

## Der Sonderwachtposten

Sobald der Stützpunktalarm losgeht, wird der Sonderwachtposten gerufen.

- Stelle den Sonderwachtposten auf sein Startfeld.

- Danach müssen alle Agenten der Reihe nach den Alarmwürfel werfen, bevor sie mit dem normalen Spiel weitermachen, und das Würfelergebnis jeweils ausführen. Dies gilt für alle nachfolgenden Spielrunden - also bis zum Ende des Spiels.



1. Das Würfelergebnis bestimmt die Aktion des Sonderwachtposten:

- Wenn du eine Zahl **ohne** Rahmen würfelst, gehst du mit dem Wachtposten um die gewürfelte Zahl in beliebiger Richtung über das Spielbrett (Räume werden nicht betreten).

Startfeld des Sonderwachtposten

- Wenn du eine Zahl **mit** Rahmen würfelst, gehst du mit dem Wachtposten um die gewürfelte Zahl in beliebiger Richtung über das Spielbrett, wobei jetzt die Räume (über das Türfeld) betreten werden dürfen.



- Wenn du das nebenstehende Symbol würfelst, wird der Sonderwachtposten überhaupt nicht bewegt.

2. Landet der Sonderwachtposten auf einem Feld, auf dem ein Agent steht, wird dieser Agent gefangen genommen und das Spiel ist für ihn leider vorbei. Die Spielfigur dieses Agenten wird vom Spielbrett genommen. Seine Karten wandern auf den Archivkartenstapel. Betritt der Sonderwachtposten einen Raum, in dem sich ein oder mehrere Agenten aufhalten, werden sie alle festgenommen und das Spiel ist für sie vorbei. Die Spielfiguren dieser Agenten werden ebenfalls vom Spielbrett genommen und auch ihre Karten werden auf den Archivkartenstapel gelegt.

3. Sobald du den Sonderwachtposten bewegt hast, führst du deinen normalen Zug aus. Du würfelst mit beiden Würfeln und gehst mit deinem Agenten über das Spielbrett. Wirfst du einen Pasch, wird der Wachtposten ohne Hund ganz normal eingesetzt.

## Erfülle deine Mission!

Um deine Mission zu beenden und das Spiel zu gewinnen, musst du alle vier Gegenstände (d.h. einen Satz mit vier Flugzeugkarten) sammeln, mit denen du das Flugzeug zurückholen kannst. Danach musst du so schnell wie möglich den Hangar mit der Nummer deines Flugzeugs erreichen – und zwar ohne erwischt zu werden! Der erste Spieler, der den richtigen Hangar mit allen vier Karten im Laptop erreicht, hat das Spiel gewonnen! Herzlichen Glückwunsch – du bist ein echter Super-Agent!

Werden allerdings alle Agenten vor Erfüllung ihrer Mission geschnappt, hat das Verbrechersyndikat gewonnen. Jetzt müsst ihr eben noch einmal von vorne anfangen...

# AGENTENJAGO

## Inhalt

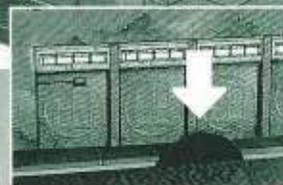
1 Spielbrett, 5 Agenten, 1 Wachtposten, 1 Sonderwachtposten, 7 Figurensockel, 50 Auftragskarten, 2 Passierkarten, 5 Laptop-Karten, 2 Hangar-Gebäudeteile, 4 Gebäudehalterungen, 9 Alarmzähler, 1 Hauptalarm-Markierer, 2 normale Würfel und 1 Alarmwürfel.

## Dein allererster Auftrag

Drücke die Agenten, Wachtposten, Alarmzähler und Hangar-Gebäudeteile aus ihren Rahmen. Für das Herauslösen der Figurensockel verwendest du ggf. eine Kinderschere oder bittest einen Erwachsenen um Hilfe. Wenn du damit fertig bist, kannst du die leeren Rahmen entsorgen.

