

*de Geheime Gang  
der Geheimgang  
le Passage Secret  
the Secret Door*

Jim Deacove



Spelregels • Spielregeln • Règles du jeu • Game rules



Speelduur circa 15 minuten

Een coöperatief detectivespel voor 1 tot 8 spelers vanaf 5 jaar

# de Geheime Gang



Doos met kelder

Achterwand met klok



## Spelonderdelen



12 kaartjes met een klok

24 kaartjes met kostbare voorwerpen (12 paren)



3 verdiepingen



3 blanco reservekaartjes



## Opdracht voor de detectives

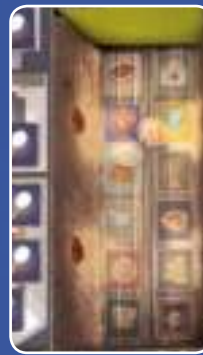
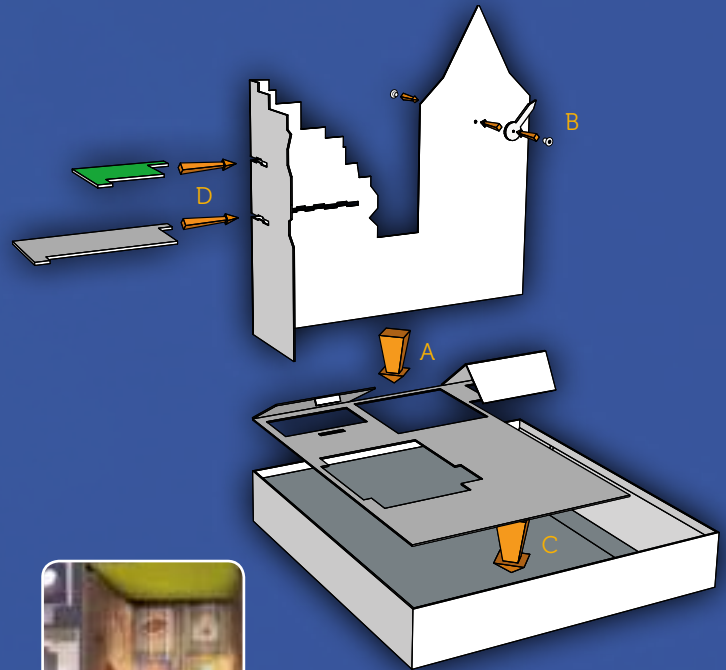
Probeer samen te ontdekken welke kostbare voorwerpen de dieven verstopt hebben. Jullie gaan samen het huis doorzoeken. Zo komen jullie erachter, welke voorwerpen de dieven hebben laten liggen. Van elk voorwerp zijn er twee. Elke keer als jullie twee dezelfde voorwerpen vinden, kunnen jullie die in de kelder opbergen. Let goed op en onthoud samen alle voorwerpen die jullie tegenkomen. Misschien lukt het jullie dan om erachter te komen welke voorwerpen er in de geheime gang liggen!

Als de klok twaalf uur slaat, gaat het luik naar de geheime gang open. Alle kostbare voorwerpen die we goed geraden hebben, gaan veilig naar de kelder. De rest wordt meegenomen door de dieven!

### Vorbereiding

1. Haal alle spelonderdelen uit de doos.
2. Klem de achterwand rechtop tussen de doos en de verhoging (A).
3. Zet vóór het eerste spel de klok in elkaar zoals aangegeven (B).
4. Plaats het grote bord terug op de verhoging (C).  
Vouw het deel onder de klok naar beneden.
5. Plaats de twee verdiepingen (D).
6. Zoek de 12 kaartjes met een klok uit en leg ze even apart. Leg alle andere kaartjes ondersteboven en hussel ze door elkaar. Pak er nu 3, zonder ze te bekijken, en leg ze naast elkaar in de geheime gang. Daarna gaat het luik weer dicht. Niemand weet, welke drie voorwerpen het zijn!
7. Leg nu de 12 klok-kaartjes ondersteboven bij de overgebleven kaartjes en hussel ze allemaal goed door elkaar. Leg de kaartjes, zonder ze te bekijken, op de aangegeven plekken in de kamers.
8. Zet de wijzer van de klok op 12 uur 's middags.

Zie de startopstelling achterop de spelregels



Bij het begin van het spel is de kelder nog leeg



Hier liggen 3 onbekende voorwerpen



## Spelen

In je beurt mag je twee kaartjes omdraaien. Hieronder kun je lezen wat je met de kaartjes doet. Meteen daarna is de volgende speler aan de beurt.



### 2 dezelfde voorwerpen?

Draai je twee dezelfde voorwerpen om, dan mag je die op elkaar in de kelder leggen. Deze zijn in ieder geval veilig voor de dieven!



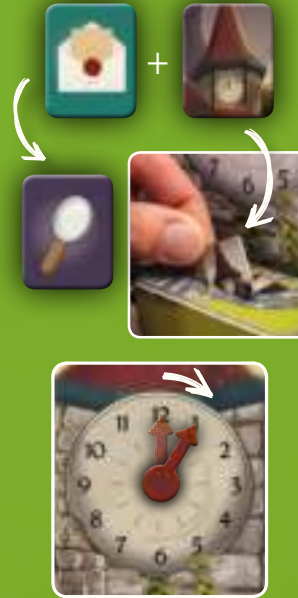
### 2 verschillende voorwerpen?

