

# SECRET IDENTITY



In *SECRET IDENTITY* müsst ihr die geheimen Identitäten eurer Mitspieler herausfinden, während ihr gleichzeitig versucht, dass auch eure eigenen erraten werden. Benutzt Piktogramme, um euren Charakter so gut wie möglich darzustellen, aber denkt daran, dass ihr jede Runde eine neue Identität annehmt und eure Piktogramme schwinden.

Bist du in der Lage, gleichzeitig ein geschickter Informant als auch ein scharfer Beobachter zu sein?

## SPIELMATERIAL



8 persönliche Tresore



64 Tippschlüssel  
(je 8 pro Spieler)



90 doppelseitige  
Piktogrammkarten



8 Geheimschlüssel

30

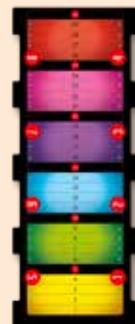
8 „30“ Wertungsmarker



150 doppelseitige  
Charakterkarten



8 Wertungssteine



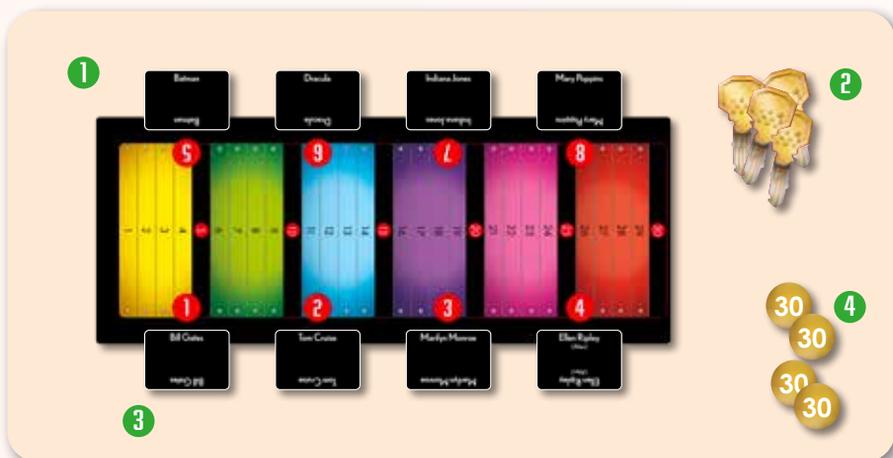
1 Wertungstafel

# AUFBAU

- 1 Legt die Wertungstafel in die Mitte des Tisches.
- 2 Mischt die 8 Geheimschlüssel und legt sie verdeckt neben die Wertungstafel.
- 3 Mischt die Charakterkarten und legt 8 von ihnen in die Aussparungen der Wertungstafel. Bildet mit den übrigen Karten einen Stapel.

**Hinweis:** Wenn eine oder mehrere der ausgelegten Charaktere einzelnen Spielern nicht bekannt sind, sollten diese durch neue Charakterkarten vom Stapel ersetzt werden.

- 4 Legt die „30“ Wertungsmarker neben der Wertungstafel bereit.



- 5 Mischt die Piktogrammkarten und teilt 10 an jeden Spieler aus. Legt die übrigen Piktogrammkarten zurück in die Schachtel. Sie werden für diese Spielrunde nicht mehr benötigt.

- 6 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich in dieser Farbe:
  - 1 persönlicher Tresor
  - 8 Tippschlüssel
  - 1 Wertungsstein



## ÜBERBLICK

In SECRET IDENTITY bekommst du jede Runde einen Geheimschlüssel, der dir jeweils die Identität einer der 8 ausliegenden Charakterkarten zuweist. Mit Hilfe deiner Piktogrammkarten musst du die anderen Spieler dazu bringen, deine Identität zu erkennen, während du gleichzeitig versuchst deren Identität zu erraten, um Siegpunkte zu erhalten. Es werden jede Runde neue Charakterkarten gezogen, aber verwendete Piktogramme werden nicht ersetzt! Achte darauf, die richtige Auswahl zu treffen und die Risiken zu kalkulieren...

