

Die benutzte Karte wird vom Spieler abgelegt und durch eine neue, die er vom Abbestapel nimmt, ersetzt. Das gleiche gilt, wenn er eine Karte HUBSCHRAUBER, SCHWIMMEN usw. verwendet.

Bewegt sich ein Spieler zu Fuß oder mit dem Wagen fort, braucht er keine Karte; er braucht infolgedessen keine Karte vom Talon zu nehmen.

Nimmt ein Spieler ein Boot, um den See zu überqueren und um beispielsweise den SÜD-Zugang zu erreichen, so hat er für die Benutzung des Bootes keine Karte abzulegen, aber er muß die Karte SÜD-Zugang während desselben Spielzuges vorzeigen, sie anschließend abwerfen und sie durch eine neue Karte vom Talon ersetzen.

Schließlich gibt es zwei Fälle, in denen ein Spieler bei demselben Spielzug zwei Karten statt einer abwerfen und aufnehmen muß:

1. Wenn er auf seinem Platz stehenbleiben will.
2. Wenn er einem anderen Spieler den Koffer mit den Dokumenten wegnimmt, so kann er – wie wir schon gesehen haben – gleichzeitig eine andere, für das Weitersetzen seiner Figur erforderliche Karte (Hubschrauber oder Flugzeug) ablegen. Auch in diesem Falle muß er die abgeworfenen Karten wieder durch neue ersetzen.

Selbstverständlich ist es möglich, daß sich im Verlaufe des Spiels mehrere Spieler auf dem gleichen Feld befinden. Wenn dieser Fall eintritt, so setzt man seine Figur neben die, die sich dort bereits befindet.



F. X. SCHMID, Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG
8 München 1, Postfach 326

© S. A. J. E. U. – Frankreich

JAMES BOND

Geheimagent 007

für 2, 3 oder 4 Spieler

Nr. 5002



Eigentum von:
Marlene Menzels
spielothek
3133 Gangelit - Stahe

Spielzubehör

- ◇ 1 Kartenspiel, bestehend aus 70 Karten,
- ◇ 1 Spielplan,
- ◇ 1 Koffer, der die Geheimdokumente enthält,
- ◇ 4 Autos,
- ◇ 4 Boote,
- ◇ 4 „James Bond“-Figuren, von denen jede einen andersfarbigen Sockel hat, damit jeder Mitspieler die seine wiedererkennt.

Ziel des Spiels

Nachdem sich jeder Spieler zunächst einen der vier Startplätze, (NEW YORK, PEKING, KAIRO oder LONDON) ausgesucht hat, besteht das Ziel des Spiels darin, in den Besitz des Koffers zu gelangen, der sich in der Mitte der Insel befindet und die Geheimdokumente enthält, um ihn auf den eigenen Ausgangspunkt zu bringen. Aber Vorsicht! Sieger des Spiels ist nicht der, der als erster die Dokumente in seinen Besitz nimmt. Die anderen Spieler können ihn vielmehr auf dem Rückweg einholen und sie ihm mit Hilfe der erforderlichen Karten wieder abnehmen. **Gewinner ist schließlich der, der mit dem Koffer seinen Ausgangsplatz wieder erreicht.**

Zu beachten ist, daß die Spielregeln keine bestimmte Route vorschreiben und daß die Überfahrt zur Insel nicht unbedingt erforderlich ist.

Dieses Spiel verlangt eher Geschicklichkeit und Einfühlungsvermögen als Glück in den Karten. Jeder Spieler kann seine Figur setzen, wie es ihm beliebt, je nach den Karten, die er auf der Hand hat; vor allem aber auch je nach Temperament und Überlegung.

Man kann ein Angriffsspiel aufbauen und versuchen, als erster in den Besitz der Dokumente auf der Insel zu gelangen, oder man wartet ab und überwacht die strategischen Punkte, die der Besitzer des Koffers passieren muß und versucht, ihm dann diesen wieder abzunehmen.

Jeder Spieler hat bis zum letzten Zug die Möglichkeit, zu gewinnen, selbst wenn das Glück ihn bis dahin nicht begünstigt zu haben schien.

