

Agent

Agent	ist ein ganz neues, ungewöhnliches Spiel, bei dem Sie alle bekannten Spielklischees vergessen müssen.
Agent	hat man gewonnen, wenn ein Spion seine Heimatstadt mit dem Koffer erreicht, und man diesen mit mehr Geld als die anderen Mitspieler bestochen hat.
Agent	spielt man mit 8 Spionen und einem Koffer, der wichtige, geheime Akten enthält.
Agent	führt spielend rund um die Welt: Von London nach Peking, durch Paris, Bombay und Amsterdam, von Washington nach Moskau, durch Tokio, Berlin und Chikago, von Omsk nach Honolulu u.s.w.
Agent	wird immer derjenige gewinnen, dem es gelingt, seine Mitspieler so lange wie möglich über die eigenen Absichten im unklaren zu lassen.
Agent	bindet den Spieler nicht an Spielfiguren. Im Gegenteil: Jeder Spieler kann mit jeder Spielfigur versuchen, das Ziel zu erreichen.
Agent	kann man mit beliebig vielen Personen spielen.

Die Agent-Story*

von Eugen Oker

Vierundachtzig Tage lang war der Koffer mit der Geheim-Akte verschwunden – wie vom Erdboden verschluckt – eine Zeit in der die Geheimdienste Ihrer Majestät mit denen in Moskau, Peking und Washington nahezu zu Freunden wurden, so groß war die Freude darüber, daß, hatte man die wichtigen Dokumente schon nicht selbst, die anderen sie auch nicht hatten. Genau am 1. Mai aber tauchte der verdamnte Koffer ausgerechnet in Tanger wieder auf – und die aufgekeimten Sympathien froren sofort zu splitterndem Eis, als Olga Mazarowa mit dem Koffer nach einander in Lissabon und Havanna gesichtet, von Sam McCarthy in Las Vegas gekillt wurde und Ho Cheng-Wei in Tokio plötzlich begann, die Akte über Bombay und Bagdad nach Wien zu schleppen: Ziel Moskau?

In Instambul bekam ich ihn an den Apparat: Ausgerechnet mit unserer Lady Jane Fox hatte er sich zusammengetan!

Ich weiß nicht, ob ich es begrüßen oder bedauern soll, daß Agenten heutzutage alle käuflich sind. Sie arbeiten gut – doch nur für den, der mehr zahlt als andere; Vaterland und Ehre gelten einen Pfifferling. In meinem Fall wars Glück: ich schaltete mich erst ein, als meine Kollegen von den anderen Seiten schon ein banniges Geld in die Sache mit den Geheimakten gebuttert hatten; meine Kasse war noch wohlgefüllt und wenn ich jetzt richtig disponierte, mußte es klappen: die anderen kochten auch nur mit Dollars!

Ich kabelte Lady Jane das hinüber, was wir einen „verlorenen Baukostenzuschuß“ nennen, worauf man vernahm, daß Ho Cheng-Wei „auf die Bahamas abgereist“ sei, was immer man darunter verstehen wollte. Ich schickte Tom Stevens nach Leningrad – vorsichtshalber. Zwei Tage später fiel Iwan Iwanow in mein Büro herein. Auf seinem freundlichen Gesicht lag noch das Lächeln des Erfolgs; seine starken Hände hielten den schwarzen, schmalen Koffer umklammert. Marilyn White, die rauchende Luger mit Schalldämpfer in der Hand, lächelte draußen im Flur maliziös und ließ sich ohne Widerstand abführen.

(Aus den „Erinnerungen eines Geheimdienstchefs“ von Braggart „Control“ Clandestine M. A.; London 1962)

Agent

Steckbriefe

Sam McCarthy

Analytiker für Computerdaten. Schüchtern, geringfügige Sprachbehinderung. Fotografisches Gedächtnis. Ganz versessen auf elektronische Tricks. Neigt dazu, sich auf komplizierte technische Geräte zu verlassen. Besteht auf einem jährlichen Auftreten als Weihnachtsmann in einem örtlichen Waisenhaus.

