

Wenn der Angreifer das Duell gewinnt, erhält er einen Bonuszug und darf eine Stadt weiterziehen. Kommt ein Agent in eine Stadt, in der sich 2 gegnerische Agenten aufhalten, so muß er zunächst gegen den ersten und dann - wenn er erfolgreich war - gegen den zweiten Agenten kämpfen. Gewinnt er beide Duelle, erhält er 2 Bonuszüge und darf 2 Städte weiterziehen. Wenn ein Spieler einen Zug wegen eines Duells unterbricht, so darf er ihn, falls er das Duell gewinnt, anschließend fortsetzen. Ein Beispiel: Gewürfelt wird eine 5. Mit dem 2. Schritt kommt es in einer Stadt zu einem Duell. Wird das Duell gewonnen, erhält der Spieler einen Bonuszug und darf insgesamt 4 Felder weiterziehen (1 + 3). Wird das Duell jedoch verloren, verfallen die restlichen 3 Augenzahlen, und der Zug ist beendet.

7. Das Sichern der Koffer

Das Ziel besteht darin, Koffer mit wertvollen Staatsgeheimnissen in die eigenen Hauptquartiere zu bringen (= farbige Eckfelder). Sobald ein Agent mit einem eigenen oder fremden Koffer sein Hauptquartier erreicht, wird der Inhalt des Koffers bekanntgegeben. Die entsprechende Kofferkarte wird aufgedeckt und mit dem Koffer vor dem Spieler offen ausgelegt. Der Agent wird dann wieder auf seine Ausgangsbasis gestellt - es sei denn, im Koffer befand sich eine Bombe..!

8. Bomben

Befand sich im Koffer eine Bombe, so verliert der Spieler sofort die Hälfte seiner ihm noch verbleibenden Agenten (bei ungerader Anzahl wird aufgerundet). Der Spieler hat jedoch die Wahl, welche seiner Agenten er aus dem Spiel entfernt.

9. Spielende

Das Spiel endet in dem Augenblick, wenn ein Spieler 10 Staatsgeheimnisse in sein Hauptquartier gebracht hat.

2 Spieler:

Beteiligten sich nur 2 Spieler am Spiel, so beginnen sie auf einander diagonal gegenüberliegenden Ausgangsbasen.

3 Spieler:

Bei 3 Spielern besitzt ein Spieler einen kleinen Vorteil: diagonal gegenüber hat er keinen direkten Gegenspieler. Um das auszugleichen, darf jeder seiner beiden Gegenspieler einen Agenten auf diese Ausgangsbasis setzen, die keinem Spieler gehört.

By Alex Randolph



spilregeln règles du jeu Spielregeln
rules of the game spelregler spilleregler
regole di gioco

3480





Ein Spiel um internationale Geheimdienste für 2-4 Spieler

Kurzbeschreibung

In verschiedenen Städten sind Diplomatenkoffer versteckt. Die meisten enthalten wertvolle Staatsgeheimnisse, einige dagegen Bomben. Jeder Spieler weiß, in welchen Städten sich die 4 eigenen Koffer befinden und was sie enthalten. Auch sind die Standorte der Koffer der Mitspieler bekannt, nicht aber ihr Inhalt. Die Agenten beginnen in jeweils einer Ausgangsbasis in einer Spielplan-Ecke, halten kurz in mehreren Städten und erreichen schließlich ihr Hauptquartier in der entgegengesetzten Ecke - sofern ihnen unterwegs nichts Unheilvolles passiert. Auf ihrem Weg können die Agenten Koffer mitnehmen, eigene Koffer oder Koffer anderer Spieler. Gelangt ein Agent in eine Stadt, in der sich gerade ein fremder Agent aufhält, kommt es sofort zu einem Duell, das intelligent, gewitztheit und ein wenig Glück erfordert. Wer als erster sein Hauptquartier mit 10 Staatsgeheimnissen erreicht gewinnt das Spiel. Da die eigenen Koffer jedoch nur 9 Staatsgeheimnisse enthalten, benötigt man zumindest einen gegnerischen Koffer... der allerdings nicht mit einer Bombe versehen sein darf!