Das Aufstellen der Spielfiguren

Vor Spielbeginn müssen die Spielfiguren auf ihren Ausgangsplatz gestellt werden:

- ◆ die AUTOS auf jedes der 4 Felder = Parkplätze, die mit einem Auto gekennzeichnet sind;
- ◆ die BOOTE auf jedes der 4 Felder = Anlegeplätze, die mit einem Boot gekennzeichnet sind;
- ◆ der KOFFER in die Mitte der Insel, zwischen den 4 mit N (Nord), S (Süd), O (Ost) und W (West) bezeichneten Feldern;
- ◆ jeder Spieler nimmt eine James-Bond-Figur, setzt sie auf den von ihm gewählten farbigen Sockel (3 Löcher nach unten, damit die Figur bei Bedarf auf dem Auto oder dem Boot befestigt werden kann) und stellt sie auf den Ausgangsplatz, den er sich in Übereinstimmung mit seinen Mitspielern ausgesucht hat, NEW YORK, KAIRO, LONDON oder PEKING. Zu beachten ist, daß von jeder Stadt aus jeweils nur ein Agent starten kann. Sobald ein Spieler ein AUTO oder ein BOOT benutzt, muß er seine James-Bond-Figur mit dem Sockel auf das Boot oder das Auto aufsetzen.

Die Autos und Boote müssen im Verlauf des Spiels auf dem Feld stehenbleiben, auf dem sie von den Spielern, die auf einen anderen Spielkreis überwechseln, stehengelassen wurden. Bei jedem neuen Spielbeginn werden die Figuren auf ihre Ausgangsstellungen zurückgesetzt.

Damit der Spieler, der die Dokumente besitzt, jederzeit zu erkennen ist, wird der Koffer an die Hand seiner James-Bond-Figur gehängt.

Verteilung der Karten

Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn 9 Karten. Grundregel ist, daß jeder Spieler, sobald er an der Reihe ist, eine Karte vom Talon aufnehmen und eine Karte, die ihm entbehrlich erscheint, ablegen muß, so daß alle stets die gleiche Anzahl von Karten – also 9 – in der Hand halten. Der Spieler, der mit einer Karte eine Spielaktion bewirkt, muß diese Karte seinen Mitspielern zeigen, seine J.-B.-Figur entsprechend setzen und die Karte mit der Rückseite nach oben auf den Ablegestapel legen.

Kann ein Spieler eine Spielaktion ohne eine Karte bewirken, so kann er seine Figur nach den unter „Spielverlauf“ beschriebenen Möglichkeiten (per Auto, per Boot oder zu Fuß) setzen und eine ihm unwichtig erscheinende Karte verdeckt, also ohne sie den Mitspielern zu zeigen, auf den Ablegestapel ablegen. Ist der Ablebestapel zu Ende, mischt man die bis dahin abgelegten Karten und verwendet diese nun zum Abheben. Das wird sooft als nötig wiederholt.

Die Karten

Es gibt 6 Arten von Karten:

1. 32 FLUG-Karten für den Luftraum.

Sie zeigen die Strecken an, mit denen man von einem Flughafen zu einem anderen gelangen kann. Sie sind in beiden Richtungen zu verwenden; z. B.

KAIRO – DAKAR oder DAKAR – KAIRO

16 verschiedene Strecken verbinden die Flughäfen miteinander; für jede Strecke enthält das Spiel 2 Karten.



2. 10 HUBSCHRAUBER-Karten, und zwar

a) die 6 Karten DER HUBSCHRAUBER BRINGT SIE VON EINEM ANLEGEPLATZ ZU EINEM DER BEIDEN HUBSCHRAUBER-LANDEPLÄTZE – ODER UMGEKEHRT (von einem Hubschrauberlandeplatz zu einem der beiden benachbarten Anlegeplätze).



- b) die 4 Karten AUF DER INSEL

Mit ihnen kann man die Insel verlassen und jeden beliebigen der 4 Anlegeplätze am Ufer des Sees erreichen. Eine Zugangskarte muß in diesem Fall nicht gespielt werden (s. Punkt 4).



