



Ein Spiel von

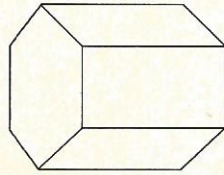
Spion

Zum Spiel gehören:

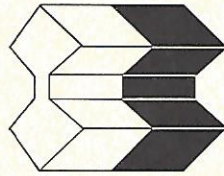
- 2 Mitspieler
- 1 Spielplan mit 2 Hauptfeldern, dem eigenen und dem gegnerischen. Beide haben jeweils 64 Einzelfelder mit fortlaufenden Zahlen.
- 24 Spielfiguren
- 1 Spielblock
- 1 Spielanleitung

Abbildung der Spielfiguren:

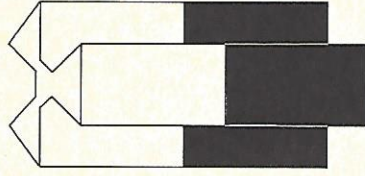
Abb. 1



Verteidiger



kleiner Spion



großer Spion

Spielziel:

Jeder Spieler hat innerhalb seines Feldes zwei „Geheimnisse“ (Zahlen) mit seinen 12 Figuren zu verteidigen. Gleichzeitig muß er versuchen, mit planvollen Zügen die gegnerischen „Geheimnisse“ (Zahlen) herauszufinden.

Spielvorbereitung:

- 1) Die Aufstellung der Figuren muß genau nach der nebenstehenden Abbildung erfolgen. (Abb. 2)
- 2) Wenn beide Spieler ihre Figuren aufgestellt haben, erhält jeder eine Spielblockseite. Nun verstecken die Spieler jeweils 2 „Geheimnisse“ in ihrem Spielfeld. Das geschieht, indem sie sich 2 Feldnummern auswählen und die beiden verdeckt auf einen Zettel oder unter die Spielblockseite schreiben und zwar so, daß der Gegner nicht weiß, welche Zahlen notiert wurden.
Bedingung ist dabei, daß zwischen den zwei ausgewählten Feldern ringsherum mindestens 2 Felder Zwischenraum sind und daß keines der beiden im Bereich der Felder liegt, in dem die Figuren aufgestellt werden.

Ziehen der Figuren:

Es wird grundsätzlich abwechselnd gezogen. Die Figuren dürfen nie übersprungen werden, auch die eigenen nicht.

Verteidiger

Er bleibt immer im eigenen Feld und kann sich in beliebiger Richtung (maximal in 6 Richtungen, siehe Zeichnung) und Entfernung bewegen,

sofern keine Figur den Weg versperrt. Er dient rein dem Zweck der Verteidigung in der eigenen Hälfte.

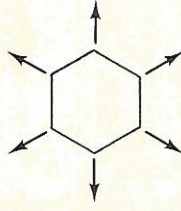


Abb. 3

Kleiner Spion

Er darf nur in die beiden eigenen Pfeilrichtungen ziehen, kann jedoch gedreht werden, um auch in andere Richtungen rücken zu können.

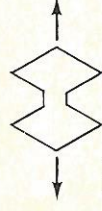


Abb. 4

Wichtig: Das Drehen der jeweiligen Figur gilt als Zug. Danach kommt der andere Mitspieler an die Reihe.