Ausstattung

- 1 Spielplan
- 4 x 7 Geheimagenten
- 4 x 4 Diplomatenkoffer (A, B, C und D)
- 4 x 4 Kofferkarten (5 Punkte = 5 Staatsgeheimnisse; 3 Punkte = 3 Staatsgeheimnisse; 1 Punkt = 1 Staatsgeheimnis; 1 großer roter Kreis = Bombe)
- 4 x 7 Duellkarten (die 4 Kartensätze enthalten verschiedenfarbige Rückseiten; die Vorderseiten weisen je einmal die Zahlen von 1-5 und zweimal die 0 auf).
- 2 Spezialwürfel (0-1-1-2-2-3)

1. Der Spielplan

Der Spielplan weist viele Städte auf, die miteinander durch Linien verbunden sind. Auf diesen Linien ziehen die Agenten von einer Stadt zur anderen. In den 4 Ecken befinden sich die Hauptquartiere; innen diagonal gegenüber liegen die jeweils gleichfarbigen Ausgangsbasen der Spieler. Jede Ecke enthält außerdem 4 Kofferfelder, bezeichnet mit den Buchstaben A, B, C und D. In derselben Farbe wie die Ausgangsbasis dieser Ecke. Jede Ecke ist also gekennzeichnet durch eine Ausgangsbasis und 4 Kofferfelder derselben Farbe sowie ein gegnerisches Hauptquartier in einer anderen Farbe. Die Spieler ziehen ihre Agenten von den Ausgangsbasen zu den entsprechenden Hauptquartieren in den gegenüberliegenden Ecken. Die Hauptquartiere dürfen nur entlang den gepunkteten Linien betreten werden.

2. Vorbereitungen

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und setzt sich an die Ecke mit der Ausgangsbasis und den 4 Kofferfeldern dieser Farbe.
- Jeder Spieler erhält einen kompletten Satz in seiner Farbe: 7 Agenten, 4 Koffer (A, B, C, D), 4 Kofferkarten, 7 Duellkarten.
- Ein Satz Kofferkarten besteht aus 4 Karten: 3 Karten mit Punkten in der gewählten Farbe (5, 3 und 1) stellen die Staatsgeheimnisse dar, und eine Karte mit einem großen roten Kreis ist die Bombe. Jede Karte gibt den Inhalt eines Koffers an. Um festzustellen,

len, welcher Inhalt zu welchem Koffer gehören soll, werden die Kofferkarten unter die mit A, B, C und D markierten Felder in der Nähe der jeweiligen Ausgangsbasis gelegt. Achtung: Dies sollte sehr vorsichtig geschehen, denn der Inhalt jedes Koffers muß für die anderen Spieler geheim sein! Zwei Beispiele: Liegt die Karte mit den 3 Punkten unter Feld B, so enthält der Koffer B dieses Spielers 3 Staatsgeheimnisse. Liegt die Karte mit dem großen roten Kreis unter Feld C, so ist der Koffer C dieses Spielers mit einer Bombe gefüllt.

- Jeder Spieler stellt seine 7 Agenten auf die Ausgangsbasis seiner Farbe.

- Jeder Spieler verteilt seine 4 Koffer auf 4 verschiedene Städte. - In einer Stadt dürfen sich mehrere Koffer befinden, aber nur verschiedenfarbige, diese Farb-Einschränkung gilt aber nur für die Startaufstellung zu Beginn des Spiels.

3. Ziel des Spiels

Man muß 10 Staatsgeheimnisse in das eigene Hauptquartier bringen. Wichtig: Mindestens einer der 3 ersten ins Hauptquartier gebrachten Koffer jedes Spielers muß ein gegnerischer Koffer sein.

4 Ziehen der Agenten

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe. Während des Spiels wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Man zieht einen oder mehrere eigene Agenten, den gewürfelten Augenzahlen entsprechend.

Ein Beispiel: gewürfelte 2 + 1: 1 Agent 3 Felder weit oder
2 Agenten 2 Felder + 1 Feld weit oder
3 Agenten je 1 Feld weit.