Mit diesen Karten können die Spieler also wertvolle Zeit gewinnen.

3. Die 4 Karten SCHWIMMEN

Mit nur einer dieser Karten kann man die Insel in 2 Etappen (also 2 Spielrunden) schwimmend erreichen oder verlassen, wenn kein Boot zur Verfügung steht.



4. Die 12 ZUGANGS-Karten (3 für jeden der 4 Zugänge):

- NORDZUGANG (N)
- SÜDZUGANG (S)
- OSTZUGANG (O)
- WESTZUGANG (W)



Diese Karten sind zum Betreten und Verlassen der Insel erforderlich, es sei denn, man verläßt oder betritt die Insel per Hubschrauber (s. Punkt 2 b).



5. Die 4 Karten IM LABORATORIUM AUF DER INSEL

Der Spieler, der auf der Insel angekommen ist und als erster eine dieser Karten auflegen kann, wird Besitzer der Dokumente.



6. Die 8 Karten NEHMEN SIE DIE DOKUMENTE.

Wer eine solche Karte hat, kann dem Spieler den Koffer mit den Dokumenten wieder abnehmen, wenn es ihm gelingt, ihn einzuholen.

Der Spielplan

Auf dem Spielplan sind 3 Bahnen dargestellt, die miteinander durch je 4 Zugangswege verbunden sind. In der Mitte des Spielplans befindet sich in einem See eine Insel.

1. Der äußere, blaue Kreis stellt den Luftraum dar; er weist 8 Flugplätze auf: 4 Ausgangsstartplätze (NEW YORK, PEKING, LONDON, KAIRO) 4 Zwischenlandeplätze (MOSKAU, KARACHI, DAKAR, BUENOS AIRES).
2. Der zweite rote Kreis stellt die Bahn für die Autos dar. Es befinden sich 24 Felder darauf. Die 4 mit einem Hubschrauber gekennzeichneten Felder sind die Zugangswege zum Seeufer; sie dienen gleichzeitig als Hubschrauberstart- und -landeplätze. Die 4 mit einem Auto gekennzeichneten Felder stellen die Zugangswege zum Luftraum dar.
3. Der innere, gelbe Kreis stellt das Seeufer dar. Es befinden sich darauf ebenfalls 24 Felder. Die 4 mit einem Boot gekennzeichneten Felder stellen die Bootsanlege- bzw. Bootsabfahrtstellen dar. Gleichzeitig dienen sie den Hubschraubern, die von der Insel oder der Straße kommen, als Start- und Landeplätze.
4. Das Betreten oder Verlassen der Insel erfolgt durch die 4 mit N (NORD), S (SÜD), O (OST) oder W (WEST) bezeichneten Zugänge.

SPIELVERLAUF

Der Luftraum ist beim Verlassen des Ausgangsplatzes (NEW YORK, KAIRO, PEKING oder LONDON) zur Erreichung der Autostraße zu benutzen.

Zur Straße hat man Zugang über einen der 4 Zwischenlandeplätze (MOSKAU, KARACHI, DAKAR und BUENOS AIRES). Zwischen den 4 Zwischenlandeplätzen und der Autostraße, die anschließend zu benutzen ist, ist ein Zugangsweg vorhanden, der zu dem mit einem Auto gekennzeichneten Feld führt. Dieser Zugangsweg wird mit **einem einzigen Spielzug** und ohne Hilfe einer Karte zurückgelegt.

Die Autostraße besteht aus 24 Feldern. Sofern man auf dem Autoparkplatz einen Wagen vorfindet (die Wagen müssen hier bei Spielbeginn aufgestellt werden), rückt man auf dieser Strecke ohne Hilfe einer Karte nach Belieben ein oder zwei Felder nach links oder rechts weiter. Aber Vorsicht! Ist dort zuvor gerade ein anderer Spieler gewesen und hat den Wagen mitgenommen, so muß man zu Fuß weitergehen, d. h. man rückt jeweils nur ein Feld weiter.