Am Ende der 4. Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten!

## ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Alle Spieler nehmen sich zufällig einen der verdeckten Geheimschlüssel vom Tisch und schauen sich heimlich dessen Nummer an. Jede Nummer entspricht einer Charakterkarte, deren Identität die anderen in dieser Runde erraten müssen. Dann stecken alle den Schlüssel in die mit  markierte Stelle ihres persönlichen Tresors, wobei sie darauf achten, die Schlüsselnummer unter der Magnetlasche zu verbergen, damit die anderen sie nicht sehen können.

Damit die anderen Spieler die Identität erraten können, wählt jeder 1, 2 oder 3 Piktogrammkarten aus seiner Hand, die er in beliebiger Ausrichtung in die dafür vorgesehenen Stellen seines persönlichen Tresors steckt. Dabei darf auf jeder Karte immer nur ein Piktogramm sichtbar bleiben.



Es gibt im persönlichen Tresor 2 unterschiedliche Seiten, in die die Piktogrammkarten gesteckt werden können:

- Auf der grünen Seite passt das Piktogramm zum Charakter.
- Auf der roten Seite passt das Piktogramm **nicht** zum Charakter.

An welcher Stelle auf der jeweiligen Seite das Piktogramm platziert wird, spielt dabei keine Rolle. Beispielsweise ist eine Karte über dem rechten grünen Punkt nicht „grüner“ als die beiden benachbarten grünen Plätze.



3



**Hinweis:** Es steht jedem frei, die grüne und rote Seite so zu interpretieren, wie er möchte. Die grüne Seite kann eine Eigenschaft darstellen, eine Sache, die der Charakter mag, oder sogar eine individuelle Meinung über den Charakter widerspiegeln. Umgekehrt kann die rote Seite etwas anzeigen, was die Figur nicht ist, was sie nicht mag, was ihr fehlt usw.

### Beispiele:

Homer Simpson



„hat kein Gehirn“

Herkules



„kein Kind,  
sondern ein  
unerschrockener  
Krieger“

Pinocchio



„wird von einem  
Wal verschluckt  
und ist aus Holz  
gemacht“

Im letzten Beispiel könntest du den Fisch (der hier den Wal darstellt) auch auf die grüne Seite legen, weil er die Geschichte von Pinocchio charakterisiert. Die rote Seite könnte hier anzeigen, dass es sich um ein Unglück für die Figur handelt. Es liegt an euch, einzuschätzen, was für die anderen am aussagekräftigsten ist.

**Achtung:** Verwendete Piktogrammarten werden zum Ende der Runde abgeworfen und du kannst während des Spiels keine neuen ziehen. Gehe sparsam mit ihnen um!

Sobald alle ihre Piktogrammarten ausgewählt und in ihren persönlichen Tresor gesteckt haben, beginnt die Tippphase.

## TIPPPHASE

Alle versuchen die Identität der anderen zu erraten, indem sie für jeden Mitspieler die folgenden Schritte durchführen:

- Nimm den Tippschlüssel deiner Farbe mit der Nummer des Charakters, von dem du glaubst, dass er dem Mitspieler gehört.
- Stecke den Schlüssel, ohne seine Nummer zu zeigen, in eine der dafür vorgesehenen Stellen des gegnerischen Tresors. Die Nummer des Schlüssels muss unter der Magnetlasche verborgen sein und wird erst sichtbar, wenn die Lasche in der Wertungsphase heruntergeklappt wird.



Außer den Piktogrammen dürfen keinerlei Hinweise auf die Identitäten gegeben werden, um den Mitspielern zu helfen.

Sobald alle getippt haben, beginnt die Wertungsphase.