Heb je twee verschillende voorwerpen gevonden, probeer dan samen te onthouden welke het zijn. Draai ze daarna weer terug.



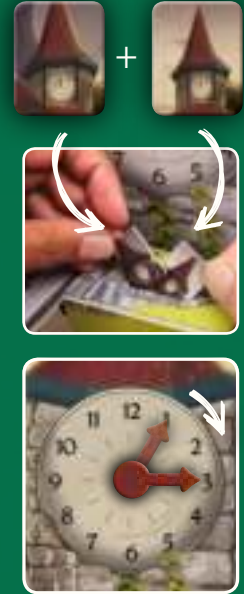
### 1 voorwerp, 1 klok?

Draai je een kaartje met een klok om, dan slaat de klok. BOING, het is nu een uur later! Doe het klok-kaartje in de gleuf onder de klok en zet de klok 1 uur verder. Het voorwerp blijft in de kamer liggen, draai deze weer terug nadat iedereen het goed gezien heeft.



### 2 klokken?

Het wordt nu in één keer twee uur later! Doe beide klok-kaartjes in de gleuf onder de klok en zet de klok 2 uur verder.



## Middernacht

Als de klok voor de twaalfde keer slaat, is het middernacht. Het spel stopt meteen; er mogen geen kaartjes meer omgedraaid worden. Ook niet het tweede kaartje van je beurt!

Nu gaan jullie samen bedenken welke voorwerpen er achter de deur naar de geheime gang kunnen liggen. Welke paren hebben jullie in de kelder opgeborgen en welke voorwerpen hebben jullie nog meer gezien?



## Einde van het spel

Jullie mogen maar één keer raden. Wanneer jullie het eens zijn over de drie voorwerpen, mogen jullie het luik naar de geheime gang optillen om te kijken of het klopt!

Alle voorwerpen die jullie goed geraden hebben, mogen in de kelder gelegd worden. De rest van de voorwerpen in de geheime gang wordt meegenomen door de dieven!



## Korter spel

Voor jongere kinderen kan het spel korter en eenvoudiger gemaakt worden. De voorbereiding gaat dan als volgt:

- Leg 6 paren van voorwerpen (in totaal 12 kaartjes) in de kelder. Deze zijn al veilig voor de dieven.
- Doe 6 klok-kaartjes in de gleuf onder de klok en zet de klok op 6 uur. Als het spel begint heeft de klok al zes keer geslagen!
- Hussel de 12 overgebleven voorwerpen en leg er 2 in de geheime gang in plaats van 3.
- Hussel de rest van de voorwerpen en de 6 andere klok-kaartjes door elkaar en verdeel ze over de kamers. Elke kamer krijgt 1 of 2 kaartjes.



## Over de auteur

De Canadese spelauteur Jim Deacove heeft meer dan 40 jaar ervaring met coöperatieve spellen. Hij wil spellen maken waarin mensen plezier hebben en heeft gemerkt dat dat beter lukt als je samen speelt in plaats van tegen elkaar. Inmiddels heeft hij meer dan 100 coöperatieve spellen bedacht, waarvan Sunny Games de leukste in Europa uitgeeft.

## Speel Levend Geheime Gang

Speel dit spel na in het echt. Verstop samen schoenen, pennen en andere voorwerpen in huis en help elkaar om alles weer terug te vinden.

Download de regels op [www.sunnygames.nl/levendgeheimegang](http://www.sunnygames.nl/levendgeheimegang)

## Samenwerkingsspel

De Geheime Gang is een ideaal spel om met het hele gezin te spelen. Zussen, broers en ouders zullen met plezier de jongste gezinsleden helpen. Op deze manier kunnen ook 3- en 4-jarige kinderen meespelen!

Dit spel kent geen competitie tussen de spelers. Bij coöperatieve spellen hebben de spelers een gezamenlijk doel. Tijdens dit spel kun je samen bedenken op welke manier jullie het spel kunnen winnen. De kinderen leren in dit spel samenwerken, onthouden en de logica van afleiden (deduceren).

## Ken je dit spel van Sunny Games al?



[www.sunnygames.nl/Max](http://www.sunnygames.nl/Max)

Vogel, muis en eekhoorn zijn op weg naar hun holletje in de boom. Max de kat heeft honger en zit achter ze aan! De spelers orgen samen voor de kleine diertjes.

Elk diertje kent een korter weggetje. Maar... Max de kat kent deze sluippaadjes ook! Gelukkig kunnen we Max weglokken met een lekker hapje.

Max de Kat is een spannend strategiespel voor kinderen van alle leeftijden. Ze overleggen met elkaar: Welk diertje brengen we als eerste thuis? Wanneer krijgt Max iets lekkers? En wat vind je ervan als Max tóch een diertje weet te pakken?