## Spielvorbereitung

1. Lege das Spielbrett auf eine flache Spielfläche.
2. Baue das Hangargebäude zusammen und befestige daran wie gezeigt die 4 Kunststoffhalterungen.
3. Schiebe die 5 Agenten und die 2 Wachtposten auf ihre Figurensockel.
4. Jeder Spieler sucht sich einen Agenten aus und stellt dessen Spielfigur auf das "Start"-Feld neben dem Hangargebäude. Die Agenten, die bei dieser Mission nicht mit dabei sind, nimmt ihr aus dem Spiel.



© 2001 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest, Tel. 02921 965343.  
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien, Tel. 0049 2921 965343.  
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon, Tel. 056 648 70 99.

020130455100

5. Den Wachtposten ohne Hund stellst du in das Sicherheitsbüro. Den anderen Wachtposten stellst du zunächst nicht auf das Spielbrett, er wird erst später ins Spiel gebracht (siehe "Der Sonderwachtposten").

6. Aktiviere die Alarmanlagen, indem du in jeden Raum jeweils auf das Feld mit der Nummer 4 einen Alarmzähler legst.



7. Lege einen der Alarmzähler als Hauptalarmzähler auf das Startfeld der roten Spur auf dem Dach des Hangargebäudes.

8. Lege die zwei Passierkarten mit dem Gesicht nach unten neben das Spielbrett, und zwar neben den Empfang.

9. Mische den Stapel mit den Auftragskarten gut durch und lege ihn mit dem Gesicht nach unten neben das Spielbrett. Die oberste Karte drehst du um und legst sie daneben. Dies wird der "Archivkartenstapel".

10. Jeder Spieler nimmt sich nun eine Laptop-Karte und legt sie vor sich auf den Tisch. Die restlichen Karten nimmst du aus dem Spiel.

## Daten sichern

Sobald du aus dem Kartensatz eines Flugzeugs zwei verschiedene Karten hast (eine davon darf ein Joker sein), kannst du zu deinem Laptop gehen und deine Daten sichern, damit sie dir kein anderer Agent mehr abnehmen kann.

Um deine Flugzeugkarten zu sichern, gehst du zu einem der beiden Datensicherungsfelder am Eingang des Luftstützpunktes (Empfang). Nur hier sind die Satellitensignale stark genug, damit du deine Daten an dein Hauptquartier senden kannst.

Sobald du das Feld erreicht hast, zeigst du den anderen Agenten die zwei Karten und legst sie – mit dem Gesicht nach oben – unter deine Laptop-Karte. Diese Karten sind nun vor fremdem Zugriff vollkommen sicher!

Wenn du auch die anderen zwei Karten, die du für deinen vollständigen Flugzeugkartensatz brauchst, gefunden bzw. erhalten hast, sicherst du sie auf dieselbe Weise.

Deine gesamten Karten sind jetzt gesichert und deine Mission tritt in die nächste Phase ein: Mache dich auf den Weg zum Hangar deines Flugzeugs!

**Hinweis:** Die unter deiner Laptop-Karte gesicherten Karten zählen nicht zu den vier, die du auf der Hand haben darfst.



Daten-sicherungsfeld

## Wachtposten bewegen

Wenn du einen Pasch würfelst, musst du den Wachtposten bewegen, bevor du deinen üblichen Zug ausführst. Der Wachtposten darf sich waagrecht oder senkrecht über bis zu sieben Felder bewegen, aber keine Räume betreten. Die einzige Ausnahme dieser Regel ist, wenn du von einer Auftragskarte die Anweisung erhältst, den Wachtposten in einen Raum zu stellen. Befolge dann die Anweisungen auf der Auftragskarte um festzustellen, welchen Raum er betreten soll.

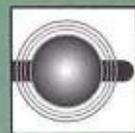
Landet der Wachtposten auf einem Feld, auf dem gerade ein Agent steht, dann werden beide (der Wachtposten und der Agent) direkt in das Sicherheitsbüro gebracht. Der Zug des Wachtposten ist damit zu Ende.

Betritt der Wachtposten einen Raum, in dem sich gerade ein oder mehrere Agenten aufhalten, werden alle Agenten vom Wachtposten in das Sicherheitsbüro gebracht. Nach diesem Zug bleibt der Wachtposten im Sicherheitsbüro stehen.