Die Figur soll im gegnerischen Feld „spionieren“,

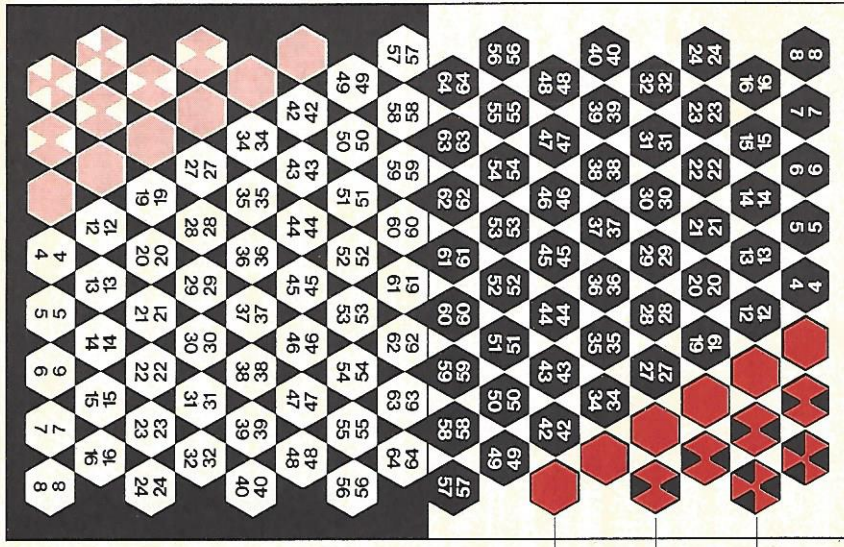


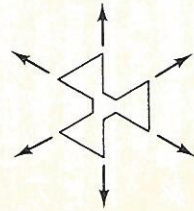
Abb. 2

Verteidiger

kleiner Spion

großer Spion

d. h. Felder nach „Geheimnissen“ abfragen. Sie kann Verteidiger beseitigen und im eigenen Feld verteidigen.



Großer Spion

Er ist eine Allround-Figur, die in alle Richtungen (max. 6 Richtungen) ziehen, im gegnerischen Feld „spionieren“, Verteidiger beseitigen und im eigenen Feld verteidigen kann.

Abb. 5

Spionieren:

Wenn es einem der Spione gelingt, ins gegnerische Feld zu ziehen und dabei eine Stellung einzunehmen, die rings um ihn herum mindestens 1 Feld Zwischenraum zu gegnerischen Figuren läßt, muß er den Spielpartner fragen, ob in diesen 7 Feldern eines der „Geheimnisse“ liegt (die 7 Felder sind das Feld auf dem der Spion steht und die 6 daran angrenzenden Felder).

Die Frage lautet: „Liegt in dem Bereich dieser 7 Felder ein Geheimnis?“ Der Gegner antwortet dann:

1. „Nein“. In diesem Fall muß der fragende Spieler die betreffenden Zahlen auf seiner Spielblockseite offen und gut sichtbar ankreuzen.
2. „Ja“. Dann muß der Mitspieler im weiteren Spielverlauf durch Ziehen und Abfragen das „Geheimnis“ exakt herausfinden. Am Rand und an der Mittellinie gilt die gleiche Regel, nur die Anzahl der abfragbaren Felder ist geringer.

Verteidigen der Geheimnisse und beseitigen der Verteidiger:

Die „Geheimnisse“ kann man verteidigen, in dem man um und auf den „Geheimnissen“ Verteidiger plaziert. Dazu können auch die Spione zu Hilfe genommen werden.

Die Verteidiger und Spione, die sich im eigenen Feld befinden, kann der Gegner „abschießen“ (beseitigen) und bei Erfolg werden sie aus dem Spiel genommen.

Verteidiger und Spione können sich gegenseitig decken; dazu müssen sie ohne Feldzwischenraum nebeneinander stehen.

Eine einzeln stehende Figur kann nur dann abgeschossen werden, wenn zwei gegnerische Spione auf sie zielen.

Wichtig: Bei den kleinen Spionen gelten nur die zwei Pfeilrichtungen, bei den großen Spionen alle Richtungen.

Durch Figuren kann nicht geschossen werden, auch nicht durch eigene. Der Abstand zu der beschossenen Figur spielt keine Rolle. Über die Mittellinie darf nicht geschossen werden.

