

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# in geheimer Mission



Secret Mission • Mission codée • Op geheime missie  
En misión secreta • Missione segreta

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2012





# In geheimer Mission



Ein nervenstarkes Agentenspiel für 2 - 5 Geheimagenten ab 8 Jahren.

<b>Autoren:</b>	Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch, Johannes Zirm
<b>Illustration:</b>	Heinrich Drescher
<b>Fachliche Beratung:</b>	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
<b>Spieldauer:</b>	10 - 15 Minuten

Endlich hat es Agent X in den Hochsicherheitstrakt geschafft. Jetzt heißt es keine Zeit verlieren, denn der Countdown zum Merken des Geheimcodes läuft. Doch aufgepasst! Unterschiedlichste Dinge können die Mission stören. Ob bellende Wachhunde oder schrillende Sirenen: Ausgefuchste Agenten dürfen sich durch nichts aus der Ruhe bringen lassen!



## Spielinhalt

40 Codekarten, 8 Störkarten, 8 Fex-Karten, 1 Sanduhr

Außerdem braucht ihr: Stift und Papier, um die Punkte zu notieren

## Spielidee

Agent X muss sich einen Code aus unterschiedlichen Zeichen merken und darf sich dabei nicht von den Störaktionen seiner Mitspieler ablenken lassen.

Wer sich am besten konzentrieren kann, macht die meisten Punkte und gewinnt diese spannende Meisterprüfung für Agenten.

## Spielvorbereitung

Sortiert die Karten und bildet aus den Codekarten und den Störkarten je einen verdeckten Stapel. Mischt die beiden Stapel jeweils gut durch.

Die Fex-Karten werden erst für die Variante benötigt.

### **Das Grundspiel:**

Das Grundspiel besteht aus drei Runden. Pro Runde ist jeder Spieler einmal Agent. Während die Mitspieler versuchen, den Agenten durch Störaktionen abzulenken, muss dieser versuchen sich möglichst viele Codezeichen zu merken und nach Ablauf der Sanduhr aufzuzählen.



## Runde 1

### 1. Codezeichen merken

Wer am besten wie ein Agent durchs Zimmer schleichen kann, darf beginnen. Du erhältst verdeckt 12 Codekarten. Bevor du sie dir anschauen darfst, wird für alle gut sichtbar eine Störkarte aufgedeckt und die Sanduhr umgedreht. Solange die Zeit läuft, siehst du dir eine Codekarte nach der anderen an, prägst dir die Motive ein und legst die Karten wieder verdeckt auf einen Stapel. Dabei darfst du selbst entscheiden, wie viele der 12 Codekarten du dir ansehen und merken willst. Du kannst bereits abgelegte Karten noch einmal anschauen, darfst dabei aber ihre Reihenfolge nicht verändern.

**Also Achtung!** Überschätze dich nicht. Du musst gut einschätzen, wie viele Karten du dir innerhalb der Zeit merken kannst. Decke lieber weniger Karten auf, bevor du am Ende gar keine mehr weißt.

Währenddessen versuchen deine Mitspieler dich mit der Aktion der aufgedeckten Störkarte abzulenken, ohne dich dabei zu berühren.

## Die Störkarten:

### ***Ein Flugzeug fliegt vorbei!***

Die Mitspieler laufen mit ausgebreiteten Armen um den Tisch und ahmen Flugzeuggeräusche nach.



### ***Achtung, der Wachhund hat dich gehört!***

Alle Spieler bellen wild durcheinander.



### ***Das Radio läuft noch!***

Imitiert einen Radiosprecher oder singt Lieder.



### ***Der Wachmann kommt!***

Alle laufen um den Tisch und suchen alles gründlich ab.



**Oje, ein Gewitter zieht auf!**

Alle Spieler klopfen mit den Fingern auf den Tisch und ahmen dazu Blitz und Donner nach.

**Das Handy ist noch an!**

Alle Spieler sprechen den Agenten direkt an und stellen ihm Fragen. Der Agent muss alle Fragen ignorieren.

**Die Alarmanlage springt an!**

Alle Spieler ahmen die Sirene einer Alarmanlage nach.

**Völlige Zahlenverwirrung!**

Alle Spieler nennen wild durcheinander beliebige Zahlen, Buchstaben und Symbole.





Mit Ablauf der Sanduhr ist die Merkzeit für den Agenten vorbei. Die Mitspieler stoppen ihre Störaktion.

## **2. Kontrolle des gemerkten Codes**

Der Spieler, der links von dir sitzt, nimmt den Stapel mit den verdeckten Codekarten zu sich und führt die Kontrolle durch:

Du musst jetzt alle Zahlen, Buchstaben und Symbole nennen, an die du dich erinnern kannst. Die Reihenfolge kann beliebig sein. Der kontrollierende Spieler legt die entsprechenden Codekarten verdeckt zur Seite.

### **Sobald du ...**

- ... alle Zeichen genannt hast,
- ... dir kein weiteres mehr einfällt
- ... oder du ein falsches Zeichen nennst,

notiert ihr für jedes richtig genannte Codezeichen einen Punkt. Danach werden alle Karten wieder auf ihre jeweiligen Stapel zurückgelegt und jeder Stapel gemischt. Jetzt ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der neue Agent. Wenn jeder einmal Agent war, startet die zweite Runde.





## Runde 2

Ihr spielt bis auf folgende Änderung genauso weiter wie in Runde 1: Bevor die Sanduhr umgedreht wird, zieht jeder Mitspieler (außer dem Agenten) eine Störkarte für sich und führt die entsprechende Störaktion aus, solange die Sanduhr läuft.

## Runde 3

In der dritten und letzten Runde gibt es zum bisherigen Ablauf folgende Änderung:

Die Mitspieler dürfen sich ihre Störaktion frei aussuchen.

Es können auch mehrere Spieler die gleiche Störaktion wählen.