Dabei ist zu beachten, daß sich - am Ende eines Zuges - in einer Stadt nie mehr als 2 Agenten derselben Farbe aufhalten dürfen.

5. Mitnehmen von Koffern

Findet ein Agent (wenn sein Zug in dieser Stadt endet oder auch im Vorüberziehen) in einer Stadt einen eigenen oder fremden Koffer, so darf er ihn mitnehmen. Er darf auch einen mitgeführten Koffer in einer Stadt ablegen bzw. einen Koffer ablegen und gleichzeitig einen anderen mitnehmen. Ein Agent kann, selbstverständlich nie mehr als einen Koffer mit sich führen.

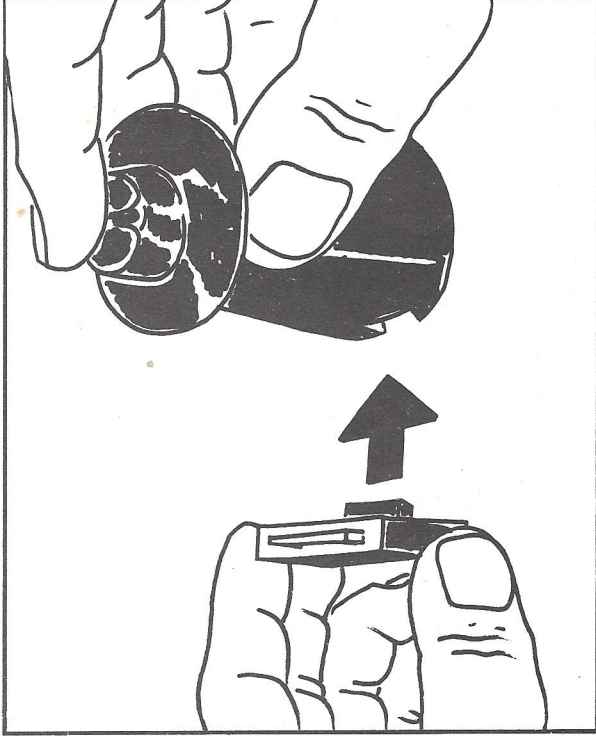
6. Duelle

Trifft ein Agent in einer Stadt auf einen gegnerische Agenten, so muß es zu einem Duell kommen (man darf nicht durch eine Stadt hindurchziehen, in der sich ein gegnerischer Agent aufhält, ohne sofort wegen eines Duells anzuhalten).

Jeder der beiden Spieler wählt eine seiner Duellkarten aus und legt sie verdeckt vor sich hin. Dann decken beide ihre Karte auf: die höchste Zahl gewinnt. Bei Zählgleichheit gewinnt der Angreifer (d.h. der Spieler, dessen Agent gerade die Stadt betreten hat).

Beide Karten werden anschließend aus dem Spiel genommen. (Ausgespielte Karten dürfen solange nicht mehr eingesetzt werden, bis alle 7 Karten verwendet worden sind. Wer alle seine 7 Karten ausgespielt hat, hat sie sofort anschließend wieder komplett zur Verfügung.)

Unmittelbar nach dem Duell scheidet der Agent des Verlierers aus dem Spiel aus - außer, wenn die Zahl des Verlierers die Null ist. Bei einer Null hat man zwar das Duell verloren, nicht aber den Agenten, denn dieser darf das Spiel von seiner Ausgangsbasis aus neu beginnen. Führte er einen Koffer mit sich, so bleibt der Koffer auf dem Feld liegen und darf vom Gewinner des Duells aufgenommen werden.



Op deze wijze bevestigt u een koffer aan een spion.

De cette manière vous accrochez une malette à un espion.

Auf diese Weise befestigen Sie einen Koffer an einem Spion.

In this way a suitcase is attached to a spy.

På detta sätt fäster Ni väskan vid en spion.

På denne måde fastgøres en kuffert til en spion.

In questo modo si attacca una valigia ad una spia.

© 1985 by Koninklijke Huisemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne
and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