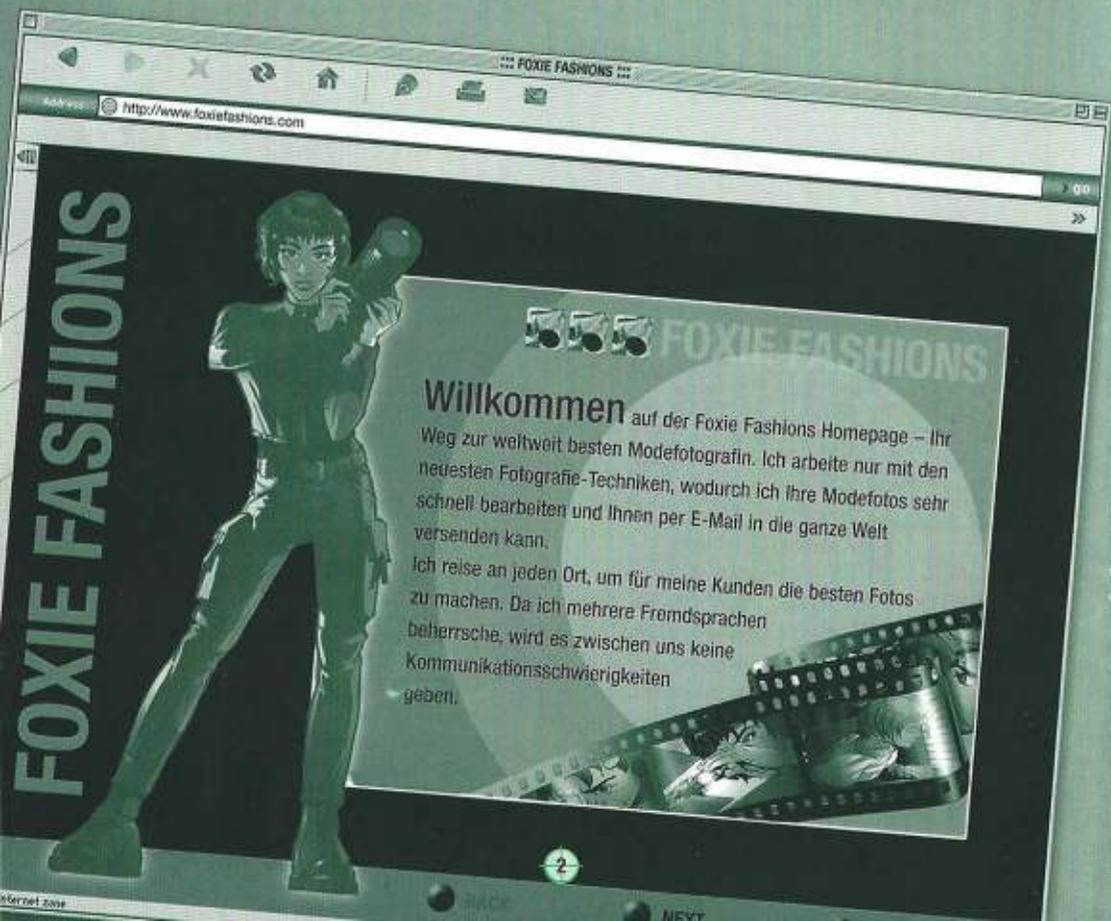
Jeder geschnappte Agent muss eine seiner Karten ablegen. Ein anderer Spieler zieht jeweils eine der Karten des oder der betroffenen Agenten und legt sie mit dem Gesicht nach oben auf den Archivkartenstapel.

## Die Alarmanlagen

Sobald ein Agent einen Raum betritt, bewegst du den Alarmzähler um ein Feld nach unten (Richtung 0). Erreicht der Alarmzähler eines Raums 0, dann schiebst ihr den Hauptalarmzähler entlang der roten Spur auf dem Dach des Hangargebäudes um ein Feld weiter. Wenn der letzte Alarmzähler in den Räumen 0 erreicht hat, setzt ihr die Alarmzähler aller Räume zurück auf 4. Erreicht der Hauptalarmzähler "Stützpunktalarm", wird der Sonderwachtposten des Stützpunkts gerufen. Jetzt kommt der Alarmwürfel zum Einsatz.



Stützpunktalarm





• **Sieh dir die oberste Karte an:** Wenn du sie behalten möchtest, nimmst du sie auf deine Hand (vergiss nicht, eine Karte abzulegen, falls dies deine fünfte Karte ist).