## Spielende

Nach der dritten Runde endet das Spiel. Zählt die Punkte jedes Spielers zusammen. Wer hat die meisten Punkte? Du hast als Superagent bei der Meisterprüfung am besten abgeschnitten und gewinnst das Spiel.

**Tipp:** Wenn ihr in einer größeren Runde spielt, könnt ihr auch vor dem Spiel vereinbaren, dass der beste Agent bereits nach zwei Runden feststeht.



## Code-für-Code Variante

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

Die gemerkten Codezeichen müssen nun in der richtigen Reihenfolge aufgesagt werden. Der Code beginnt mit dem Codezeichen der Karte, die der Agent als erstes angesehen hat. Sobald beim Aufsagen ein Fehler gemacht wird, werden die Punkte der bis dahin richtig genannten Codezeichen notiert.

### Fex-Effekt

Du kannst dir die Geheimcodes prima merken und alle Störaktionen lassen dich kalt? Super! Doch Fex würde nicht Fex heißen, wenn er nicht noch etwas in der Hinterhand hätte. Jetzt kommt dein Arbeitsgedächtnis ins Spiel, denn der Code muss nun in einer ganz bestimmten Art und Weise aufgesagt werden. Entweder lässt Fex dich einzelne Codezeichen im Kopf tauschen oder du darfst erst einmal ein Liedchen pfeifen, bevor es heißt: Wie lautet der Geheimcode?



## Fex-Variante

Wählt vor dem Spiel vier beliebige Fex-Karten aus. Mischt diese und legt sie verdeckt als dritten Stapel bereit. Die anderen Fex-Karten werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Nun beginnt ihr wieder wie im Grundspiel. Ihr müsst euch die Codezeichen in dieser Variante allerdings immer in der richtigen Reihenfolge einprägen.

Achtung: Es gibt aber auch Fex-Karten, die die Reihenfolge verändern.

Bevor der Agent die gemerkten Codezeichen auf sagt, muss er zwei Fex-Karten vom Stapel ziehen und sich für eine davon entscheiden. Nun muss er die Anweisung der gewählten Fex-Karte erfüllen, bevor oder während er den Code auf sagt.

## Fex-Karten:

Laufe so schnell du kannst zehn Sekunden auf der Stelle. Deine Mitspieler zählen dabei leise die Sekunden mit und sagen „Stopp“. Nenne erst danach den gemerkten Code.



Summe die Melodie von „Alle meine Entchen“, bevor du den Code auf sagst.



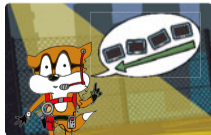
Mache fünf Hampelmänner bevor du den Code auf sagst. Die anderen Mitspieler zählen mit.



Sage statt jedem zweiten Codezeichen „Fex“.



Sage den Code rückwärts auf.





Zähle laut von 10 bis 1, bevor du den Code auf sagst.



Vertausche in Gedanken das erste Zeichen mit dem letzten Zeichen des Codes. Sage nun den Code in dieser Reihenfolge auf.



Nenne erst alle Buchstaben, dann alle Zahlen und zum Schluss alle Symbole des Codes.



**Achtung!** Auch der Spieler, der den Code kontrolliert, muss sich jetzt gut konzentrieren. Die anderen Spieler können ihm dabei helfen.



# Secret Mission



A strong-nerved special agent game for 2 - 5 players aged 8 - 99.

**Authors:** Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch,  
Johannes Zirm

**Illustrations:** Heinrich Drescher

**Technical advice:** Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk

**Length of the game:** 10 - 15 minutes

Agent X has finally reached the high-security unit. He now doesn't have a second to lose, as the countdown to memorize the secret codes has begun. Watch out! Many different things can disrupt the mission. Be it barking dogs or swirling sirens; cunning agents must never lose their cool!

## Contents

40 code cards, 8 disruption cards, 8 Fex cards, 1 hourglass

You will also need: pencil and paper to write down the scores.

## Game Idea

Agent X has to memorize a code made up of different signs and must not be distracted by the disruptions of the other players.

Whoever has the best concentration will score the most points and win this thrilling master exam for agents.

## Preparation of the Game

Sort the cards and place them face down in two piles, one with code cards and one with disruption cards. Shuffle both piles.

The Fex cards will not be needed for this variation.

### **The basic game:**

The basic game is played over three rounds. In each round a different player is the agent. While the other players try to distract the agent with disruptive actions, the agent tries to memorize as many code signs as possible and then announce them once the hour glass has run through.





## Round #1

### *1. Memorizing code signs*

Whoever is best at prowling around the room may start.

You are given 12 code cards face down. Before you can look at them, a disruption card is turned over so that everyone can see it clearly and the hourglass is turned over. In the time it takes for the hourglass to run through look at the code cards, one by one, and try to memorize the signs before placing them back face down in a pile. You can decide for yourself how many cards you want to look at and memorize. You can also have a second look at the cards you have already placed in the pile but you may not change the order.

**So watch out!** Don't overestimate! You have to judge carefully how many cards you will be able to memorize within the given time. It's advisable to turn over fewer cards rather than risking not being able to remember any.

While you do this the other players will try to distract you by carrying out the actions shown on the disruption card. They are not, however, allowed to touch you.

## The disruption cards:

### ***An airplane flies past!***

The players run around the table with their arms outstretched imitating airplane noises.



### ***Watch out, the watchdog has heard you!***

The players all bark like mad.



### ***The radio is still on!***

Imitate a radio presenter or sing songs.



### ***The security guard is approaching!***

The other players walk around the table and scan everything thoroughly.



***Oh dear! A thunderstorm is overhead!***

All players drum their fingers on the table imitating lightning and thunder.

***The cell phone is still on!***

All players talk directly to the agent and ask him questions. The agent has to ignore all the questions.

***The alarm system is ringing!***

All players imitate the siren of an alarm system.

***Complete number confusion!***

All the players bombard the agent with a jumble of numbers, words and symbols.



When the hourglass has run through the agent's memorizing time is up. The other players stop carrying out their disruptive actions.