1-8 spelers  
vanaf 4 jaar



Spieldauer ca. 15 Minuten

Ein kooperatives Detektivspiel für  
1 - 8 Spieler ab 5 Jahren

# der Geheimgang

## Spielmaterial



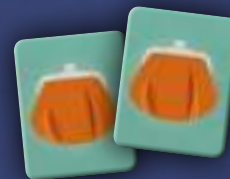
Spielkarton mit dem Keller

Rückwand mit der Uhr



12 Karten mit Uhren

24 Karten mit wertvollen  
Gegenständen (12 Paare)



3 Etagen



3 leere Reservekarten



## Auftrag der Detektive

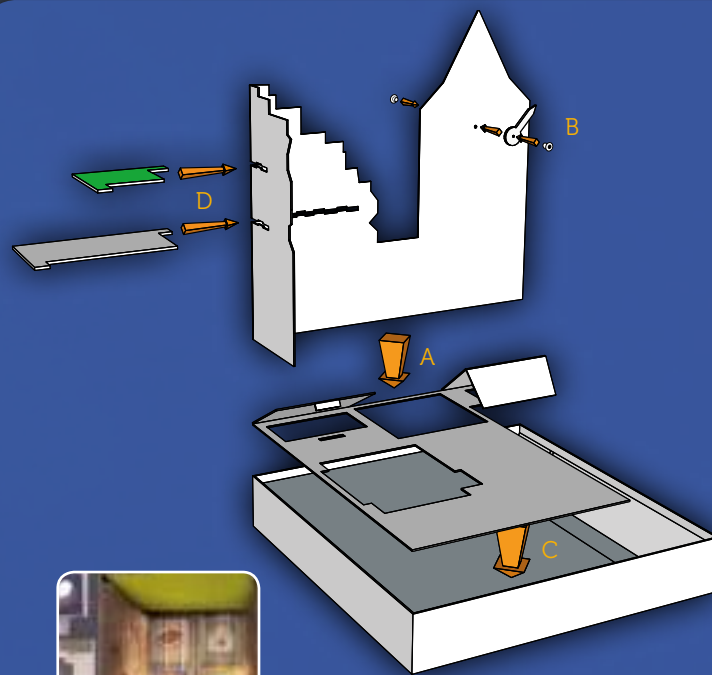
Ihr sollt gemeinsam herausfinden, welche drei Gegenstände die Diebe versteckt haben. Durchsucht jeden Raum im Haus und entdeckt jene Wertgegenstände, die von den Dieben nicht entfernt wurden. Jeder Gegenstand ist zweimal im Spiel vorhanden. Findet ihr auf eurer Suche Paare gleicher Gegenstände, könnt ihr diese in den Keller legen, dort sind sie sicher. Seid aufmerksam und helft euch gegenseitig, die Orte der bereits entdeckten Gegenstände im Kopf zu behalten. Vielleicht könnt ihr dann erfolgreich ermitteln, welche Wertgegenstände sich im Geheimgang befinden!

Wenn die Uhr Mitternacht schlägt, wird sich die Luke zum Geheimgang öffnen. Die Gegenstände, die ihr dann richtig herausgefunden habt, sind in Sicherheit. Alle anderen werden von den Dieben gestohlen.

### Vorbereitung

1. Nehmt alle Teile aus der Schachtel.
2. Schiebt die Rückwand zwischen Schachtel und Schachteinsatz (A).
3. Baut vor dem ersten Spiel die Uhr zusammen wie dargestellt (B).
4. Setzt die größte Etage (das Erdgeschoß) direkt auf den Schachteinsatz (C). Faltet den Teil unterhalb der Uhr nach unten.
5. Platziert die beiden kleineren oberen Etagen (D).
6. Sucht die zwölf Karten mit der Uhr und legt sie vorerst beiseite. All die anderen Karten legt ihr verdeckt neben das Spielfeld und mischt sie gut durch. Nun wählt ihr 3 der verdeckten Karten aus - ohne sie anzusehen - und legt sie in den geheimen Gang. Schließt die Falltür zum Gang. Niemand weiß jetzt, welche 3 Wertgegenstände versteckt sind.
7. Nun fügt den verdeckten Karten die 12 Uhrenkarten verdeckt hinzu und mischt alle gemeinsam gut durch. Legt nun eine nach der anderen verdeckt auf die markierten Felder des Spielfeldes bis jedes Feld von einer Karte bedeckt ist.
8. Stellt den Zeiger der Uhr auf 12 Uhr Mittag.

Beachte die Startaufstellung auf der Rückseite dieser Anleitung



Der Keller ist bei Spielbeginn leer



Die 3 geheimen Wertgegenstände sind hier



## Spiele

Ist ein Spieler am Zug, dreht er zwei Karten um. Hier erfahrt ihr nun, was damit zu tun ist. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



## 2 gleiche Wertgegenstände?

Findet ihr ein Paar gleicher Gegenstände, dann könnt ihr sie übereinander auf das entsprechende Bild im Keller ablegen. Was immer passiert, diese Wertgegenstände sind sicher!