Steht auf der Karte der Hinweis "Sofort ausspielen"; dann musst du dies auch tun.

• **Möchtest du die oberste Karte nicht haben oder glaubst du, die darunter liegende Karte ist besser,** dann steckst du sie unter den Archivkartenstapel. Lies dir nun die nächste Karte durch und entscheide dich, ob du sie behalten möchtest. Wenn ja, nimmst du sie auf; wenn nicht, steckst du sie unter den Stapel. Mit der dritten Karte verfahren du nun wie vorher. Möchtest du auch diese Karte nicht haben, lässt du sie oben auf dem Stapel liegen und dein Zug ist zu Ende.

**Hinweis:** Du darfst dir immer nur eine Karte ansehen. Wenn du auf dem Archivkartenstapel eine "versteckte Bombe" findest, bist du in eine Falle geraten!



Zugang zur Datenbank

• **Aktionskarten** –

Mit diesen Karten darfst du bestimmte Züge machen. Wenn du eine Aktionskarte mit dem Hinweis "Sofort ausspielen!" ziehst, dann liest du die Karte den anderen Agenten laut vor und führst die auf der Karte stehende Aktion sofort aus.

Erscheint auf der Karte der Hinweis "Sofort ausspielen!" nicht, dann darfst du die Karte aufheben und später einsetzen.

Nachdem eine Karte verwendet wurde, erfährst du durch den Text am unteren Rand der Karte, ob die Karte zurück auf den Stapel gelegt oder aus dem Spiel genommen werden soll. Soll die Karte abgelegt werden, legst du sie mit dem Gesicht nach oben auf den Archivkartenstapel. Karten, die aus dem Spiel genommen werden sollen, sammelst du in einem separaten Stapel neben dem Spielbrett.

**Hinweis:** Jeder Agent darf höchstens vier Karten auf der Hand haben. Ziehst du eine fünfte Karte, wählst du davon eine aus, die du im Moment am ehesten entbehren kannst und legst sie mit dem Gesicht nach oben auf den Archivkartenstapel.

Die Passierkarten werden hier nicht dazugerechnet.

## Die Archivdatenbank

Als Geheimagent bist du natürlich auch ein echter Computer-Experte. Wenn du einen Raum mit dem Computer-Symbol betrittst, darfst du die Datenbank mit dem Aktenarchiv knacken, sofern der Archivstapel gerade Karten enthält. Nimm dir eine der obersten drei Karten vom Stapel – aber du darfst sie dir nur nacheinander ansehen.

## DEINE MISSION... TOP SECRET

DIE WELT WIRD VOM EINEM GEFÄHRLICHEN VERBRECHERSYNDIKAT IN ATEM GEHALTEN, DAS FÜNF NEUE HIGHTECH-FLUGZEUGE GESTOHLEN HAT. DEINE MISSION: BRINGE IN DEN HOCHSICHERHEITSTRAKT DES FLUGHAFENS EIN UND HOLE EINES DER FLUGZEUGE ZURÜCK, BEVOR DIR EIN ANDERER AGENT ZUVORKOMMT.

**FLUGZEUG-MR.**

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

**MODELL**

- VIPER
- VULKAN
- VORTEX
- DELTA
- CHARAËLEON

**SPEZIALAUSRÜSTUNG / -FUNKTIONEN**

- RADAR-STÖRSYSTEM
- ULTRASCHNELLE SPEZIALTRIEBWERKE
- EXTREMER TIEFFLUG BEI HOHEN GESCHWINDIGKEITEN
- EXTREME MANÖVRIERFÄHIGKEIT
- HIGHTECH-TARNSYSTEM

BEVOR DU JEDOCH DAS FLUGZEUG AUS DEM HANGAR FLIEGEN KANNST, MUSST DU VIER BESTIMMTE GEGENSTÄNDE FINDEN. DIESE SIND:

1. **STARTFREIGABE-CODE** - MIT DEM CODE KANNST DU IN DAS FLUGZEUG STEIGEN UND ES STARTEN.
2. **FLIEGERHELM MIT GEDANKEN-LINK** - DER HELM KONTROLLIERT UND BESCHLEUNIGT DEIN REAKTIVVERMÖGEN, WÄHREND DU DAS FLUGZEUG STEUERST.
3. **FLUGPLÄNE** - MIT HILFE DER FLUGPLÄNE STEUERST DU DAS FLUGZEUG AUS DEM HANGAR UND VERMEIDEST DABEI RADAR- UND VERTEIDIGUNGSSYSTEME.
4. **HANGARNUMMER** - DER STANDORT DES FLUGZEUGS.