## **2. *Checking the memorized code***

The player to the left takes the pile of the face down code cards and carries out the control. Now you have to name all the numbers, letters and symbols you can remember. The order doesn't matter. The controlling player places the corresponding code cards aside.

### **As soon as you ...**

- have announced all the signs
- can't remember any more signs
- announce a wrong sign

your score is noted down. Each correctly memorized code sign scores a point. Then all the cards are placed back in their corresponding piles and the piles shuffled. Now it's the turn of the next player, in a clockwise direction, to be the agent. Once you all have been the agent once, the second round starts.



## Round #2

You play as in round #1, but taking into consideration the following change: Before turning over the hourglass, each of the players (except the agent) draws a disruption card and carries out the corresponding action for as long as it takes for the hourglass to run through.

## Round #3

Play the third and last round with the following changes. The players can now choose their disruptive actions. Various players can carry out the same disruptive action.

## End of the Game

The game ends after the third round. Add up the points of each player. Who has the most points? You have achieved the best result in the master exam for super agents and win the game.

**Hint:** If you are a larger group of players you can agree to nominate the best agent after two rounds.

## Code by Code Variation

Follow the rules of the basic game taking into account the following changes:

The memorized code signs have to be announced in the correct order. The code starts with the sign on the first card that the agent looked at. As soon as a mistake is made in reciting the codes, note the points for the correct code signs said up to this point.

### The Fex effect

You can remember the secret codes easily and the disruptive actions have no effect?

Great! But Fex would not be called Fex if he did not have a surprise for you. Now your working memory is required! You have to announce the code according to a given pattern. Fex either makes you swap signs mentally or you have to whistle a song before the question is asked: What was the secret code again?

## Fex Variation

Before starting to play choose any four Fex cards. Shuffle them and place them face down as a third pile ready to be used. The other Fex cards are not needed and are returned to the game box.

You start as in the basic game. In this variation however you always have to memorize the signs in the right order. But watch out: With some Fex cards the order changes.

Before announcing the memorized code signs the agent has to draw two Fex cards from the Fex pile and choose one of them. Now he has to carry out the instructions on the chosen card before or while he is announcing the code.

## The Fex cards:

Run as quickly as you can for 10 seconds on the spot. The other players count the seconds in a low voice and then say "stop!". Only then can you announce the memorized code.



Hum the melody of “Baa Baa black sheep” before you announce the code.



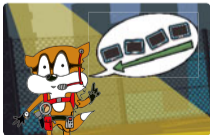
Do five jumping jacks before announcing the code. The other players count.



Instead of each second code sign, say “Fex”.



Recite the code backwards.





Count down from 10 to 1 before you recite the code.



Mentally swap the first and last sign in the code and then recite the code in this new order.



First announce all the letters, then all the numbers and finally all the symbols in the code.



**Watch out!** The player who controls the code has to concentrate hard. The other players can help him.





# Mission codée



Un jeu pour agents secrets aux nerfs solides à partir de 8 ans.

**Idée :** Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch,  
Johannes Zirm

**Illustration :** Heinrich Drescher

**Conseil pédagogique :** Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk

**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes

L'agent X a enfin réussi à pénétrer dans le quartier de haute sécurité. Il s'agit maintenant de ne pas perdre de temps car le compte à rebours pour mémoriser le code secret a démarré. Mais attention ! Des choses tout à fait différentes peuvent faire échouer la mission. Que ce soit des jappements de chien ou des sirènes perçantes, les agents les plus futés doivent veiller à ne pas être déroutés !

## Contenu du jeu

40 cartes de code, 8 cartes de perturbation, 8 cartes Fex, 1 sablier  
Il faudra en plus un crayon et une feuille de papier pour noter les points.

## Idée

L'agent X doit mémoriser un code composé de différents signes et ne doit pas se laisser dérouter par les actions perturbantes des autres joueurs. Celui qui pourra le mieux se concentrer remportera le plus de points et gagnera cette passionnante épreuve pour agents secrets.

## Préparatifs

Triez les cartes de codes et les cartes de perturbation en deux piles, faces cachées. Bien mélanger les cartes de chacune des deux piles.

Les cartes Fex seront utilisées seulement pour la variante.

### **Le jeu de base :**

Le jeu de base se joue en trois tours. A chaque tour, chaque joueur est une fois l'agent. Pendant que les autres joueurs essayent de dérouter l'agent avec des actions perturbantes, celui-ci doit essayer de mémoriser le plus possible de signes et les annoncer une fois que le temps indiqué par le sablier est écoulé.



## Tour n° 1

### 1. *Mémoriser les signes du code*

Celui qui pourra mieux se faufiler dans la pièce comme un agent secret commence.

Tu prends 12 cartes de codes. Avant de les regarder, une carte de perturbation est retournée de manière à ce qu'elle soit bien visible par tous et le sablier est ensuite retourné. Pendant que le temps s'écoule, tu regardes les cartes de codes les unes après les autres, tu mémorises les signes et reposes les cartes, faces cachées, en une pile. Tu décides toi-même combien de cartes tu veux regarder. Tu as le droit de regarder encore une fois les cartes déjà déposées, mais tu n'as pas le droit de changer l'ordre dans lequel tu les as posées.

**Attention !** Ne surestime pas tes capacités ! Réfléchis-bien pour savoir de combien de cartes tu pourras te rappeler pendant le temps donné. Retourne plutôt moins de cartes avant de t'embrouiller complètement.

Pendant tout cela, les autres joueurs essaient de te perturber, sans te toucher, en réalisant l'action représentée sur la carte de perturbation.

## Les cartes de perturbation :

### ***Un avion vole devant toi !***

Les autres joueurs tournent autour de la table en écartant les bras et en imitant le bruit d'un avion.



### ***Attention, le chien de garde t'a entendu !***

Tous les joueurs aboient à qui mieux mieux.



### ***La radio est encore allumée !***

Imitez un présentateur radio ou chantez des chansons.