## 2 unterschiedliche Wertgegenstände?

Wenn ihr zwei verschiedene Gegenstände gefunden habt, versucht sie euch gemeinsam zu merken und dreht dann diese Karten wieder um.



## Mitternacht

Schlägt die Uhr zum zwölften Mal, ist es Mitternacht. Das Spiel stoppt sofort. Es können keine weiteren Karten umgedreht werden. Nicht einmal die zweite Karte des Zuges (falls die erste die zwölfte Uhr war)!

Nun könnt ihr gemeinsam raten, welche Gegenstände sich im Geheimgang verbergen. Kombiniert aus den im Keller abgelegten Kartenpaaren und den bereits früher im Spiel gesehenen Gegenständen die richtige Lösung.



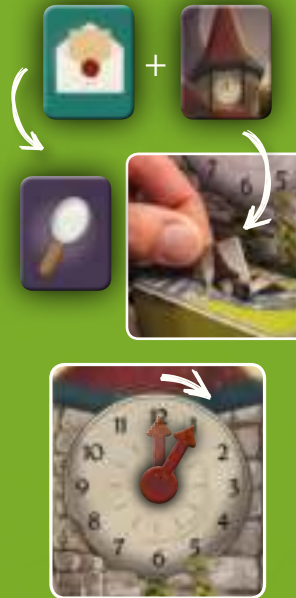
## Ende des Spiels

Nur ein Rate-Versuch ist möglich. Wenn ihr euch gemeinsam entschieden habt, welche Gegenstände es sind, dürft ihr die Luke zum Geheimgang öffnen und die Gegenstände überprüfen.

Jeden richtig herausgefundenen Gegenstand könnt ihr in den Keller legen. Die anderen werden leider von den Dieben gestohlen.

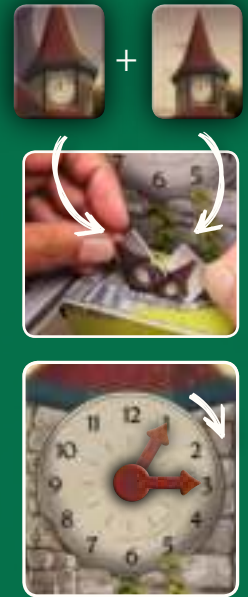
## 1 Wertgegenstand, 1 Uhr?

Jedesmal, wenn ein Spieler eine Uhrenkarte aufdeckt, schlägt die Uhr mit einem lauten GONG. Es ist eine Stunde später. Steckt die Uhrenkarte in den Schlitz unterhalb der Uhr und dreht den Zeiger um eine Stunde weiter. Der Wertgegenstand bleibt, wo er ist. Wenn alle Spieler ihn gesehen haben, wird er wieder umgedreht.



## 2 Uhren?

Die Zeit verfliegt, zwei weitere Stunden sind vergangen! Steckt beide Uhrenkarten in den Schlitz und dreht den Zeiger um zwei Stunden weiter.





## Kurze Version

Für jüngere Kinder kann das Spiel verkürzt und vereinfacht werden:

- Legt 6 Paare gleicher Gegenstände (12 Karten) in den Keller. So sind sie bereits jetzt vor den Dieben geschützt.
- Steckt 6 Uhrenkarten in den Schlitz unter der Uhr und stellt den Zeiger auf 6 Uhr. Bei Spielbeginn hat die Uhr bereits 6 mal geschlagen.
- Mischt die zwölf verbliebenen Karten mit Gegenständen und wählt nur 2 aus und legt diese in den geheimen Gang.
- Mischt die 10 verbliebenen Karten mit den restlichen Uhrenkarten verdeckt durch und verteilt sie auf die Räume, sodass jeder Raum wenigstens eine Karte bekommt.



## Der Autor

Der kanadische Spieleautor Jim Deacove hat mehr als 40 Jahre Erfahrung mit kooperativen Spielen. Er will Spiele machen, in denen die Spieler Spaß haben und er stellte fest, dass miteinander spielen mehr Spaß bringt als gegeneinander. Er hat bisher rund 100 kooperative Spiele entwickelt. Die besten davon sind in Europa bei Sunny Games erschienen.

## Spielt "Der Geheimgang" im wirklichen Leben

Man kann das Spiel im echten Leben nachspielen. Versteckt Schuhe, Kugelschreiber, Bücher und andere Objekte im Haus und helft euch gegenseitig, alles wieder zu finden. Die Regeln findet ihr auf [www.sunnygames.eu/livedergeheimgang](http://www.sunnygames.eu/livedergeheimgang)

## Kooperatives Spiel

Der Geheimgang ist ein perfektes Spiel für die ganze Familie. Schwestern, Brüder und Eltern werden Spaß daran haben, den jüngsten Familienmitgliedern zu helfen. Bereits Kinder ab 3 Jahren können mitspielen.

Es ist ein Spiel ohne Konkurrenz zwischen den Spielern. In kooperativen Spielen haben die Spieler ein gemeinsames Ziel. Während des Spiels finden sie gemeinsam den Weg zum Sieg. Das Spiel fördert den Gedanken zur Zusammenarbeit, trainiert die Merkfähigkeit und deduktives Denken.