Marilyn White

Strip-tease-Künstlerin. Gute Pokerspielerin. Profunde psychologische Einsichten und unheimliche Fähigkeiten, unvorsichtige Gegenspieler zu überraschen und zu schlagen. Scharf auf Vitamintabletten und Negerspirituals.

Tom Stevens

Pop-group Manager und Teilzeitschauspieler. Sehr rasch in seinen Reaktionen, aber etwas rücksichtslos. Großartig im Improvisieren, ausgeprägter Sinn für Humor. Am gefährlichsten, wenn in die Enge getrieben. Schwäche für siamesische Katzen.

Lady Jane Fox

Tochter eines verarmten irischen Aristokraten. Exzellente Verbindungen zur Unterwelt. Intuitiv veranlagt, jedoch abergläubisch bis zum Extrem. Erregt hündische Ergebenheit bei männlichen Verehrern. Sammelt afrikanische Blasinstrumente.

Iwan Iwanow

Trainer der russischen Mannschaft im Tontaubenschiessen. Hält strikt auf Zucht und Ordnung. Glaubt an detaillierte Planung und genaue Zeittafeln. Trinkt nicht, raucht nicht und vermeidet Händeschütteln. Besessen vom Stierkampf.

Olga Mazarowa

Qualifizierte Chemikerin, beim Internationalen Roten Kreuz attachiert. Inspirierte Organisatorin kleiner, enggeknüpfter Zellen. Benötigt wenig Schlaf, geht aber nie ohne Teddybär zu Bett. Methodisch bei der Durchführung ihrer Aufgaben, aber ein wenig arrogant. Liebhaberin der italienischen Oper.

Ho Cheng-Wei

I. Q. 197, geduldig und höflich. Professor für mittelalterliches Französisch an der Nan-King-Universität. Autorität in Codes und im Entziffern solcher. Großer Meister im Intrigenspiel. Schlecht beim Delegieren irgendwelcher Dinge. Passionierter Dressurreiter.

Ah Sai-Ling

Besitzerin der Fischereiflotte von Hong-Kong. Eine halbe Einsiedlerin. Die einzige über sie bekannte Tatsache ist, daß sie es vorzieht, bei festlichen Gelegenheiten vollständig in Herrenkleidern zu erscheinen.

Spielregeln

1. Auf 4 Felder (Washington, London, Moskau, Peking) werden die dort beheimateten Agenten (Amerikaner – Grün, Engländer – Blau, Russen – Rot, Chinesen – Gelb) gestellt.
In die Mitte des Spielplanes (Tanger) wird der Koffer gelegt.
2. Jeder Spieler erhält einen Kapitalplan mit einem Guthaben von 10 000,- Dollars, aufgeteilt in je 4 Einzelwerte von 1 000,-, 500,-, 400,-, 300,-, 200,- und 100,-.
3. Jeder Spieler trägt geheim in den Kapitalplan ein, welchen Betrag er auf welchen Agenten setzt. Die aufgedruckten Werte müssen einzeln durchgestrichen und in die Felder einzeln eingetragen werden.
Es bleibt ihm überlassen, ob er alle Beträge einsetzt oder nur einen Teil davon, ob er alle Agenten berücksichtigt oder nur einige oder gar nur einen, ob er gleichhohe Werte einsetzt oder unterschiedliche. Maximal darf er im Laufe des Spieles nur bis zu 10 000,- Dollars aufwenden. Umbuchungen vom einen auf den anderen Agenten sind nicht erlaubt.
4. Man lost aus, wer mit dem Spiel beginnt.
5. Die Spieler setzen reihum eine beliebige Spiel-Figur auf ein benachbartes Feld. Dabei bleibt es jedem Spieler überlassen, ob er die zuvor bewegte Figur setzt oder irgend eine andere.
6. Ziel ist, den Agenten, den der Spieler durch Einsetzen eines Betrages (Bestechungsgeld) zu seinem Beauftragten erkoren hat,
 - a) auf schnellstem Wege nach Tanger zu bringen,
 - b) ihn den dort liegenden Koffer ergreifen zu lassen (Durch Aufsetzen der Spielfigur auf den Koffer symbolisch dargestellt) und
 - c) in seine Heimatstadt (Amerikaner nach Washington, Engländer nach London, Russen nach Moskau, Chinesen nach Peking) zu bringen.
7. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann unter folgenden 3 Möglichkeiten wählen:
 - a) Er setzt eine Spielfigur um ein Feld weiter, und zwar auf ein freies oder besetztes.
Wenn einem Mitspieler dieser Spielzug nicht gefällt, weil er seinen Absichten im Wege steht, kann er verlangen, daß der Zug zurückgenommen wird.