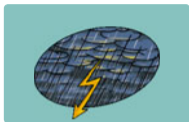
### ***Le gardien arrive !***

Tous tournent autour de la table en fouillant les alentours.



### ***Oh, un orage se prépare !***

Tous les joueurs tapent sur la table avec leurs doigts et imitent le tonnerre et les éclairs.



### ***Le portable sonne !***

Tous les joueurs s'adressent à l'agent en lui posant des questions. L'agent doit ignorer les questions.



### ***L'alarme se déclenche !***

Tous les joueurs imitent la sirène d'une alarme.



### ***Embrouille totale !***

Tous les joueurs annoncent des chiffres, des lettres et des symboles dans n'importe quel ordre.



Une fois le temps du sablier écoulé, le temps est également écoulé pour l'agent. Les autres joueurs arrêtent leur action perturbante.

## **2. Vérification du code mis en mémoire**

Le joueur assis à ta gauche prend la pile de cartes de codes retournées et vérifie :

Tu dois alors nommer tous les chiffres, toutes les lettres et tous les symboles dont tu te souviens. L'ordre dans lequel tu les nommes n'a pas d'importance. Le joueur qui vérifie met de côté les cartes de codes correspondantes.

### **Dès que ...**

- ... tu auras nommé tous les signes
- ... tu ne te souviendras plus d'un autre signe
- ... ou que tu auras nommé un mauvais signe,

vous comptabilisez alors un point pour chaque bon signe annoncé.

Les cartes sont ensuite remises sur la pile correspondante et chaque pile est mélangée. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le nouvel agent. Une fois que chaque joueur a été l'agent une fois, le deuxième tour commence.





## Tour n° 2

Vous jouez comme au tour n° 1, avec la différence suivante :  
Avant de retourner le sablier, chaque joueur (sauf l'agent) tire une carte de perturbation et exécute l'action perturbante correspondante pendant que le sable coule.

## Tour n° 3

Au troisième et dernier tour, on a la différence suivante par rapport aux tours précédents :  
Les autres joueurs ont le droit de choisir l'action perturbante qu'ils veulent.  
Plusieurs joueurs peuvent exécuter la même action perturbante.

## Fin de la partie

La partie se termine après le troisième tour. Additionnez les points de chaque joueur. Qui a remporté le plus de points ? Tu es le meilleur agent secret et gagne la partie.

**Conseil :** si vous êtes beaucoup à jouer, vous pourrez convenir avant de commencer que le meilleur agent secret sera nommé au bout de deux tours.

## Variante « Code par code »

On joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

Maintenant, il faut annoncer les signes dans le bon ordre. Le code commence par le signe indiqué sur la carte que l'agent a retournée en premier. Dès qu'il fait une erreur en nommant les signes, on note les points pour les bons codes nommés jusque là.

### Effet Fex :

Tu arrives à bien te souvenir des codes secrets et les actions perturbantes ne te dérangent absolument pas ? Super ! Mais Fex ne serait pas Fex s'il n'avait pas encore une « surprise » pour toi. Maintenant, c'est ta mémoire de travail qui entre en jeu, car le code doit être dit d'une manière bien particulière. Soit Fex te fait remplacer certains signes, soit tu dois d'abord siffler un petit air avant de répondre à la question : quel est le code secret ?

## Variante Fex

Avant de jouer, choisis quatre cartes Fex quelconques. Mélange-les et empile-les, faces cachées. Les autres cartes Fex ne seront pas utilisées et sont remises dans la boîte.

Vous commencez maintenant comme dans le jeu de base. Dans cette variante, vous devez cependant mémoriser les signes dans le bon ordre. Attention : il y a aussi des cartes Fex qui font changer cet ordre.

Avant que l'agent ne dise les signes secrets du code, il doit tirer deux cartes Fex et en choisir une. Il doit alors suivre les instructions données par cette carte Fex, avant ou pendant qu'il dit le code.

## Cartes Fex :

Courez sur place le plus vite possible pendant dix secondes. Les autres joueurs comptent les secondes tout bas et disent « Stop ! ». Annonce le code seulement après cela.



Fredonne la mélodie de « Au clair de la lune » avant de dire le code.



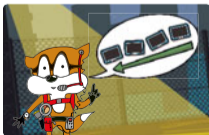
Saute cinq fois en l'air en écartant les bras avant de dire le code. Les autres joueurs comptent le nombre de sauts.



Au lieu d'annoncer un signe, dis « Fex » à la place d'un signe sur deux,.



Annonce le code en sens inverse.



Compte à rebours, de 10 à 1,  
avant de dire le code.



Dans ta tête, remplace le premier signe  
par le dernier et annonce le code dans  
cet ordre.



Nomme d'abord toutes les lettres,  
ensuite tous les chiffres et en dernier  
tous les symboles du code.



**Attention !** Le joueur qui vérifie devra  
aussi bien se concentrer. Les autres joueurs  
peuvent lui venir en aide.





# Op geheime missie



Een spel voor 2 - 5 geheim agenten met stalen zenuwen, vanaf 8 jaar.

<b>Spelidee:</b>	Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch, Johannes Zirm
<b>Illustraties:</b>	Heinrich Drescher
<b>Vaktechnisch advies:</b>	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
<b>Speelduur:</b>	10 - 15 minuten

Eindelijk is het agent X gelukt de zwaar beveiligde afdeling binnen te komen. Nu heeft hij geen tijd te verliezen, want het aftellen om de geheime code te onthouden, is begonnen. Maar pas op! Er zijn een heleboel dingen die de missie kunnen verstoren. Van blaffende waakhonden tot huilende sirenes, geslepen agenten mogen zich nergens door laten afleiden!



## Spelinhoud

40 codekaarten, 8 storingskaarten, 8 Fex-kaarten, 1 zandloper  
Bovendien hebben jullie pen en papier nodig om de punten te noteren.

## Spelidee

Agent X moet een code van verschillende tekens onthouden en mag zich daarbij niet door de storende handelingen van de medespelers laten afleiden. Wie zich het best kan concentreren, behaalt de meeste punten en wint dit spannende vakexamen voor agenten.