## Hast Du dieses Spiel von Sunny Games schon gespielt?



[www.sunnygames.eu/Max](http://www.sunnygames.eu/Max)

Vogel, Maus und Eichhörnchen sind auf dem Weg zu ihren Nestern im Baum. Max der Kater ist hungrig und jagt ihnen hinterher. Zusammen passen die Spieler auf, dass Max die kleinen Tiere nicht zu fassen bekommt.

Jedes Tier kennt einen Schleichweg. Aber... Max der Kater kennt sie auch! Glücklicherweise kann Max mit kleinen Leckereien von den Tieren weglockt werden.

Max der Kater ist ein spannendes Strategiespiel für verschiedene Altersgruppen. Die Spieler reden miteinander: Welches Tier soll zuerst nach Hause gebracht werden? Wann soll Max eine Leckerei bekommen? Wie fühlt es sich an, wenn Max eines der kleinen Tiere erwischt?



1-8 Spieler  
ab 4 Jahren



Durée: environ 15 minutes

Un jeu coopératif d'enquête pour  
1 à 8 joueurs, à partir de 5 ans

# le Passage Secret

## Contenu du jeu



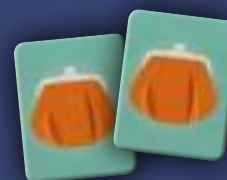
Boîte avec cave

Mur du fond avec horloge

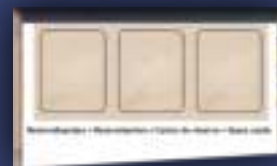


12 cartes « horloge »

24 cartes « objets précieux »  
(12 paires)



3 cartes de recharge



3 étages



## La mission des détectives

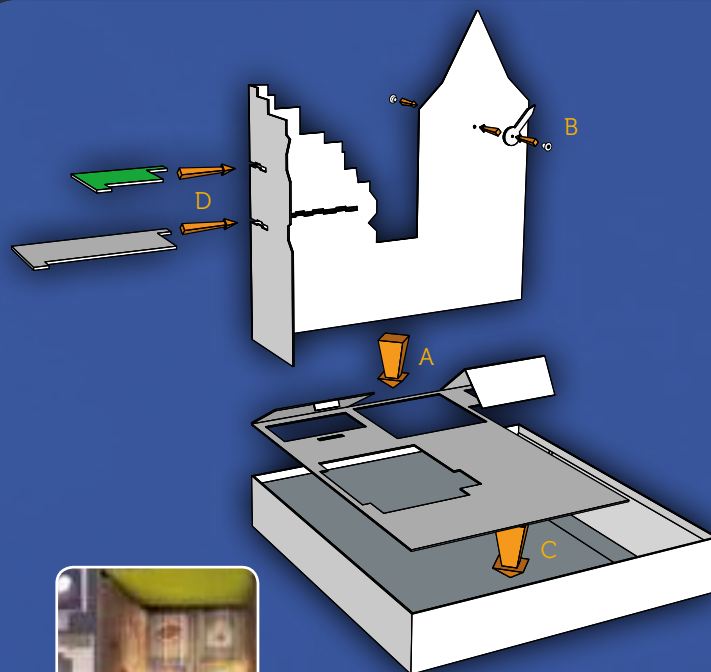
Découvrez quels objets précieux ont été dissimulés par les voleurs. Vous allez explorer la maison ensemble et retrouver ceux qui y sont restés. Chaque objet précieux est représenté 2 fois. Les paires d'objets identiques seront mises en sécurité à la cave une fois découvertes. Soyez attentifs et essayez de vous souvenir de ceux que vous avez retournés et de leur emplacement. Vous parviendrez peut-être ainsi à découvrir lesquels sont cachés dans le passage secret.

Quand sonnera minuit, la serrure du passage secret s'ouvrira. Les objets que nous avons devinés seront mis en sécurité dans un coffre, tandis que les autres seront emportés par les voleurs.

### Préparation

1. Enlevez tous les composants de la boîte de jeu.
2. Glissez le mur du fond entre la boîte et le plateau (A).
3. Avant la première partie de jeu, assemblez l'horloge comme indiqué (B).
4. Replacez le rez-de-chaussée dans la boîte (C). Pliez vers le bas les parties qui fixent le plateau dans la boîte de jeu.
5. Placez les deux étages supérieurs (D).
6. Trouvez les 12 cartes « horloge », et mettez les de côté. Toutes les autres cartes sont mélangées, face cachée. Prenez-en 3 au hasard (sans les regarder!), et alignez-les face cachée, sous la trappe. Fermez ensuite la trappe du passage secret. Personne ne sait donc quels sont ces 3 objets!
7. Mélangez maintenant ensemble, face cachée, les cartes « objet » et les cartes « horloge » et placez-les sur les différents espaces répartis dans la maison, toujours sans les regarder.
8. Réglez l'horloge sur midi.

Voir la configuration au verso du livret



La cave est vide en début de la partie



Les trois objets secrets sont ici



## Jouer

Lors de votre tour de jeu, vous pouvez retourner deux cartes. Vous allez voir ci-dessous ce que vous pouvez en faire. Juste après, c'est au tour du joueur suivant.