Geht der Spieler auf dieses Verlangen ein, ist die Angelegenheit erledigt.
Geht der Spieler auf dieses Verlangen nicht ein, muß festgestellt werden, wer von allen Mitspielern die größten Rechte auf diesen Agenten angemeldet hat. Das ist immer der Spieler, der auf diesen Agenten das höchste Bestechungsgeld gesetzt hat und das auch offen zugeht.

Den 1. Betrag nennt der Spieler, der die Zurücknahme des Spielzuges fordert.
Den 2. Betrag nennt der Gegenspieler.

Dabei nennt man tunlichst nicht sofort den Endbetrag, sondern beginnt recht niedrig und tastet sich durch gegenseitiges Überbieten langsam vor. Man gibt aber auf, wenn der Mitspieler einen höheren Betrag nennt, als man selbst gesetzt hat.

Wer den höchsten Betrag eingesetzt hat, entscheidet darüber, ob der Zug bestehen bleibt oder zurückgenommen werden muß. Sind die Beträge gleich, gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist.

Bei Zurücknahme des Spielzuges darf der an der Reihe befindliche Spieler einen anderen ausführen.

- b) Er greift mit einem Agenten, auf den er mindestens 500,— Dollars gesetzt hat, einen anderen an.
Er setzt dazu eine Spielfigur um ein Feld weiter, und zwar auf ein besetztes mit dem Ausruf: „Ab auf die Bahamas!“ Das heißt, daß der auf diesem Feld stehende Agent aus dem Spiel genommen werden muß. Sollte er den Koffer besitzen, bleibt dieser zurück und kann von dem Angreifer übernommen werden. Gegen dieses Vorgehen kann jeder Mitspieler protestieren.
Zieht der Spieler daraufhin seinen Agenten zurück, ist die Angelegenheit erledigt.
Zieht der Spieler ihn nicht zurück, muß in der zuvor bereits beschriebenen Weise ermittelt werden, wer von allen Mitspielern die größten Rechte auf den angreifenden Agenten gesetzt hat. Das höchste Bestechungsgeld entscheidet darüber, ob der angegriffene Agent aus dem Spiel genommen werden muß oder ob der angreifende Agent in seine Ausgangsposition zurückzunehmen ist. Bei gleich hohen Beträgen entscheidet der Spieler, der an der Reihe ist.
Eine erfolgreiche Verbannung eines Agenten kostet den Angreifer immer 500,— Dollars. Diesen Betrag muß er von seinem Kapitalplan streichen, und zwar von dem für den Agenten eingesetzten Betrag.
Alle Spieler nennen nun ihre Beträge, die sie auf den Agenten gesetzt hatten, der auf die Bahamas verbannt wurde.
- c) Er sagt: „Ich besteche!“ — und setzt weitere beliebig hohe Beträge auf einen oder mehrere Agenten, und zwar im einzelnen wie unter Punkt 3 beschrieben.
Wichtig: Alle Spieler haben in jeder Runde die Wahl, entweder eine Agentenfigur zu setzen oder Bestechungsgelder zu notieren.
8. Trifft ein Agent auf ein Feld, auf dem der Koffer liegt, kann er sich neben oder auf den Koffer stellen.
9. Jeder Agent, der sich neben den Koffer stellt, zeigt damit an, daß er ihn nicht besitzt. Ein anderer kann ihn auf diesem Feld in Besitz nehmen, indem er sich darauf stellt. Freigabe oder Inbesitznahme des Koffers gelten nicht als eigenständiger Spielzug.
10. Agenten, die sich in den Besitz des Koffers gebracht haben, können auch ohne diesen weitergehen, wenn sie es taktisch für klug halten sollten.
11. Jeder Agent ist auf dem Feld, das den Namen seiner Heimatstadt trägt, vor allen Angriffen geschützt.
12. Wem es zuerst gelingt, einen Agenten mit Koffer in dessen Heimatstadt zu bringen, ist Sieger. Ausnahme: Ein anderer Spieler erhebt Anspruch auf diesen Sieg, weil er ein höheres Bestechungsgeld auf denselben Agenten gesetzt hat. Diese Frage wird durch Aufdecken aller Kapitalpläne geklärt. Sollten mehrere Spieler den gleichen Betrag auf diesen Agenten gesetzt haben, gewinnt der Spieler, der ihn heimgebracht hat.