## Spelvoorbereiding

Sorteer de kaarten en leg de codekaarten en storingskaarten afzonderlijk op een verdekte stapel. Schud elke stapel apart.  
De Fex-kaarten worden pas bij de variant gebruikt.

### Het basisspel:

Het basisspel bestaat uit drie ronden. In iedere ronde is elke speler één keer de agent. Terwijl de medespelers proberen om de agent door storende handelingen af te leiden, moet deze proberen zo veel mogelijk codetekens te onthouden en, nadat de zandloper is leeggelopen, op te sommen.



## 1ste ronde

### 1. *Codetekens onthouden*

Wie het best als een geheim agent door de kamer kan sluipen, mag beginnen. Je ontvangt 12 verdekte codekaarten. Voordat je ze mag bekijken, wordt voor iedereen goed zichtbaar een storingskaart omgekeerd en de zandloper omgedraaid. Zolang de tijd loopt, bekijk je om en om de codekaarten, prent je de afbeeldingen goed in je hoofd en leg je de kaarten ten slotte weer verdekt op een stapel. Hierbij mag je zelf bepalen hoeveel van de 12 codekaarten je wilt bekijken en onthouden. Je mag de weggelegde kaarten nog een keer bekijken, maar niet hun volgorde veranderen.

**Dus opgelet!** Overschat jezelf niet. Je moet inschatten hoeveel kaarten je binnen de gegeven tijd kunt onthouden. Het is beter om wat minder kaarten om te draaien dan er uiteindelijk geen enkele meer te weten.

Ondertussen proberen je medespelers je met de handeling van de omgedraaide storingskaart af te leiden, zonder dat ze je hierbij mogen aanraken.



## De storingskaarten:

### ***Er vliegt een vliegtuig voorbij!***

De medespelers lopen met uitgestrekte armen rond de tafel en doen het geluid van een vliegtuig na.



### ***Pas op, de waakhond heeft je gehoord!***

Alle spelers blaffen woest door elkaar.



### ***De radio staat nog aan!***

Doe een radioprogramma na of zing een liedje.



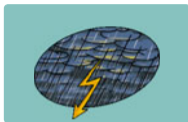
### ***De bewaker komt eraan!***

Iedereen loopt om de tafel en doorzoekt alles grondig.



### ***O jee, er komt een storm opzetten!***

Alle spelers trommelen met hun vingers op tafel en doen tegelijk de bliksem en donder na.



### ***Het mobieltje staat nog aan!***

Alle spelers praten tegen de agent en stellen hem vragen. De agent moet alle vragen negeren.



### ***Het alarm gaat af!***

Alle spelers doen de sirene van een alarminstallatie na.



### ***Volslagen getallenverwarring!***

Alle spelers roepen willekeurige getallen, letters en symbolen door elkaar.



Als de zandloper is leeggelopen, is de tijd om de codetekens te onthouden voorbij. De medespelers houden op met hun storende handeling.

## **2. Controle van de onthouden codes**

De speler die links van je zit, pakt de stapel verdeckte codekaarten en voert de controle uit:

Je moet nu alle getallen, letters en symbolen opnoemen die je je kunt herinneren. De volgorde is niet van belang. De controlerende speler legt de bijpassende codekaarten verdekt apart.

### **Zodra je...**

- ... alle tekens hebt genoemd
- ... je er geen andere meer te binnen schiet
- ... of je een verkeerd teken noemt

schrijft hij voor ieder goed codeteken dat je hebt opgenoemd een punt op. Vervolgens worden alle kaarten weer op hun betreffende stapels gelegd en wordt elke stapel geschud.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler de nieuwe agent. Als iedereen een keer agent is geweest, begint de tweede ronde.



## 2de ronde

Afgezien van de volgende wijziging wordt er net als in de 1ste ronde gespeeld: voordat de zandloper wordt omgedraaid, pakt iedere medespeler (behalve de agent) een storingskaart en voert de betreffende storende handeling uit zolang de zandloper loopt.

## 3de ronde

In de derde en laatste ronde wordt naast het tot nu toe gevolgde spelverloop de volgende wijziging aangebracht: de medespelers mogen hun storende handeling zelf uitzoeken. Natuurlijk mogen ook meerdere spelers dezelfde handeling uitkiezen.

## Einde van het spel

Na de derde ronde is het spel afgelopen. Tel de punten van iedere speler afzonderlijk bij elkaar op. Wie heeft de meeste punten? Jij hebt als superagent bij het vakexamen het beste resultaat behaald en wint het spel.

**Tip:** als jullie een wat langere ronde spelen, kunnen jullie ook van tevoren afspreken dat de beste agent al na twee ronden wordt bepaald.

## Code-voor-code-variant

Afgezien van de volgende wijzigingen gelden dezelfde regels als van het basisspel:

De onthouden codetekens moeten nu in de juiste volgorde worden opgenoemd. De code begint met het codeteken op de kaart die de agent als eerste heeft bekeken. Zodra tijdens het opnoemen een fout wordt gemaakt, worden de punten van de tot op dat moment goed opgesomde codetekens opgeschreven.

### Fex-effect:

Kan je de geheime codes al goed onthouden en alle storende handelingen laten je koud? Geweldig! Maar Fex zou geen Fex heten, als hij niet nog iets achter de hand zou hebben. Nu komt het werkgeheugen in het spel, want de code moet nu op een heel bepaalde manier worden opgenoemd. Fex laat je afzonderlijke codetekens uit het hoofd omwisselen of eerst een liedje fluiten voordat je de geheime code moet opzeggen.

## Fexvariant

Kies voor het spel vier Fex-kaarten naar keuze uit. Schud ze en leg ze verdekt op een derde stapel klaar. De andere Fex-kaarten worden niet gebruikt en gaan terug in de doos.