## Une paire d'objets précieux?

Si vous en retournez une paire (2 cartes « objet » identiques), vous pouvez les placer à la cave, à l'endroit prévu. Quoi qu'il arrive, ils sont maintenant en sécurité.



## Deux objets précieux différents?

Si vous trouvez deux objets différents, observez-les tous ensemble, puis remettez-les face cachée où ils étaient. Rappelez-vous où ils se trouvent.



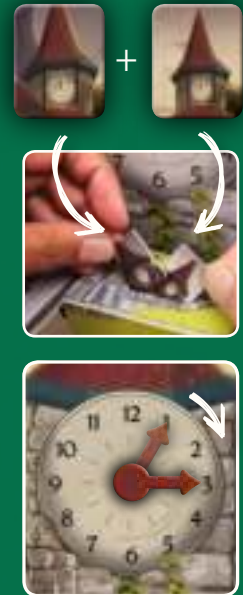
## Un objet précieux et une horloge?

Chaque fois que vous retournez une carte « horloge », l'horloge sonne. DONG! Une heure est passée! Glissez la carte dans le boîtier sous l'horloge et avancez l'horloge d'une heure. L'objet précieux reste à sa place et est remis face cachée une fois que tout le monde l'a vu.



## Deux horloges?

Le temps file! Deux heures supplémentaires sont déjà passées! Insérez les deux cartes dans le boîtier sous l'horloge et avancez l'horloge de deux heures.



## Minuit

Quand l'horloge sonne pour la douzième fois, il est minuit. Le jeu cesse immédiatement. Aucune carte ne peut plus être retournée. Même la deuxième carte du tour de jeu en cours!

Vous pouvez maintenant faire des propositions quant aux objets dissimulés: lesquels sont retirés, lesquels avons-nous vus?



## Fin de la partie

Une fois tout le monde d'accord sur les trois objets cachés, vous pouvez soulever la trappe du passage secret et voir si vous aviez deviné correctement!

Les objets que vous avez effectivement deviné rejoignent la cave, les autres sont emportés par les voleurs.

## Version courte

Pour les plus petits, le jeu peut être raccourci et simplifié:

- 6 paires d'objets (soit 12 cartes) sont mises à la cave. Ceux-là sont déjà en sécurité.
- Mettez 6 cartes horloges dans l'encoche sous l'horloge et placez les aiguilles sur 6h.
- La pendule a donc déjà sonné 6 fois quand commence le jeu.
- Mélangez les 12 cartes « objet » restantes, et n'en mettez que 2 derrière la porte secrète.
- Mélangez les 10 cartes « objet » et les 6 cartes « horloge » restantes, et répartissez-les dans les différentes pièces (1 ou 2 par pièce).



## L'auteur

L'auteur canadien Jim Deacove a une expérience de plus de 40 ans dans les jeux coopératifs. Il a voulu créer des jeux amusants et a remarqué que le fait de jouer ensemble est plus amusant que de jouer les uns contre les autres. A ce jour, il a créé plus de cent jeux coopératifs. Les meilleurs d'entre eux sont édités par Sunny Games pour l'Europe.

## Jouez au Passage Secret dans votre maison

Jouez Passage Secret en taille nature. Cachez ensemble des chaussures, des stylos et autres objets dans la maison et puis collaborez pour les retrouver.

Disponible en néerlandais et en anglais sur [www.sunnygames.eu/reallifepassagesecret](http://www.sunnygames.eu/reallifepassagesecret)

## Jeu coopératif

Le Passage Secret est un jeu familial par excellence. Les différents membres de la famille aideront les plus jeunes. On pourra donc jouer à Passage Secret dès l'âge de 3 et 4 ans.

C'est un jeu dans lequel les joueurs ne sont pas mis en compétition. Dans les jeux coopératifs, les joueurs ont un objectif commun. Vous allez vous entraider pendant la partie, pour arriver à gagner ensemble. Le jeu développe des compétences de l'ordre de la collaboration, de la mémoire et des déductions logiques.

## Découvrez les autres jeux de Sunny Games!



[www.sunnygames.eu/Max](http://www.sunnygames.eu/Max)

Un oiseau, une souris et un écureuil essaient de se réfugier dans l'arbre. Max le chat a faim et essaie de les attraper! Ensemble, les joueurs peuvent sauver les trois animaux sans défense. Chaque animal connaît un raccourci mais... Max le chat les connaît aussi! Heureusement, l'attention de Max peut être détournée par une friandise appétissante.

Max le Chat est un jeu de stratégie palpitant pour les enfants de tout âge. Le jeu les incite à discuter ensemble: quel animal devrait rejoindre sa maison le premier? Quand faut-il appâter Max? Penses-tu que Max va attraper un des trois animaux?