UM EIN FLUGZEUG ERFOLGREICH ZU STARTEN UND AUS DEM HANGAR HERRAUSZUFLIEGEN, MUSST DU ALLE VIER GEGENSTÄNDE VON JEWEILS EINEM FLUGZEUG ZUSAMMENSUCHEN. BEWEGE DICH BEI DEINER SUCHE SO VORSICHTIG UND SO SCHNELL WIE MÖGLICH. DIE SICHERHEITSKRÄFTE DES VERBRECHERSYNDIKATS DÜRFEN DICH AUF KEINEN FALL SCHNAPPEN!

dich waagrecht oder senkrecht (aber niemals diagonal) in jede Richtung bewegen.

3. Du darfst Felder, auf denen andere Agenten oder Wachtposten bereits stehen, nicht überspringen oder am Ende deines Zugs darauf landen.

## Der Spielablauf

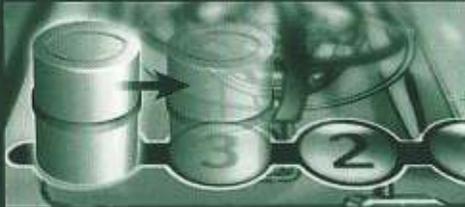
Der jüngste Agent ist zuerst an der Reihe. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

1. Würfle mit den beiden normalen Würfeln.
2. Wenn du einen Pasch wirfst, dann bewegst du zuerst den Wachtposten (siehe weiter unten "Wachtposten bewegen"). Nachdem du dies getan hast oder wenn du keinen Pasch geworfen hast, bewegst du deinen Agenten um so viele Felder weiter, wie du gewürfelt hast. Du darfst

## In Räume einbrechen

1. Ein Raum darf nur über das Türfeld betreten werden, wobei hier nicht die genaue Augenzahl gewürfelt werden muss, um den Raum zu erreichen. Sobald du einen Raum betreten hast, verfällt die restliche Augenzahl deines Wurfs.

2. Wenn du einen Raum betrittst, löst du den Sensor der Alarmanlage aus (siehe weiter unten "Alarmanlagen"). Schiebe den Alarmzähler um ein Feld (in Richtung 0) zur Seite.



3. Für deine Mission in diesem Raum wählst du eine der folgenden Optionen:

- Suche nach Informationen, indem du eine Auftragskarte ziehst (siehe weiter unten "Auftragsanweisungen erhalten"). Hat der Alarmzähler in diesem Raum bereits 0 erreicht, darfst du keine Karte ziehen.
  - Stehle von einem anderen Agenten, der sich im selben Raum aufhält, eine Auftragskarte (sofern dieser Agent eine besitzt). Dafür ziehst du "blind" eine Karte von seiner Hand und steckst sie zu deinen eigenen Karten. Sollte der andere Agent im Besitz einer Passierkarte sein, dann darfst du ihm diese anstelle der Auftragskarte stehlen (siehe weiter unten "Die Passierkarten"). Aber hüte dich vor versteckten Bomben (siehe weiter unten "Versteckte Bomben")!
  - Hacke dich in den Archivkartenstapel (siehe weiter unten "Archivdatenbank"), wenn du dich in einem der Räume mit Zugang zur Datenbank aufhältst. Die Räume zeigen jeweils einen Computer-Monitor mit Tastatur.
  - Nehme eine Passierkarte, sofern du dich im Empfangsraum aufhältst und dort eine Passierkarte für dich übrig ist (siehe weiter unten "Die Passierkarten").
4. In einem Raum dürfen sich zur gleichen Zeit beliebig



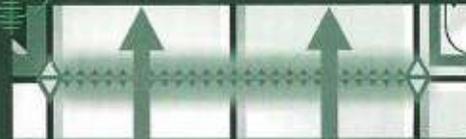
viele Agenten aufhalten. Allerdings darfst du einen Raum nicht betreten, wenn dort ein Wachtposten steht (es sei denn, du wirst in das Sicherheitsbüro gebracht).

