

UNDERCOVER IN EUROPA



CLAUDE WEBER

& friends
HUCH!
HUCH!

UNDERCOVER IN EUROPA

Für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Wo steckt er nun schon wieder?

In jeder Runde taucht ein Spieler in einem Land in Europa unter, um es genau unter die Lupe zu nehmen. Seine Mitspieler versuchen durch Fragen herauszufinden, wo er steckt.

War ein Mitspieler schon einmal in diesem Land? Kennt der Untergetauchte einen Musiker von dort oder liegt das Land am Meer? Der Untergetauchte antwortet nur mit JA oder NEIN. Doch jeder einzelne Hinweis kann die Mitspieler bereits auf die richtige Spur bringen.

INHALT



- 1 Spielplan
- 47 Länderkarten
- 73 Fragenkarten
- 36 Tippsteine (in 6 Farben je 1 großer und 5 kleine)

Zum Notieren der Punkte werden Papier und Stift benötigt.

■ SPIELVORBEREITUNG ■

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich seine **6 Tippsteine**.

Die Karten werden nach **Länder- und Fragenkarten** getrennt. Beide Stapel werden verdeckt gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt.

Der Spieler, der zuletzt auf Reisen war, wird Startspieler der ersten Runde.

■ DIE LÄNDERKARTEN ■

Auf den Länderkarten finden sich folgende Informationen:

The image shows a yellow country card for Spain. On the left, labels with arrows point to specific fields: 'Name' points to 'Spanien', 'Landesflagge' points to the Spanish flag, 'Hauptstadt' points to 'Madrid Hauptstadt', 'Autokennzeichen' points to 'E', 'Fläche in km²' points to '504.645 km²', and 'Einwohnerzahl' points to '44.879.000 Einwohner'. On the right, a label 'Jeweiliger Platz in der Weltrangliste im Vergleich mit allen Ländern der Erde' has arrows pointing to the '50 Rang' and '28 Rang' fields.

Name	Spanien
Landesflagge	
Hauptstadt	Madrid Hauptstadt
Autokennzeichen	E
Fläche in km ²	504.645 km ² 50 Rang
Einwohnerzahl	44.879.000 Einwohner 28 Rang

■ SPIELZIEL ■

In jeder Runde versuchen die Mitspieler herauszufinden, wo der Untergetauchte steckt. Wer seine Tippsteine auf das jeweils richtige Land setzt, bekommt Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

■ DAS SPIEL ■

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, wobei die Rolle des Untergetauchten nach jeder Runde im Uhrzeigersinn wechselt. In der ersten Runde ist der Startspieler der Untergetauchte.

Auslegen der Länderkarten und Untertauchen

Zu Beginn jeder Runde wird der Stapel mit allen Länderkarten gemischt. 16 Karten werden offen um den Spielplan herum ausgelegt.



Von einer Farbe dürfen nicht mehr als 4 Karten ausliegen. Wird eine 5. Karte einer Farbe gezogen, kommt sie zurück unter den Stapel.

Liegen alle 16 Karten aus, sucht sich der Spieler, der in dieser Runde untertauchen wird, geheim eines der Länder aus den ausliegenden Karten aus, ohne seinen Mitspielern einen Hinweis darauf zu geben, um welches Land es sich handelt. Das ist das Land, das die Mitspieler in dieser Runde ermitteln sollen. Zur späteren Kontrolle kann das Land natürlich auch auf einem Blatt Papier notiert werden.

Fragen der Mitspieler

Der Spieler links vom Untergetauchten nimmt die erste Fragenkarte vom Stapel und liest die Frage darauf laut vor. Das Amt des Vorlesers wechselt nach jeder Frage im Uhrzeigersinn.

Achtung: Handelt es sich dabei um eine Frage über die Mitspieler, so ersetzt der Vorlesende das „X“ in der Frage mit dem Namen eines Spielers aus der Runde, ausgenommen des Untergetauchten.