Nu beginnen jullie net als bij het basisspel. Jullie moeten de codetekens in deze variant echter altijd in de juiste volgorde proberen te onthouden. Let op: er zijn echter ook Fex-kaarten waarmee de volgorde wordt veranderd.

Voordat de agent de onthouden codetekens opnoemt, moet hij twee Fex-kaarten van de stapel pakken en er één uitkiezen. Daarna moet hij de aanwijzing van de uitgekozen Fex-kaart opvolgen voordat, of terwijl hij de code opzegt.

## Fex-kaarten:

Trappel zo snel je kunt tien seconden ter plaatse. Je medespelers tellen hierbij langzaam de seconden mee en zeggen "stop". Pas daarna mag je de code opzeggen.



Neurie de melodie van "alle eendjes zwemmen in het water" voordat je de code opzegt.



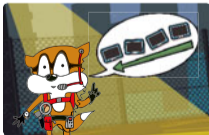
Spring vijf keer met uitgestrekte armen en benen in de lucht voordat je de code opzegt. De andere medespelers tellen mee.



Zeg in plaats van elk tweede codeteken "Fex".



Zeg de code achterstevoren op.





Tel hardop van 10 tot 1 voordat je de code opzegt.



Verwissel in gedachten het eerste teken met het laatste teken van de code.  
Zeg de code nu in deze volgorde op.



Noem eerst alle letters, dan alle getallen en ten slotte alle symbolen van de code.



**Opgelet!** Ook de speler die de code controleert, moet zich nu goed concentreren.  
De andere spelers kunnen hem helpen.





# En misión secreta



Un juego de agentes con buen temple para 2 - 5 agentes secretos a partir de los 8 años.

- Autores:** Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch, Johannes Zirm
- Ilustraciones:** Heinrich Drescher
- Asesoramiento técnico:** Dra. Sabine Kubesch, Laura Walk
- Duración de una partida:** 10 - 15 minutos

El agente X ha conseguido por fin infiltrarse en el edificio de alta seguridad. Lo importante ahora es no perder ni un segundo porque ya ha echado a andar la cuenta atrás para memorizar el código secreto. ¡Pero ojo! Todo tipo de cosas pueden perturbar la misión, ya sean los ladridos de los perros guardianes o las estrepitosas sirenas de alarma. ¡Los agentes expertos en mil y una misiones no deben permitir que nada ni nadie les altere!

## Contenido del juego

40 cartas de signos de código, 8 cartas de acciones perturbadoras, 8 cartas Fex, 1 reloj de arena. Además necesitaréis papel y lápiz para anotar los puntos.

## El juego

El agente X tiene que memorizar un código que consta de los signos más variados y no debe dejarse distraer por las acciones perturbadoras de sus compañeros de juego. Quien mejor sepa concentrarse reunirá el mayor número de puntos y ganará por tanto este emocionante examen de maestría para agentes.

## Preparativos

Separad las cartas por sus tipos y formad dos mazos diferentes de cartas boca abajo con las cartas de código y las cartas de acciones perturbadoras. Barajad bien cada uno de los mazos. Las cartas Fex no se necesitan hasta la variante del juego.

### El juego básico:

El juego básico se compone de tres rondas. En cada ronda hace de agente una vez cada jugador. Mientras los compañeros de juego intentan distraer al agente con acciones perturbadoras, éste tiene que intentar memorizar el mayor número posible de signos de código y enumerarlos cuando haya transcurrido el tiempo.

## Ronda nº 1

### 1. Memorizar los signos de código

Comienza quien mejor sepa moverse por la habitación como un agente secreto. Recibes 12 cartas de código boca abajo. Antes de poder verlas, hay que poner boca arriba una carta perturbadora de modo que esté a la vista de todos y hay que dar la vuelta al reloj de arena. Mientras transcurre el tiempo vas mirando las cartas de los signos del código una tras otra, memorizas los signos y vas dejando las cartas de nuevo boca abajo formando un mazo; tú mismo decides cuántas de las 12 cartas quieres ver y memorizar. Puedes volver a mirar de nuevo las cartas que ya has dejado, pero no se te permite cambiar el orden en el que están.

**¡Por lo tanto: atención!** Mide tus fuerzas. Tienes que valorar bien el número de cartas que puedes memorizar en el tiempo de que dispones. Mejor dar la vuelta a pocas cartas que no recordar ninguna al final.

Mientras tanto tus compañeros intentan distraerte con la acción señalada en la carta perturbadora, pero sin tocarte.



## Las cartas perturbadoras:

### ***¡Pasa un avión volando!***

Los compañeros de juego corren con los brazos en cruz alrededor de la mesa imitando los sonidos de un avión.



### ***¡Atención, el perro guardián te ha oído!***

Todos los jugadores ladran a más no poder.



### ***¡La radio está puesta todavía!***

Imitad a un locutor de radio o cantad canciones.



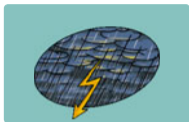
### ***¡Viene el vigilante!***

Todos corren en torno a la mesa registrándolo todo a fondo.



***¡Caramba, vaya tormenta se ha levantado!***

Todos los jugadores golpean con los nudillos sobre la mesa imitando los rayos y los truenos.



***¡El móvil sigue encendido!***

Todos los jugadores hablan directamente al agente y le formulan preguntas. El agente tiene que ignorar todas las preguntas.



***¡Salta la señal de alarma!***

Todos los jugadores imitan una sirena de alarma.



***¡Barullo total de números!***

Todos los jugadores van pronunciando todo tipo de números, letras y símbolos sin ton ni son.



Al transcurrir el último grano de arena del reloj finaliza el tiempo de que el agente dispone para memorizar y los compañeros de juego detienen su acción perturbadora.

## **2. Control de los signos del código memorizados**

El jugador que está sentado a tu izquierda cogerá el mazo con las cartas del código boca abajo y procederá a realizar el control:

Ahora tienes que pronunciar todos los números, letras y símbolos que recuerdes. No importa el orden. El jugador que realiza el control va dejando a un lado boca abajo las cartas de códigos correspondientes.