5. Du darfst während eines Zugs nicht in einen Raum zurückkehren.

## Der Luftschacht

Wenn du durch den Luftschacht kriechst, kannst du in einem Zug von der Montagehalle in die Zone 52 gelangen. Den Luftschacht benutzt du also als Abkürzung; du musst dafür nicht würfeln und deine Bewegung in diesem Zug ist damit zu Ende. Der Luftschacht ist eine "Einbahnstraße", darum kannst du ihn von der Zone 52 aus nicht betreten.

## Die Sicherheitsschranke



Da es auf diesem Stützpunkt nur so von streng vertraulichen Informationen wimmelt, für die sich unerwünschte Eindringlinge interessieren könnten, besteht überall die höchste Sicherheitsstufe. Durch die Sicherheitsschranke gelangst du nur in Pfeilrichtung. Um die Schranke gegen die Pfeilrichtung zu überwinden, benötigst du entweder eine Passierkarte (siehe weiter unten "Die Passierkarten") oder die Karte "Tammanöver", die du beide jeweils nach der Verwendung verlierst. Der Wachtposten hat alle Zugangsprivilegien und darf die Sicherheitsschranke aus beiden Richtungen passieren (siehe weiter unten "Wachtposten bewegen").

## Die Passierkarten

Mit den Passierkarten gelangst du durch die Sicherheitsschranke, um dir Zutritt zum streng geheimen Bereich des Stützpunktes zu verschaffen. Die Passierkarten findest du am Empfang – solange nicht andere Agenten vor dir dort waren und sie dir weggeschnappt haben!

Um dir eine Passierkarte zu holen, gehst du zum Empfang und nimmst anstelle der Auftragskarte eine Passierkarte (sofern dort noch eine liegt). Damit darfst du durch die Sicherheitsschranke gehen.

Haben bereits andere Agenten vor dir die beiden Passierkarten im Empfang abgeräumt, dann darfst du einem Agenten seine Karte stehlen. Warte ab, bis du das nächste Mal an der Reihe bist und gehe nun in einen Raum, in dem sich gerade ein anderer Agent mit Passierkarte befindet. Beim Stehlen der Passierkarte folgst du dem gleichen Ablauf wie beim Stehlen einer Auftragskarte. Der andere Agent kann dich am Stehlen nicht hindern und verliert seine Passierkarte an dich – Pech gehabt!

Wenn du mit Hilfe einer Passierkarte durch die Sicherheitsschranke gegangen bist, legst du sie neben dem Empfang auf das Spielbrett. Jetzt ist die Karte wieder im Spiel und kann von anderen Agenten geholt werden. Du darfst immer nur eine Passierkarte besitzen.



## Auftragsanweisungen erhalten



Aktions- und Flugzeugkarten

Es gibt zwei Arten von Auftragskarten, die du dir holen kannst: Flugzeugkarten und Aktionskarten.

- **Flugzeugkarten** – pro Flugzeug gibt es einen Satz Flugzeugkarten. Jeder Satz enthält eine Karte mit Startfreigabe-Code, Flugplänen, einem Fliegerhelm sowie einer Hangarnummer.

Es gibt außerdem einen ganzen Satz mit Flugzeug-Jokern. Sollte dir in deinem Flugzeugkartensatz eine fehlen, darfst du sie durch einen Joker ersetzen.



Joker

Du sammelst z.B. die Karten für das Flugzeug Nr. 3. Den Fliegerhelm, die Flugpläne und die Hangarnummer hast du bereits gefunden, aber es fehlt dir noch der Startfreigabe-Code. Wenn du dann den Joker für den Startfreigabe-Code vom Stapel bzw. von einem anderen Agenten ziehst, ist dein Kartensatz vollständig.

**Hinweis:** Solltest du den Joker für die Hangarnummer bekommen, bist du dazu berechtigt, jeden Hangar zu betreten.

... und er ist ein Kampfsportexperte. Narbe auf der rechten Brust, vermutlich von einer Verwundung bei einer früheren Mission. Meister der Tarnung – kann sich in jede Umgebung integrieren. Lieber nicht mit ihm anlegen...

