

JAMES BOND

007

TM

A. Zum Spiel gehören

- | | |
|--------------------------------|---------------------------|
| 2 Kartensätze mit je 55 Karten | 6 x 12 Chips (m 6 Farben) |
| - 46 Transport-Karten | 6 Spielfiguren (Karton) |
| - 9 Aktionskarten | 6 Standfüße |
| - 46 Ausrüstungs-Karten | 1 Würfel |
| - 9 Aktionskarten | 1 Spielplan |
| 1 Kartensatz mit 33 Karten | 1 Spielanleitung |
| - 21 Aufgaben-Karten | |
| - 12 Begegnungskarten | |

B. Ziel des Spiels

Jeder Spieler stellt einen Agenten dar; einer davon ist James Bond.

Alle Agenten haben die Aufgabe, die Insel in der Mitte zu erreichen. Auf dieser Insel ist eine geheimnisvolle Macht aufgetaucht, die die Welt mit einer furchtbaren Waffe bedroht.

James Bond will diese geheimnisvolle Macht unschädlich machen, die anderen Agenten wollen diese neue Waffe in ihren Besitz bringen.

Nur der Spieler kann seine Aufgabe erfüllen und das Spiel gewinnen, der die Insel zuerst erreicht. Nur, so einfach ist das nicht: Jeder Agent muß eine bestimmte Aufgabe erfüllen, erst dann darf er sich auf den Weg zur Insel machen.

Jeder Spieler besitzt 10 Microfilme, dargestellt durch die Chips seiner Farbe. Seine Aufgabenkarte bestimmt, mit welchen Microfilmen er das Ziel erreichen muß.

C. Vorbereitung des Spiels

- 1) Die Karten werden nach Gruppen sortiert.
 - Die Ausrüstungskarten werden gemischt und verdeckt auf das entsprechende Spielplanfeld gesetzt.
 - Ebenso die Transportkarten; sie werden nicht nach den einzelnen Verkehrsmitteln getrennt.
 - Die Aufgabenkarten werden entsprechend der Anzahl der Mitspieler getrennt. Es sind immer neun Aufgabenkarten im Spiel. Die Auswahl der 9 Karten erfolgt immer verdeckt.

Anzahl der Spieler	Aufgabenkarten im Spiel
3	9 x Geheimcode 3
4	3 x Geheimcode 3 6 x Geheimcode 4
5	6 x Geheimcode 4 3 x Geheimcode 5
6	3 x Geheimcode 4 3 x Geheimcode 5 3 x Geheimcode 6

Die aussortierten Aufgabenkarten werden beiseite gelegt. Sie werden in diesem Spiel nicht benötigt.

- 2] Die ausgewählten Aufgabenkarten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler zieht eine Karte, deren Inhalt er natürlich geheim hält.

Die auf der Karte beschriebene Aufgabe muß der Spieler erfüllen, um das Spiel zu gewinnen. Die restlichen Aufgaben-Karten werden beiseite gelegt,

- 3) Jeder Spieler erhält 2 Begegnungskarten: Eine Karte „Feindschaft“ (Taut), eine Karte „Freundschaft“ (offene Hand).
- 4) Jeder Spieler erhält 10 Chips in der Farbe seiner Wahl und die dazugehörige Spielfigur mit einem Standfuß. Chips müssen immer offen aufbewahrt werden, damit jeder Spieler sehen kann, wie die Lage ist.
- 5) Die restlichen Chips, der beteiligten Farben, werden auf das Chips-Feld des Spielplanes gelegt. Alle übrigen Chips werden beiseite gelegt und nicht mehr benötigt.
- 6) Die Aktionskarten werden gemischt und an jeden Spieler 3 Karten verdeckt ausgegeben.
- 7) Der Startspieler wird ausgewürfelt. Er beginnt das Spiel. Der Startspieler setzt zuerst seine Spielfigur auf ein beliebiges Startfeld (Feld mit „S“).

Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

- 8) Zuletzt ziehen die Spieler reihum Ausrüstungskarten. Jeder Spieler darf 3 Karten vom Stapel ziehen.

Begegnung

Ausrüstung

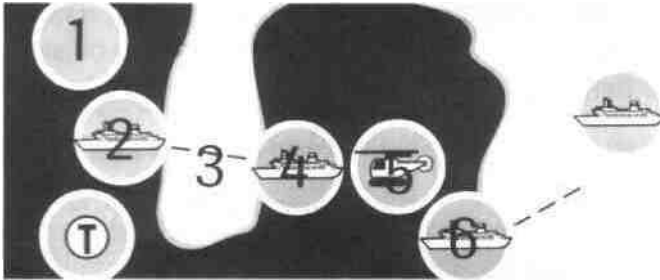
**Geheim-Auftrag
Code 3**

Transport

D. Der Spielablauf

1) Würfeln und Ziehen

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht seine Agenten um die gewürfelte Augenzahl.



Alle Entfernungen werden immer nach Anzahl der Felder gemessen, also entlang der Wege. Jede Wasserstraße, die einen Weg unterbricht, zählt als ein Feld.

2) Transport-Felder

Es gibt drei verschiedene Transport-Felder:

- Tankstelle/Garage
- Flughafen
- Hafen

Landen auf einem Transport-Feld

Beendet ein Spieler seinen Zug auf einem Transport-Feld, so kann er

- eine Transport-Karte vom Stapel aufnehmen und diese aufbewahren, um sie später einzusetzen. Damit endet sein Zug.

oder

- sofort zum nächsten Transport-Feld gleicher Art springen, ohne eine Karte aufzunehmen. Damit endet sein Zug.

Überqueren eines Transport-Feldes

Überquert ein Spieler ein Transport-Feld bei der Ausführung seines Zuges, so kann er

- das Transport-Feld ignorieren und weiterziehen. Damit endet sein Zug.

oder

- auf dem Transport-Feld den Zug unterbrechen und eine gleichartige Transport-Karte aus seinem Bestand einsetzen und zu einem beliebigen Transportfeld gleicher Art springen. Von dort wird der Zug fortgesetzt. Die eingesetzte Transport-Karte wird unter den Stapel auf dem Spielplan geschoben. Damit endet sein Zug.

Beachte: Es darf nur immer von Tankstelle zu Tankstelle, von Flughafen zu Flughafen und von Bootshafen zu Bootshafen gesprungen werden.

3. Ausrüstungskarten

Auf den Ausrüstungskarten ist, jeweils ein Kampfwert notiert. Die Karten werden eingesetzt, wenn es zu einem Kampf mit einem anderen Agenten kommt.

Nach jedem Würfeln, erhält der Agent, der nach Ausübung des Zuges mehr als 5 Felder vom nächsten Agenten entfernt ist, 1 Ausrüstungskarte vom Stapel auf dem Spielplan, natürlich nur solange der Vorrat reicht.

4. Aktionskarten

Diese Karten können zu jedem beliebigen Zeitpunkt von jedem Spieler, der an der Reihe ist, vor seinem Würfeln eingesetzt werden. Es darf jeweils eine Karte eingesetzt werden. Der Spieler bestimmt auch, welchen Mitspieler er mit dieser Aktionskarte meint. Bevor ein Agent auf der Insel landet, muß er alle Aktionskarten ausgespielt haben.

5. Begegnungen mit anderen Agenten

Zu einer „Begegnung“ kommt es dann, wenn ein Spieler, der an der Reihe ist, mit seinem Agenten einen anderen Agenten passiert oder auf demselben Feld landet. Hat ein Agent mehrere Begegnungen in seiner Bewegungsphase, so muß er alle aktiv bestehen.



Art der Begegnung ermitteln

Kommt es zwischen zwei Agenten zu einer Begegnung, so müssen beide Spieler entscheiden, welchen Charakter die Begegnung haben soll: Friede oder Kampf!