1-8 joueurs  
age 4+



Duration about 15 minutes

A co-operative detective game  
for 1 to 8 players, age 5+

# the Secret Door

## Game components



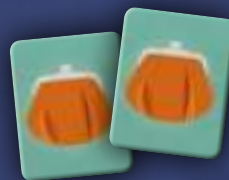
Box with cellar

Back wall with clock



12 cards with a clock

24 cards with valuables  
(12 pairs)



3 spare cards



3 floors



## The detectives' mission

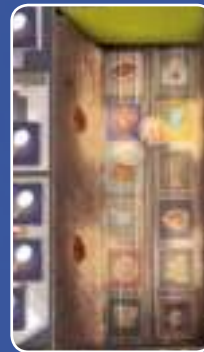
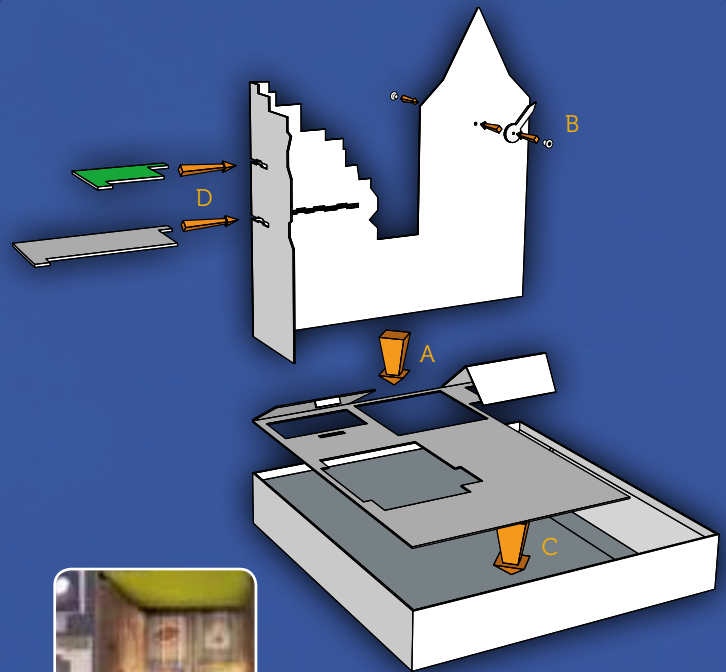
Find out together which valuables were hidden by the thieves. You are going to search the house together. You will find the valuables that have been left by the thieves. Each valuable occurs twice. A matching pair of valuables can be stored in the cellar. Be attentive and help each other to recall which valuables you have encountered. Maybe then you will succeed in finding out which valuables are behind the secret door!

When the clock strikes 12, the hatch to the secret passage will open. All valuables that we figured out correctly are put in the cellar. The rest are taken by the thieves!

## Preparations

1. Take all the game components from the box.
2. Slide the back wall between the box and the inlay (A).
3. Before the first game, assemble the clock as indicated (B).
4. Put the biggest floor back on the inlay (C). Fold the part below the board downwards.
5. Place the two upper floors (D).
6. Find the 12 cards with a clock and put them aside. All the other cards are spread face down beside the board and mixed really well. Now without peeking take 3 of them and lay them next to each other in the secret passage. Then the trapdoor is closed. No one knows, what three valuables are hidden there!
7. Now add the 12 clock cards to the remaining cards and shuffle them again really well. Place the cards on the indicated spaces in the chambers without peeking.
8. Set the clock at 12 noon.

See the game setup on the back of this booklet



The cellar is empty at the start of the game



The 3 secret valuables are here



## Playing

On your turn, you may turn up two cards. In this section you can read what to do with the cards. Right after that, it is next player's turn.

## 2 matching valuables?

If you found a pair of valuables, you may stack them on top of each other in the cellar. Whatever happens, these valuables are safe!



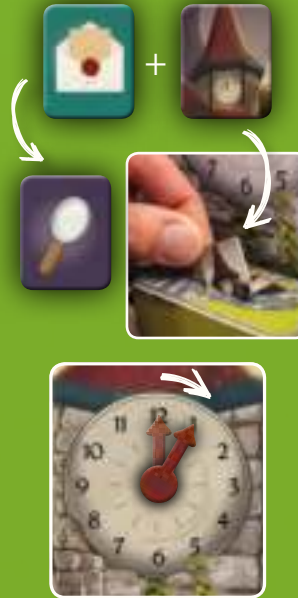
## 2 different valuables?

If you found two different valuables, then try to memorize them. After a few moments, turn them face down again.



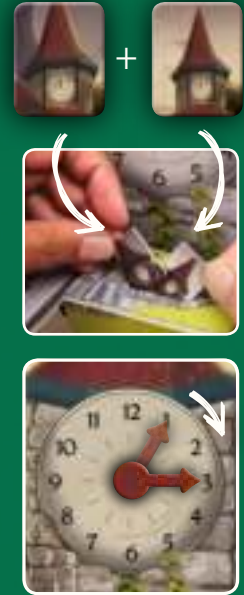
## 1 valuable, 1 clock?

Each time you turn up a clock card, the clock strikes. BONG, it is one hour later! Insert the clock-card into the slot below the clock and set the clock 1 hour further. The valuable stays on its place. Turn it face down after everyone has seen it.



