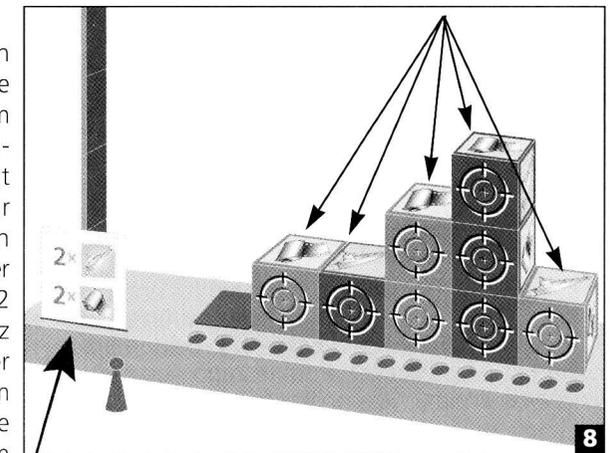
Es ist nicht erforderlich, dass die Symbole sich nahe beieinander befinden, sie müssen sich jedoch auf der sichtbaren Oberseite der Würfel befinden und nicht auf den Seiten.

Wenn es einem Spieler nach dem Setzen seines Würfels gelingt, seine Mission erfolgreich durchzuführen, so muss er seine eigene Missionskarte aufdecken und "Geheime Mission!" rufen.

Jede Missionskarte weist eine Ziffer in Klammern auf, die 1 oder 2 sein kann und die die Punkte angibt, die je nach Schwierigkeit mit der Mission erzielt werden können.

Nachdem der genaue Punktstand mit der Anzeige markiert worden ist, zieht der Spieler eine neue Missionskarte.

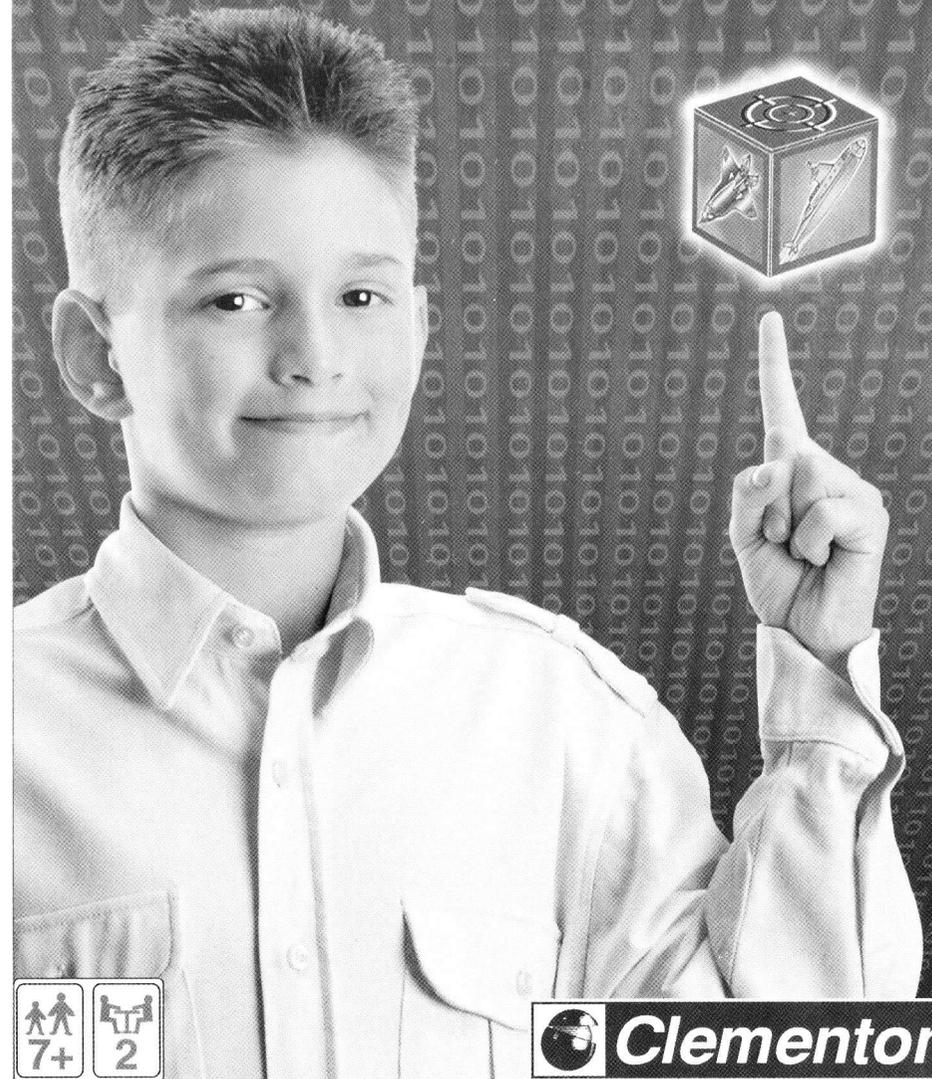
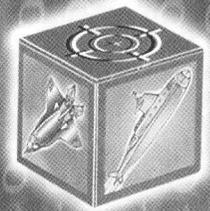
Falls die von der neuen Karte geforderte Mission bereits durch die Konfiguration der Oberflächen der schon gespielten Würfel gelöst ist, so kann der Spieler "Geheime Mission!" erklären, jedoch erst, nachdem er den Zug des Gegners abgewartet und seinen eigenen Würfel gesetzt hat.



# GEHEIME MISSION

die dritte Dimension des Spielens

## Anleitung



Anleitungsheft bitte aufbewahren.

**Clementoni** GmbH  
Balger Hauptstraße 8  
76532 - Baden-Baden  
Tel.: 07221/95490  
Fax: 07221/954920