Die Wagen dürfen die Autostraße niemals verlassen. Sie werden zurückgelassen, wenn der Spieler die Straße verläßt, um das Seeufer zu erreichen. Es gibt zwei Möglichkeiten, das Seeufer von der Autostraße her zu erreichen:

- a) die 4 Zugangswege, die von jedem Hubschrauberlandeplatz ausgehen. Diese Zugangswege – von der Straße zum Ufer – werden ebenso wie die vom Luftraum zur Autostraße **in einem Zug und ohne Hilfe einer Karte zurückgelegt**;
- b) man erreicht von einem der Hubschrauberlandeplätze aus einen der beiden benachbarten Anlegeplätze auf dem Luftweg. Sofern man von dieser zweiten Möglichkeit Gebrauch machen möchte, **muß man die Karte HUBSCHRAUBER** ablegen.

Das Ufer besteht aus 24 Feldern. Hier darf man jeweils nur ein Feld weiterrücken. Mit dem Boot, das auf dem Anlegeplatz liegt, kann man den See **in einem einzigen Zug** und ohne Zuhilfenahme einer Karte überqueren. Aber Vorsicht! Auch hier kann ein Spieler, der vor einem dort war, das Boot schon mitgenommen haben.

Ist kein Boot mehr vorhanden, kann man die Insel auch schwimmend erreichen, wenn man die entsprechende Karte ablegen kann. In diesem Fall braucht man, um die Insel zu erreichen, aber 2 Spielzüge.

Bei Betreten der Insel wird das Boot vor dem benutzten Zugang zurückgelassen und kann – genauso wie die Autos – auf dem Rückweg von demselben Spieler oder auch von einem seiner Gegner, der die Insel vor ihm verläßt, benutzt werden.

Die Insel hat 4 Zugänge, die den Himmelsrichtungen – Norden, Süden, Osten, Westen — entsprechen. Zum Betreten und zum Verlassen der Insel muß man die Karte des Zugangs haben (Zugangskarte = Ausgangskarte), den man benutzen will. Man kann die Insel allerdings auch über einen anderen Ausgang verlassen, als man sie betreten hat. In diesem Fall ist der Übergang von einem Zugang zu einem anderen ein Spielzug. Um von der Insel aus wieder das Seeufer zu erreichen, kann man, wie auf dem Hinweg,

1. ein Boot nehmen, sofern sich eines vor dem entsprechenden Ausgang befindet;

2. den See schwimmend – in 2 Etappen – durchqueren, indem man eine entsprechende Karte ablegt.

Aber aufgepaßt! Sie können auch eine Karte „AUF DER INSEL“ verwenden. Sie fliegen mit einem Hubschrauber nach einem Anlegeplatz Ihrer Wahl. In diesem Fall brauchen Sie keine Karte, die auf einen der 4 Zugänge lautet, zu besitzen.

Auf der Insel geht der erste Spielabschnitt zu Ende. Die Geheimdokumente fallen in die Hände des Spielers, der auf der Insel angekommen ist und zuerst die Karte IM LABORATORIUM AUF DER INSEL ablegen kann.

Das Ergreifen der Dokumente stellt einen Spielzug dar.

Der Rückweg

Nun beginnt der zweite Spielabschnitt: der RÜCKWEG. Für den Spieler, der die Dokumente in Besitz hat, geht es jetzt darum, seinen Ausgangsplatz wieder zu erreichen. Die anderen Spieler müssen ihrerseits versuchen, ihn einzuholen oder abzufangen, um ihm mit Hilfe der dafür vorgesehenen Karten den Koffer wieder abzunehmen.

Es wird daran erinnert, daß von dem Augenblick an, in dem ein Spieler die Dokumente an sich genommen hat, die anderen Spieler nicht mehr auf die Insel zu gehen brauchen.

