

Undercover - KSR

Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler immer reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

Ablauf eines Zuges in u.a. Reihenfolge. Jeder Schritt muss durchgeführt werden.

- 1) **Einen Agenten aktivieren:**
 - Man hat die Auswahl, welchen der folgenden Agenten man nimmt:
 - ➔ den obersten Agenten von einem der beiden Zugstapel
 - ➔ einen bereits ausliegenden Agenten (ohne Instruktionsmappe darauf)
 - ➔ den eigenen Joker, sofern noch vorhanden
 - ◆ Nach der Auswahl (Die Mitspieler sollten deutlich sehen, was genommen wurde) darf man den Agenten auf seine andere Seite drehen. Der Agent darf im selben Zug nicht zurückgedreht werden.
 - ◆ Joker (Rechner im offenen Koffer) darf man nicht umdrehen.
 - ◆ 2 kleine Symbole auf jedem Agenten zeigen an, welche Farben auf der anderen Seite sein können. Jeden Agenten gibt es in 2 identischen Ausgaben, deren Undercover-Seite aber 2 Versionen hat.
 - ◆ Man darf nicht einen Agenten aktivieren, der beim Aufnehmen gerade für die Gegenseite (Farbe!) arbeitet. Die eigene Infozentrale zeigt auf dem "x2 - Feld" die Farbe der Gegenseite an. Erscheint nach dem Umdrehen die Farbe der Gegenseite, ist das kein Problem.
 - ◆ Kein Plättchen wählbar? Man zieht blind den untersten Agenten von einem Zugstapel = aktiviert.
- 2) **Instruktions-Mappe übergeben:**
 - ◆ Der Spieler nimmt seine Instruktions-Mappe und legt sie auf den aktivierten Agenten bzw. Joker.
- 3) **Ein Treffen arrangieren:**
 - ◆ Den aktivierten Agenten samt Instruktions-Mappe setlich an 1 - x ausliegende Plättchen anlegen. Die 3 Symbole auf dem Agenten zeigen, an welche Farben das Anlegen erlaubt ist.
 - ◆ Jedes angrenzende Plättchen muss einer der 3 Farben entsprechen bzw. ein Joker sein.
 - ◆ Wurde der Agent nicht im aktuellen Zug umgedreht, darf er nicht an seinen alten Ort zurückgelegt werden (wo er gerade herkam).
 - ◆ Der angelegte Agent und alle waagrecht und senkrecht benachbarten Plättchen sind Teil des Treffens in diesem Zug.
 - ◆ Kann der Agent nicht regelkonform angelegt werden, wird er diagonal (über Eck) angrenzend irgendwo platziert und wertet nicht in Phase 4.
- 4) **Die Informationen auswerten:**
 - ◆ Eigene Mitarbeiter **rücken vor**, anfangs von der Infozentrale zur Tafel (später dann auf der Tafel).
 - ... ab Runde 2
 - a. Der Mitarbeiter in Farbe des aktivierten Agenten = 1 Feld.
 - Wurde der Agent in diesem Zug umgedreht = 2 Felder (statt 1).
 - Für Joker, die angelegt wurden, oder an die angelegt wurde = 0 Felder.
 - b. Für jeden Agenten und jedes Hauptquartier, an die der aktivierte Agent bzw. Joker anliegt = Mitarbeiter + 1 Feld in jeder entsprech. Farbreihe.
 - c. Ein Mitarbeiter kann während der Auswertung auf einem anderen Mitarbeiter zu liegen kommen. Wer oben liegt, rückt am Ende der Auswertung auf das nächste freie Feld (ohne Figur) vor.
 - d. Liegt ein Mitarbeiter nach der Auswertung auf einem Feld mit Punkte-Plättchen (auf der Tafel), legt er es verdeckt auf das farbliche passende Feld seiner Zentrale.
 - Dieser Mitarbeiter wird bis zum Spielende nicht mehr bewegt.
- Spielende:**
 - ◆ Die Runde noch zu Ende spielen, sobald jemand 6 Punkte-Plättchen hat.
 - ◆ Alle Punkte-Plättchen aufdecken. Plättchen-Wert auf "x2" verdoppeln. Punkte addieren. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielte.
 - Patt: Der Beteiligte mit mehr Mitarbeitern am weitesten rechts auf der Informations-Tafel siegt. Ansonsten gibt es mehrere Sieger.