## WERTUNGSPHASE

Nacheinander klappen alle Spieler die Magnetlasche ihres persönlichen Tresors herunter, um sowohl ihren Geheimschlüssel (mit der Nummer ihrer Identität), als auch die Tippschlüssel der anderen Spieler aufzudecken. Wenn die Zahlen übereinstimmen, gibt es Punkte! Wenn nicht, Pech gehabt...



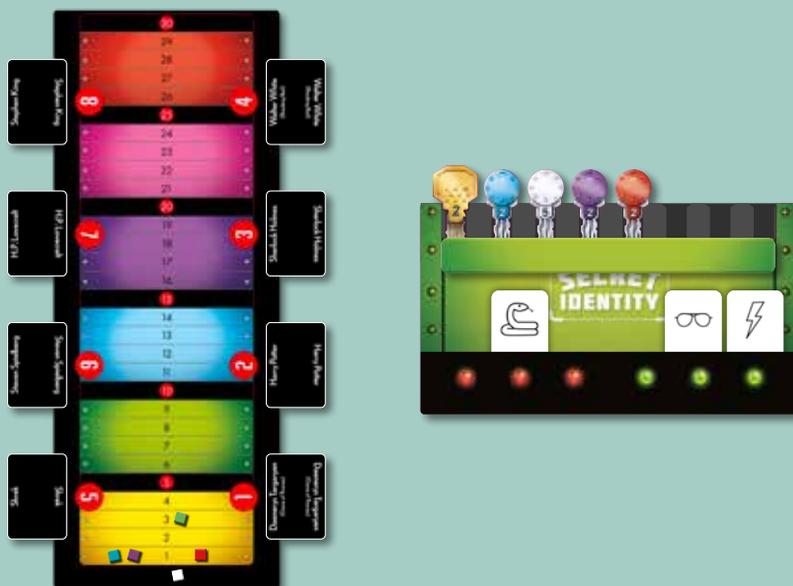
Jeder Spieler erhält Punkte wie folgt:

- 1 Punkt für jeden Mitspieler, der seine Identität erraten hat.
- 1 Punkt für jede Identität, die er richtig erraten hat.

Bewegt eure Wertungssteine entsprechend auf der Wertungstafel nach vorne.



**Beispiel:** Emma spielt mit grün und ihre Identität ist Harry Potter (Nummer 2 auf der Wertungstafel). Alle haben getippt und Emma gibt die Lösung bekannt. Wir sehen, dass blau, lila und rot richtig getippt haben. Sie erhalten jeweils 1 Punkt und rücken mit ihren Wertungssteinen ein Feld auf der Wertungstafel vor. Weiß liegt jedoch falsch und erhält keine Punkte. Da es Emma gelungen ist, 3 Spieler dazu zu bringen, ihre Identität zu erraten, erhält sie 3 Punkte und rückt 3 Felder auf der Wertungstafel vor.



Dies wird für jeden durchgeführt, bis alle Punkte gezählt wurden.

**Hinweis:** Wenn jemand mehr als 30 Punkte erreicht, nimmt er das „30“-Punkteplättchen, legt es neben sich und setzt seinen Zug vom unteren Ende der Wertungsleiste aus fort.

Wenn die Wertungsphase beendet ist und ihr noch nicht die 4. Runde gespielt habt (siehe „Spielende“), beginnt eine neue Runde. Nehmt eure Tippschlüssel zurück und sammelt die verdeckten Geheimschlüssel ein. Legt alle in der letzten Runde benutzten Charakter- und Piktogrammkarten ab - sie sind aus dem Spiel - und deckt 8 neue Charakterkarten auf. Alle nehmen sich zufällig einen neuen Geheimschlüssel, der die neue Identität definiert, die die anderen in dieser neuen Runde erraten müssen.

Der Hinweis aus Schritt 3 des Aufbaus (siehe Seite 2) gilt hier ebenso.

## SPIELEND

Das Spiel endet nach 4 Runden. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch die meisten Piktogrammkarten übrig hat. Besteht weiterhin Gleichstand, wird der Sieg geteilt.