## 2 clocks?

Time flies, two more hours have past already! Insert both clock cards into the slot below the clock and set the clock 2 hours further.



## Midnight

When the clock strikes for the 12th time, it is midnight. The game stops immediately. No more cards can be turned up. Not even your turn's second card!

Now you can discuss about what valuables could be behind the secret door. Which pairs have been put in the cellar and what other valuables have you seen?



## Game end

Only one team guess is allowed. When you agree about the three valuables, you may lift the secret trapdoor to see if you are right!

Each valuable that you have guessed right may be put in the cellar. The remaining valuables in the secret passage are taken by the thieves!



## Short game

For younger children, the game can be shortened and simplified. Prepare the game as follows:

- Put 6 pairs of valuables (12 cards in total) in the cellar. These are already safe for the thieves.
- Put 6 clock cards into the slot below the clock and set the clock at 6. As the game begins, the clock has already struck six times!
- Mix the 12 remaining valuables and put 2, instead of 3, in the secret passage.
- Mix the other valuables and the 6 clock cards and distribute them between the rooms. Each room gets 1 or 2 cards.



## The author

The Canadian games author Jim Deacove has had more than 40 years of experience with co-op games. He wants to create games in which the players have fun and he noticed that playing together brings more enjoyment than playing against each other. To date he has designed more than 100 co-operative games. His best games are published in Europe by Sunny Games.

## Play Real Life Secret Door

Replay this game in real life. Hide shoes, pens and other objects in the house and help each other to find everything again.

Download the rules at  
[www.sunnygames.eu/reallifesecretdoor](http://www.sunnygames.eu/reallifesecretdoor)

## Co-operative game

The Secret Door is a perfect game to play with the whole family. Brothers, sisters and parents will all have fun in helping the youngest family members. Even 3- and 4-year-olds can play along in this way!

This is a game without competition between the players. In co-operative games, the players have a common goal. During play, you will find out together how to win the game. The game develops skills like working together, memorizing and deductive logic.

## Have you already played this game by Sunny Games?



[www.sunnygames.eu/Max](http://www.sunnygames.eu/Max)

Bird, mouse and chipmunk are trying to reach their homes in the tree. Max the tomcat is hungry and will try to catch them! Together, the players take care of the little creatures.

Each creature knows its own shortcut. But... Max the tomcat knows them too! Fortunately, Max can be lured away with a tasty cat treat.

Max the Tomcat is an exciting strategy game for children of all ages. They discuss with each other: Which animal should be brought home first? When will Max get a treat? And how do you feel when Max gets to pinch one of the little creatures?



1-8 players  
age 4+

# Colophon • Colofon • Impressum

© 2017 Sunny Games



This game is a license version of the game 'Behind the Secret Door' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.  
Original game rules © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

This version © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) and Anne Mijke van Harten, [www.earthgames.nl](http://www.earthgames.nl)

<b>Author / Auteur / Autor</b>	Jim Deacove, <a href="http://www.familypastimes.com">www.familypastimes.com</a>
<b>Illustrator / Illustrateur</b>	Asia Jackowska, <a href="http://www.asiajackowska.com">www.asiajackowska.com</a>
<b>Designer / Vormgever / Projektant</b>	Jeroen van Dijk, <a href="http://www.2dsign.nl">www.2dsign.nl</a>
<b>Producer / Producent / Produzent / Producteur</b>	Nederlandse Spellenfabriek, <a href="http://www.nsfgames.com">www.nsfgames.com</a>

<b>English translation:</b>	Steven Michiel Rijdsdijk, <a href="http://www.sunnygames.eu">www.sunnygames.eu</a> assisted by Richard Parks, <a href="http://www.myriadonline.co.uk">www.myriadonline.co.uk</a>
<b>Traduction français:</b>	Philippe Cappelle, <a href="http://www.jeux-de-traverse.fr">www.jeux-de-traverse.fr</a> & Isabelle Steenebruggen, <a href="http://www.lapachamama.eu">www.lapachamama.eu</a>
<b>Deutsche Übersetzung:</b>	Lars Kulik, <a href="http://www.olduvai.eu">www.olduvai.eu</a> & Jörg Domberger
<b>Final editing / Eindredactie / Endredaktion / Correction:</b>	Steven Michiel Rijdsdijk & Max Hirschel, <a href="http://www.sunnygames.eu">www.sunnygames.eu</a>

Many thanks to all test players! • Veel dank aan alle testspelers!  
Remerciements à tous ceux qui ont testé le jeu!  
Vielen Dank an alle Testspieler!



Come play with us at our next event!

[www.sunnygames.eu/calendar](http://www.sunnygames.eu/calendar)

[www.sunnygames.nl/agenda](http://www.sunnygames.nl/agenda)



Publisher / Uitgever / Herausgeber / Éditeur:

**Sunny Games**

Keizerfazant 50, 1704 WL Heerhugowaard, The Netherlands

T +31 72 57 47 825

[www.sunnygames.nl](http://www.sunnygames.nl) / [www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)



'Co-operative games'  
is a trademark from  
Family Pastimes, Canada

Beginopstelling

Startaufstellung

Début de partie

Game setup