### **En cuanto hayas ...**

- ... enumerado todos los signos del código
- ... o no recuerdes ninguno más
- ... o hayas pronunciado un signo equivocado

anotaréis un punto por cada signo del código correcto en la casilla de ese jugador. A continuación se colocan las cartas en sus mazos correspondientes y se vuelven a barajar los mazos. Ahora le toca el turno de agente al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Cuando todos hayan sido agentes una vez, dará comienzo la segunda ronda.



## Ronda nº 2

Jugaréis exactamente igual que en la ronda nº 1 con la siguiente variación: Antes de girar el reloj de arena, cada jugador (con excepción del agente) cogerá una carta perturbadora para sí y ejecutará esa acción perturbadora mientras transcurre el tiempo.

## Ronda nº 3

En esta tercera y última ronda se produce la siguiente variación: Los jugadores pueden elegir la acción perturbadora que deseen realizar. Puede ocurrir que sean varios los jugadores que elijan la misma acción perturbadora.

## Final del juego

La partida acaba después de la tercera ronda. Sumad los puntos de cada jugador. ¿Quién tiene el mayor número de puntos? Has ganado tú la partida y te conviertes en el superagente con la mejor nota en el examen de maestría.

**Consejo:** Si sois muchos jugadores, antes de poneros a jugar podéis acordar de jugar solamente dos rondas para determinar quién es el mejor agente.



## Variante «Código a código»

Son válidas las reglas del juego básico con las siguientes variaciones:

Ahora hay que recitar los signos memorizados del código en el orden correcto comenzando por el signo de la primera carta que el agente ha visto. En cuanto se produzca un error en la enumeración, se anotan los puntos válidos conseguidos hasta ese momento.

### Efecto Fex:

¿Eres capaz de memorizar a la perfección los códigos secretos y las acciones perturbadoras no te afectan en absoluto? ¡Fantástico! Fex no se llamaría Fex si no se guardara alguna carta en la manga. Vamos a poner en juego tu memoria de trabajo, ya que ahora hay que recitar el código de una manera muy determinada. O bien Fex te hace permutar en la cabeza algunos signos del código o tendrás que silbar una cancioncilla antes de empezar a cantar los signos del código secreto.

## Variante Fex

Seleccionad antes de la partida cuatro cartas Fex cualesquiera. Barajad estas cartas y formad con ellas un tercer mazo boca abajo. Las otras cartas Fex no se necesitan y se devuelven a la caja.

Ahora comenzáis igual que en el juego básico, pero en esta variante tenéis que recordar los signos del código en el orden correcto. Atención: también hay cartas FEX que alteran ese orden.

Antes de que el agente recite los signos del código que ha memorizado, tiene que extraer dos cartas Fex del mazo y decidirse por una de las dos. Ahora tiene que cumplir la instrucción de la carta Fex elegida antes de ponerse a recitar el código o mientras lo dice.

## Cartas Fex:

Corre lo más rápido que puedas durante diez segundos sin moverte del sitio. Tus compañeros de juego cuentan en voz baja los segundos. En cuanto digan «¡Alto!» puedes enumerar los signos del código memorizados.



Tararea la melodía de «Susanita tiene un ratón» antes de comenzar a recitar los signos del código.



Salta cinco veces con los brazos en cruz antes de recitar los signos del código. Los demás jugadores cuentan las veces.



Di «Fex» en lugar de cada segundo signo del código.



Recita los signos del código en el orden inverso.



Cuenta en voz alta del 10 al 1 antes de recitar los signos del código.



Permuta mentalmente el primer signo del código con el último. Di ahora el código en ese orden.



Pronuncia todas las letras, luego todos los números y por último todos los símbolos del código.



**¡Atención!** El jugador que realiza el control tiene que estar también perfectamente concentrado. Los demás jugadores pueden ayudarle en la labor.





# Missione segreta



Un gioco per agenti segreti con nervi d'acciaio, per 2 - 5 bambini a partire da 8 anni.

<b>Ideazione:</b>	Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch, Johannes Zirm
<b>Illustrazioni:</b>	Heinrich Drescher
<b>Consulenza specialistica:</b>	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
<b>Durata del gioco:</b>	10 - 15 minuti

Finalmente l'agente X è riuscito a penetrare nel braccio di massima sicurezza della prigione. Non c'è tempo da perdere, perché è iniziato il conto alla rovescia per memorizzare il codice segreto. Attenzione, però! Molte cose possono interferire con la buona riuscita della missione: cani da guardia che abbaiano, allarmi con sirene: i nostri superagenti devono mantenere tutto il loro sangue freddo!



## Dotazione del gioco

40 carte codice, 8 carte di disturbo, 8 carte Fex, Clessidra  
Avrete inoltre bisogno di carta e matita per annotare il punteggio

## Idea e scopo del gioco

L'agente X deve memorizzare un codice composto da diversi segni e, nel farlo, non deve lasciarsi distrarre dalle manovre di disturbo messe in atto dai suoi compagni di gioco. Vince questo emozionante esame per agenti chi riesce a concentrarsi meglio, raccogliendo così più punti.

## Preparazione del gioco

Selezionate le carte e formate due mazzi coperti: uno con le carte codice e uno con quelle di disturbo. Mescolate bene ognuno dei due mazzi. Le carte Fex si utilizzano per la variante del gioco.

### **Il gioco di base**

Il gioco di base si svolge in tre giri. Ad ogni giro ogni giocatore fa una volta l'agente. Mentre i compagni di gioco cercano di distrarre l'agente con manovre di disturbo, quest'ultimo dovrà memorizzare il maggior numero di codici segreti, per poi dirli alla scadenza della clessidra.



## Giro #1

### **1. Memorizzare segnali in codice**

Inizia chi si muove meglio di soppiatto nella stanza come un agente. Ricevi 12 carte codice coperte. Prima che tu possa osservarle, si scopre una carta di disturbo in modo ben visibile a tutti e si gira la clessidra. Mentre scorre il tempo, guarda una dopo l'altra le carte codice, memorizzane il contenuto e forma un mazzo coperto. Nel farlo, puoi decidere quante delle 12 carte vuoi vedere e osservare. Puoi osservare ancora una volta le carte già deposte, ma non ne puoi cambiare l'ordine.