Empfehlung:

Wer genau aufpaßt kann oftmals während des Spiels herausfinden, wieviel Geld andere Spieler auf gewisse Agenten gesetzt haben. So ist es z. B. ratsam, sich Notizen zu machen, wie oft und wieviel Geld andere Spieler beim Verbannen auf die Bahamas verlieren.

Je mehr geblufft wird, umso spannender wird der Verlauf. Je öfter sie dieses Spiel spielen, um so mehr Raffinessen werden Sie entdecken.

* Die Spiel-Story ist entweder frei erfunden, zum Teil wahr, oder aber ganz und gar authentisch. Darüber läßt uns Eugen Oker im Unklaren. Das müßten wir schon selbst herausfinden, meint er, denn schließlich wolle er ja nicht bloß Einleitungen schreiben, sondern Vorspiele, Einstimmungen. Und da kümmerge ihn die Wahrheit wenig. Kommen Sie dem Schalk selbst auf die Sprünge. Manchmal trägt er dick auf, gibt kräftige Hilfen mit Wortspielen, meist in Namen versteckt, stellt falsche Bezüge zwischen realen Fakten her und dichtet echten Personen Erfundenes an. Uns hat noch jede Story amüsiert. In diesem Sinne: Spielen und lachen Sie mit!

+ AGENT + AGENT + AGENT + AGENT + AGENT +

Kapital-
plan

1000
1000
1000
1000
500
500
500
500
400
400
400
400
300
300
300
300
200
200
200
200
100
100
100
100

Amerika (Grün) England (Blau) Rußland (Rot) China (Gelb)

Sam McCarthy	Tom Stevens	Iwan Iwanow	Ho Cheng-Wei
Marilyn White	Lady Jane Fox	Olga Mazarowa	Ah Sai-Ling

+ AGENT + AGENT + AGENT + AGENT + AGENT +

Kapital-
plan

1000
1000
1000
1000
500
500
500
500
400
400
400
400
300
300
300
300
200
200
200
200
100
100
100
100

Amerika (Grün) England (Blau) Rußland (Rot) China (Gelb)

Sam McCarthy	Tom Stevens	Iwan Iwanow	Ho Cheng-Wei
Marilyn White	Lady Jane Fox	Olga Mazarowa	Ah Sai-Ling

+ AGENT + AGENT + AGENT + AGENT + AGENT +

Kapital-
plan

1000
1000
1000
1000
500
500
500
500
400
400
400
400
300
300
300
300
200
200
200
200
100
100
100
100

Amerika (Grün) England (Blau) Rußland (Rot) China (Gelb)

Sam McCarthy	Tom Stevens	Iwan Iwanow	Ho Cheng-Wei
Marilyn White	Lady Jane Fox	Olga Mazarowa	Ah Sai-Ling

+ AGENT + AGENT + AGENT + AGENT + AGENT +

Kapital-
plan

1000
1000
1000
1000
500
500
500
500
400
400
400
400
300
300
300
300
200
200
200
200
100
100
100
100

Amerika (Grün) England (Blau) Rußland (Rot) China (Gelb)

Sam McCarthy	Tom Stevens	Iwan Iwanow	Ho Cheng-Wei
Marilyn White	Lady Jane Fox	Olga Mazarowa	Ah Sai-Ling