## KOOPERATIVE VARIANTE

### AUFBAU

Für die kooperative Variante benötigt ihr nur:

- Die Piktogrammkarten
- Wertungstafel
- Den persönlichen Tresor und Wertungsstein einer beliebigen Farbe
- Die 8 Geheimschlüssel
- 17 zufällig gezogene Charakterkarten

1 Mischt die Piktogrammkarten und teilt so viele an jeden Spieler aus, wie in der folgenden Tabelle angegeben sind:

3 bis 4 Spieler	10 Piktogrammkarten je Spieler
5 bis 6 Spieler	8 Piktogrammkarten je Spieler
7 bis 8 Spieler	6 Piktogrammkarten je Spieler

- 2 Legt die Wertungstafel in die Mitte des Tisches.
- 3 Mischt die 8 Geheimschlüssel und legt sie verdeckt neben die Wertungstafel.
- 4 Mischt die Charakterkarten und legt 8 von ihnen in die Aussparungen der Wertungstafel. Bildet mit den übrigen Karten einen Stapel.

# SPIELABLAUF

- 1 In seinem Zug wählt der aktive Spieler zufällig einen Geheimschlüssel und versucht, die anderen Spieler dazu zu bringen, ihn zu erraten. Dazu steckt er 1-3 Piktogrammkarten in die dafür vorgesehenen Stellen seines persönlichen Tresors.
- 2 Die anderen Spieler diskutieren und entscheiden sich gemeinsam für eine Identität. Der aktive Spieler darf den anderen Spielern jetzt in keiner Weise mehr helfen. Falls sie richtig geraten haben, bewegen sie den Wertungsstein auf der Wertungstafel ein Feld nach vorne.
- 3 Danach entfernt der aktive Spieler die Charakterkarte und wirft die Piktogrammkarten ab, die er verwendet hat. Die entfernte Charakterkarte wird durch eine neue Karte vom Stapel ersetzt.
- 4 Die 8 Geheimschlüssel werden wieder verdeckt gemischt, und der nächste Spieler ist an der Reihe, die anderen dazu zu bringen, seine Identität zu erraten, wobei er wieder bei Schritt 1 beginnt.
- 5 Nach 10 Runden endet das Spiel. Ihr erkennt dies daran, dass der Stapel leer ist und ihr die entfernte Charakterkarte nicht mehr durch eine neue Karte ersetzen könnt.

Das Ziel des Spiels ist einfach: Versucht, so viele Identitäten wie möglich richtig zu erraten!

**0-2 richtige Versuche:** Hmm... Ist da jemand?

**3-5 richtige Versuche:** Es gibt noch einiges zu tun!

**6-8 richtige Versuche:** Nicht schlecht. Ihr seid fast am Ziel!

**9-10 richtige Versuche:** Welch ein Talent! Ihr seid Gedankenleser!

# IMPRESSUM

**Autoren:** Johan Benvenuto, Alexandre Droit, Kévin Jost und Bertrand Roux

**Illustration:** Alain Boyer

**Grafikdesign:** Eliott Riva

**Übersetzung/Lokalisierung:** Marcel Straub

**Lektorat Spielregel:** Gerhard Tischler



**STROHMANN  
GAMES**

Die Autoren danken dem großartigen Funnyfox Team, ihren Familien und Freunden, CAL, GAGE und allen „Secret Identities“, die noch offenbart werden!

Das Funnyfox Team bedankt sich bei der Sporadically Board Community für ihre hilfreichen kulturellen Einblicke.

Im Original erschienen bei Funnyfox. © 2021 Funnyfox a Hachette trademark, 21 rue du Montparnasse, 75006 Paris, Frankreich

Deutsche Version: Strohmänn Games © 2022 Marcel Straub, Schnellweider Str. 54, 51067 Köln - [www.strohmänn-games.de](http://www.strohmänn-games.de)

Alle Rechte vorbehalten.

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.