

Alle Koffermänner, die durch die Agentenkugel getroffen werden, müssen von vorne beginnen. Sieger ist derjenige, der seine Koffer zuerst im sicheren Tresor deponieren kann.

Viel Spaß

C. Abel-Klinger KG

8510 Fürth, Finkenstraße 6

Jagt den Koffermann



In dem spannenden Gesellschaftsspiel versucht jeder, seine Koffer, die eine Menge wichtiger Dokumente enthalten, vor feindlichen Agenten zu schützen und sie in den sicheren Tresor zu bringen.

Der unsichtbare Gegner versucht natürlich mit allen Mitteln und Tricks, an den Inhalt der Koffer zu gelangen und den Koffermann aus dem Geschehen herauszureißen.

Und mancher Koffermann fällt auch einer Agentenkugel zum Opfer . . .

Spielanleitung

Das Spiel kann von 2 bis 6 Personen gespielt werden. Es wird reihum gewürfelt.
Ereignisfelder:

- Kommt ein Spieler auf ein orangefarbenes Feld, so darf er sofort eine Kreisreihe Felder in Pfeilrichtung überspringen und das Spiel von dort aus fortsetzen.

Kommt ein Spieler auf ein gelbes oder rotes Ereignisfeld, so nimmt er die oberste von dem mit gelber oder roter Rückseite gekennzeichneten Kartenstapel auf und führt die darauf beschriebene Anweisung aus. Ausgeführte Karten unter den Stapel zurücklegen.



Würfelt ein Spieler eine 6, so geht er nicht nach vorne, sondern läßt die Agentenkugel rollen. Dabei hat er **zwei** Möglichkeiten:

1. Wenn er sich dem Risiko aussetzt, seinen eigenen Koffermann durch einen Kugeltreffer zu verlieren, das heißt er läßt ihn auf dem Spielfeld, während die Kugel rollt, so darf er nach überstandem Risiko die Anzahl Felder nach vorne, wie die unten angekommene Kugel Punkte zeigt.
2. Er nimmt seine Figur aus dem Spiel, läßt die Agentenkugel rollen, muß aber dann auf sein altes Feld zurück. (Gut merken!)