- Jeder der beteiligten Spieler wählt eine Begegnungs-Karte aus. Entweder „Freundschaft“ oder „Feindschaft“.
- Gleichzeitig decken beide Spieler ihre Karte auf.
- Die folgenden Ergebnisse sind möglich:

a) Freundschaft-Freundschaft

Nichts passiert zwischen den beiden Agenten. Beide Spieler behalten ihre Chips.

Jeder Spieler darf aus dem Vorrat (auf dem Chipfeld) einen Chip seiner Wahl an sich nehmen - solange ein Vorrat vorhanden ist.

b) Freundschaft - Feindschaft

Der Spieler, der die Karte „Feindschaft“ gespielt hat, erhält einen Chip von seinem Gegner, muß aber zwei beliebige Ausrüstungskarten spielen - das heißt abgeben und unter den Kartenstapel schieben.

Der Spieler, der die Karte „Freundschaft“ gespielt hat, muß 2 Chips seiner Wahl abgeben: einen in den Chipvorrat (auf dem Spielplan), einen an seinen Gegner. Der Spieler muß aber keine Ausrüstungskarte spielen.

c) Feindschaft - Feindschaft

Beide Spieler sind auf Konfrontation aus - es kommt zu einem Kampf.

d) Der Kampf

Ein Kampf wird mit Hilfe der Ausrüstungskarten ausgetragen. Ausrüstungskarten können nur einmal eingesetzt werden und müssen dann unter den Kartenstapel zurückgeschoben werden.

Jeder der beteiligten Spieler wählt aus seinen Karten maximal zwei aus. Die Auswahl kann verdeckt erfolgen (z. B. unter dem Tisch).

Beide Spieler decken dann gleichzeitig ihre ausgewählten Ausrüstungskarten auf.

Die Kampfpunkte werden gegeneinander verrechnet und die Differenz entscheidet, wie der Kampf ausgeht:

- 0 Punkte Differenz

Unentschieden. Nichts passiert.

- 1 bis 5 Punkte Differenz

Der unterlegene Spieler muß 2 Chips an den Sieger abgeben - nach dessen Wahl.

- 6 und mehr Punkte Differenz

Der unterlegene Spieler muß 3 Chips an den Sieger abgeben - nach dessen Wahl.

Die Spieler nehmen ihre Begegnungskarten wieder an sich und das Spiel wird fortgesetzt.

Besonderheiten:

Stehen auf einem Feld bereits zwei Agenten und ein dritter kommt dazu, so hat der Neuankömmling die Wahl: Er kann nacheinander gegen beide antreten, oder er kann sich einen der beiden als Gegner auswählen und den zweiten ignorieren.

E. Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, die Insel in der Mitte des Spielfeldes mit seinem Agenten zu erreichen. Dieser Spieler muß dann seine Aufgabenkarte aufdecken: Kann der Spieler die erforderlichen Chips vorweisen, so hat er das Spiel gewonnen.

Es spielt keine Rolle, wenn ein Spieler mehr als die erforderlichen Chips besitzt

Hat der Spieler die notwendigen Chips nicht dabei, so muß er ausscheiden. Das Spiel wird fortgesetzt, bis der nächste Agent die Insel erreicht.

F. Tips zur Spielstrategie

- Zu Beginn des Spiels kann es sinnvoll sein, sich von den anderen Spielern zu entfernen, um möglichst schnell die für den Kampf wichtigen, zusätzlichen Ausrüstungskarten einzusammeln.
- Transportkarten sind ebenfalls wichtig, denn nur mit einem Boot kommt man auf die Insel. Transportkarten sollten nur aus wichtigen Gründen eingesetzt werden: um blitzschnell über einen anderen Agenten herzufallen, um vor anderen Agenten zu fliehen, oder um die Insel zu erreichen.
- Kämpfe sollte man erst dann riskieren, wenn man sich stark genug fühlt - und am besten nur gegen erkannte Feinde, denn oft werden nur die kämpfen.



Altenburg-Stralsunder AG

D-7022 Leinfelden