**Attenzione, dunque!** Non sopravvalutarti! Considera bene quante carte puoi riuscire a memorizzare entro il limite di tempo. Scopri meno carte, piuttosto che arrivare alla fine senza ricordartele.

Nel frattempo i tuoi compagni di gioco, senza toccarti, cercano di distrarti con l'azione della carta di disturbo.



## Le carte di disturbo:

### ***Sto volando un aereo!***

I compagni di gioco corrono intorno al tavolo con le braccia aperte, imitando il rombo dell'aereo.



### ***Attenzione, il cane da guardia ti ha sentito!***

Tutti i giocatori abbaiano a più non posso.



### ***La radio è rimasta accesa!***

Imitate uno speaker radiofonico oppure cantate una canzone.



### ***Arriva il guardiano!***

Tutti corrono intorno al tavolo rovistando dappertutto.



### ***Santo cielo! Si avvicina un temporale!***

Tutti i giocatori battono sul tavolo con le dita, imitando tuoni e fulmini.



### ***Il cellulare è ancora acceso!***

Tutti parlano con l'agente ponendogli delle domande. L'agente deve ignorare tutte le domande.



### ***Entra in funzione l'allarme!***

Tutti i giocatori imitano la sirena di un impianto d'allarme.



### ***Caos numerico totale!***

I giocatori dicono tutti insieme numeri, lettere e simboli a caso.



Allo scadere della clessidra si conclude il tempo a disposizione dell'agente per memorizzare. I compagni di gioco sospendono le loro azioni di disturbo.

## **2. Controllo del codice memorizzato**

Il giocatore che siede alla tua sinistra prende il mazzo con le carte codice coperte ed esegue il controllo:

Devi quindi nominare tutti i numeri, le lettere e i simboli che ricordi. Puoi farlo nella successione che meglio credi. Il giocatore che controlla mette da parte, coperte, le corrispondenti carte codice.

### **Non appena...**

- ... hai nominato tutti i segni
- ... non ti viene in mente null'altro
- ... oppure nomini un segno sbagliato

annotate un punto per ogni segno del codice nominato correttamente.

Tutte le carte sono poi rimesse sul proprio mazzo e si mescolano i mazzi.

Il giocatore che segue in senso orario è il nuovo agente. Quando tutti sono stati per una volta agenti, inizia il secondo giro.

## Giro #2

Si gioca esattamente come nel primo giro, ma con la seguente modifica: Prima che la clessidra venga girata, ogni giocatore (ad esclusione dell'agente) prende una carta di disturbo ed esegue la corrispondente azione di disturbo fino a che la clessidra si ferma.

## Giro #3

Nel terzo ed ultimo giro lo svolgimento del gioco si modifica come segue: I compagni di gioco possono scegliere liberamente l'azione di disturbo. Anche più giocatori possono scegliere la medesima azione di disturbo.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce al terzo giro. Contate i punti di ogni giocatore. Chi ha il maggior numero di punti? All'esame per superagenti hai avuto il risultato migliore ed hai vinto.

**Consiglio:** se giocate in tanti, potete accordarvi prima del gioco di fare solo due giri, per decidere chi è il migliore agente.



## Variante codice per codice

Valgono le regole del gioco di base, a cui si applicano le seguenti modifiche:

Si devono dire i segni del codice nella successione corretta. Il codice inizia con il segno della carta che l'agente ha guardato per prima. Non appena si fa un errore, si annotano i punti dei segni del codice nominati correttamente fino a quel momento.

### Effetto Fex:

Riesci a memorizzare perfettamente i codici segreti e tutte le azioni di disturbo ti lasciano indifferente? Magnifico! Ma Fex non si chiamerebbe Fex se non avesse un asso nella manica. Qui entra in gioco la tua capacità di memorizzare. Il codice deve infatti essere detto in un certo modo. Fex ti fa scambiare singoli segni del codice oppure fischiettare una canzoncina, prima che si dica: qual è il codice segreto?

## Variante Fex

Prima di giocare, scegliete quattro carte Fex a piacere. Mescolatele e mettetele coperte come terzo mazzo. Le altre carte Fex non si utilizzano e si rimettono nella scatola.

Ora cominciate di nuovo come nel gioco di base. In questa variante dovete comunque sempre memorizzare i segni del codice nella corretta successione. Ma attenzione: ci sono anche le carte Fex, che cambiano la successione.

Prima di dire i segni memorizzati, l'agente dovrà pescare 2 carte Fex dal mazzo e sceglierne una. Dovrà poi, prima di dire il codice o mentre lo dice, eseguire l'indicazione della carta Fex.

## Carte Fex:

Corri sul posto il più velocemente possibile per dieci secondi. I tuoi compagni di gioco contano sottovoce i secondi e dicono "stop!". Di' poi il codice memorizzato.



Prima di dire il codice, fischietta la melodia  
"Questo è il ballo del qua qua"



Salta su due piedi, aprendo le braccia,  
per cinque volte prima di dire il codice.  
Gli altri compagni di gioco contano.



Ogni due segni, devi dire "Fex" al posto  
del segno (2°, 4°, 6°, etc.) del codice



Di' il codice a ritroso.





Prima di dire il codice, conta ad alta voce da 10 a 1.



Scambia mentalmente il primo segno del codice con l'ultimo. Di' ora il codice in questa successione.



Di' prima tutte le lettere, poi tutti i numeri e alla fine tutti i simboli del codice.



**Attenzione!** Adesso dovrà concentrarsi bene anche il giocatore che controlla il codice. Gli altri giocatori possono aiutare.



Fit fürs Lernen



Förderung  
exekutiver  
Funktionen

Habermaaß GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**

Made in Germany