Das Vorrücken am Seeufer, auf dem Straßenabschnitt und im Luftraum erfolgt in diesem zweiten Spielabschnitt unter den gleichen Bedingungen und mit den gleichen Mitteln wie auf dem Hinweg:

- ◇ **Am Seeufer** zu Fuß und nur jeweils ein Feld
- ◇ **Mit dem Hubschrauber** von einem Anlegeplatz zu einem der beiden benachbarten Hubschrauberlandeplätze, wenn man die dafür bestimmte Karte ablegen kann.
- ◇ **Auf dem Straßenabschnitt:**
 - ◇ **Mit dem Wagen**, das heißt, wenn man einen von einem Spieler auf dem Hinweg stehengelassenen Wagen findet, ein oder zwei Felder jeweils.
 - ◇ **Zu Fuß**, jeweils nur ein Feld weiter.
- ◇ **Im Luftraum** schließlich mit Hilfe der FLUG-Karten.

Wie man einem Spieler die Dokumente wieder abnehmen kann

Sobald es einem Spieler gelungen ist, auf der Insel den Koffer mit den Dokumenten an sich zu nehmen, müssen sich die anderen Spieler an seine Verfolgung machen, um den Koffer an sich zu bringen.

Der Koffer mit den Dokumenten kann an jedem Ort des Spielgeschehens den Besitzer wechseln. Er kann im Verlaufe eines Spiels mehrmals abgenommen und wieder fortgenommen werden.

Um einem Spieler den Koffer abzunehmen, muß man

1. ihn auf dem gleichen Feld einholen und
2. eine Karte „NEHMEN SIE DIE DOKUMENTE“ auflegen.

Achtung! Im zweiten Spielabschnitt sind diese Karten außerordentlich wichtig. Der Spieler, der die meisten davon besitzt, ist im Vorteil, weil er dann bei etwaiger mehrmaliger Abnahme des Koffers öfter eingreifen kann.

Man kann in einem Spielzug die Dokumente an sich nehmen und die Figur weitersetzen oder erst die Figur setzen und dann die Dokumente an sich nehmen.

Beispiel: Sie sind am Spiel und holen den Spieler, der die Dokumente hat, auf seinem Feld ein. Sie legen die erforderliche Karte hin und sagen: „Ich nehme den Koffer“.

Wenn Ihr Gegner nun an die Reihe kommt, kann er ebenfalls die erforderliche Karte ablegen, den Koffer wieder an sich nehmen und in derselben Runde sich von dem Feld entfernen, auf dem Sie ihn eingeholt haben.

Es ist nun Ihre Sache, sofern es Ihnen möglich ist, ihn weiter zu verfolgen; denn die Wegnahme kann zum Beispiel auf einem Anlegeplatz stattgefunden haben und Ihr Gegner hat eine Karte, mit deren Hilfe er mit einem Hubschrauber einen Hubschrauberlandeplatz erreichen kann, während Sie keine solche Karte besitzen.

Oder die Wegnahme hat auf einem Hubschrauberlandeplatz stattgefunden; Ihr Gegner entfernt sich mit einem Wagen (2 Felder mit jedem Zug) und Sie müssen zu Fuß gehen (jeweils nur ein Feld).

WICHTIG: in dem Augenblick, in dem ein Spieler mit dem Koffer auf seinem Ausgangs-Startplatz ankommt, kann man ihm die Dokumente nicht mehr abnehmen.

Ratschläge und Anmerkungen

Die Reiseroute im Luftraum richtet sich nach den Flugkarten, die der Spieler in der Hand hält.

Beispiel: Ein Spieler, der von seinem Startplatz NEW YORK abfliegt, kann die Autostraße direkt mit dem Flug NEW YORK – MOSKAU, wo er einen Zugangsweg findet, der ihn zu einem Autoparkplatz führt, erreichen.

Er kann MOSKAU aber auch auf folgender Route erreichen, wenn er keine Karte NEW YORK – MOSKAU besitzt: NEW YORK – PEKING, PEKING – KAIRO, KAIRO – LONDON und schließlich LONDON – MOSKAU. Das gleiche gilt für den Rückweg.

Zu beachten ist, daß jeder Spieler, der an der Reihe ist, jeweils nur eine Flugstrecke zurücklegen kann.