Anschließend beantwortet der Untergetauchte die Frage mit „Ja“, „Nein“, „Ich bin mir nicht sicher“, „Wahrscheinlich“ oder ähnlichem.

Alle Fragenkarten einer Runde werden neben dem Spielplan ausgelegt, damit die Spieler nachvollziehen können, auf welche Fragen der Untergetauchte in dieser Runde schon geantwortet hat.

Tippen

Nach jeder Frage dürfen alle Spieler auf ein Land tippen, von dem sie glauben, dass sich hier der Untergetauchte befindet. Dazu setzen sie **einen** ihrer Tippsteine auf eine ausliegende Länderkarte. Der Spieler, der die letzte Frage vorgelesen hat, beginnt mit dem Setzen. Ein Spieler muss keinen seiner Steine setzen, wenn er nicht will.

Auf einer Länderkarte können beliebig viele Steine liegen, auch mehrere von einem Spieler.

Achtung: Jeder Spieler hat einen großen Tippstein. Dieser ist bei der Auswertung 2 Punkte wert.

■ ENDE DER RUNDE ■

Eine Runde kann auf zwei Arten enden:

Der Untergetauchte wird entdeckt

Liegen, nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, einen Tippstein zu setzen, auf dem **richtigen** Land 6 oder mehr Tippsteine, muss sich der Untergetauchte zu erkennen geben.

Der Untergetauchte wird nicht entdeckt

Die Runde endet in jedem Fall nach der 12. Fragenkarte. Der Untergetauchte gibt sich zu erkennen und klärt seine Mitspieler darüber auf, in welchem Land er war.

Punkteverteilung

In beiden Fällen gibt es nun Punkte für alle Mitspieler, die mit ihren Tippsteinen auf das richtige Land gesetzt haben. Für jeden kleinen Tippstein gibt es 1 Punkt, für den großen Tippstein gibt es 2 Punkte.



Rot erhält 3 Punkte,
Gelb und **Schwarz**
erhalten je 2 Punkte,
Grün erhält 1 Punkt.

Die Punkte werden notiert und nach jeder Runde zusammengezählt.

Neue Runde

Wieder werden alle Länderkarten gemischt, die bereits verwendeten Fragenkarten kommen auf einen Ablagestapel. Ist der Nachziehstapel an Fragenkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet. Die Rolle des Untergetauchten wechselt zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.

SPIELENDE

Das Spiel endet

- bei 5 oder 6 Spielern, wenn jeder einmal untergetaucht war,
- bei 3 oder 4 Spielern, wenn jeder zweimal untergetaucht war.

Wer nun die meisten Punkte sammeln konnte, darf sich als Sieger feiern lassen. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

VARIANTEN

Durch Veränderung der Zahl der Länderkarten oder eine Auswahl der Fragenkarten kann das Spiel für die Suchenden einfacher oder schwieriger gemacht werden.

Weniger Länderkarten

Für ein einfacheres Spiel werden anstelle der 16 Länder nur 12 Länder zu Beginn einer Runde ausgelegt. Hierbei muss darauf geachtet werden, dass von einer Farbe nicht mehr als 3 Karten ausliegen.

Aussortieren von Fragenkarten

Je mehr Karten mit Fragen über das Land im Stapel sind, umso einfacher wird es für die Suchenden, den Untergetauchten zu ermitteln.

Wollen die Spieler ein anspruchsvolleres Spiel, sortieren sie zu Beginn der Partie einen Teil der Karten mit Fragen über das Land aus.

Hinweis: Für UNDERCOVER IN EUROPA wurden aktuelle Daten aus dem Fischer Weltalmanach 2009 verwendet. Im Vergleich zu anderen oder neueren Quellen kann es zu Abweichungen kommen.

© 2009 **HUCH! & friends**

www.huchandfriends.de

Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Autor:

Claude Weber

Illustration / Grafik:

Christof Tisch



HUCH! & friends
HUCH!