Durch einen schlechten Zug kann man auch in Schußlinien geraten, was ebenfalls zu einem

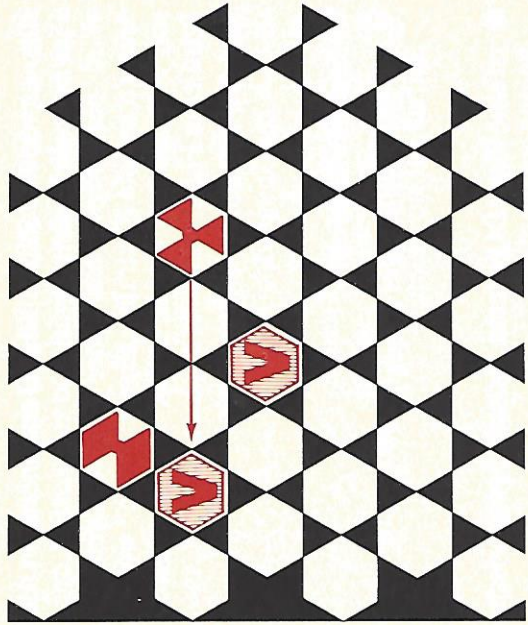
Figurenverlust führt. Das Herausnehmen der Figur gilt nicht als Zug.

Wird eine Figur von einer anderen gedeckt, müssen auf die Figur die „abgeschossen“ werden soll 3 Besüsse liegen, bevor sie ausscheidet. Wird eine Figur von zwei anderen gedeckt, muß man auf diese 4 Besüsse legen.

Zusammenfassung:

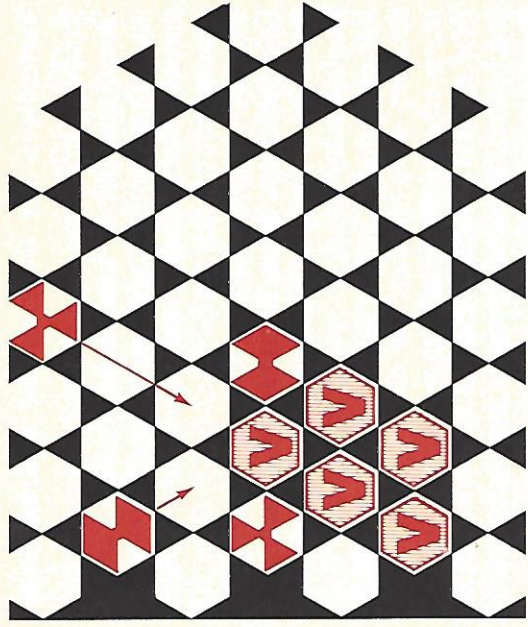
- Ist eine Figur ungedeckt, müssen 2 gegnerische Spione auf sie zielen,
- ist eine Figur 1X gedeckt, müssen 3 gegnerische Spione auf sie zielen,
- ist eine Figur 2X gedeckt, müssen 4 gegnerische Spione auf sie zielen.
Mehrere Figuren können sich nur decken, wenn sie nebeneinander stehen (Berührung haben).

Abb. 6



In diesem Fall gilt der Verteidiger als „abgeschossen“, da der andere Verteidiger nicht direkt neben ihm steht.

Abb. 7



Hier ist der Verteidiger 2X gedeckt und kann nur mit vier Beschüssen beseitigt werden. Die beiden anderen Verteidiger haben mit ihm keine Beteiligung und spielen in dieser Situation keine Rolle.

Abb. 8



Der Verteidiger wird hier durch drei in Positionen gebrachte Spione abgeschossen, da er nur 1X gedeckt ist.

Spione fangen und „umdrehen“:

Wenn Spione sich im gegnerischen Feld befinden, können sie gefangen werden. **Die Grundregel lautet:** Wenn ein Spion mehr als einen Zug

braucht, um aus der gerade zugeschnappten Falle herausziehen zu können, ist er gefangen und kann „umgedreht“ werden. Die Figur gehört dann dem Gegner. Deshalb auch die zweifarbige Ausföhrung der Spielfiguren.

Das „Umdrehen“ des gegnerischen Spions gilt nicht als Zug. Die eroberte Figur bleibt nach erfolgtem „Umdrehen“ in der gleichen Position (Pfeilrichtung).

Leicht zu fangen sind die kleinen Spione; dazu braucht man nur zwei Figuren. Der gegnerische Spion muß einfach in seine zwei Pfeilrichtungen „eingesperrt“ werden.

Bei dem großen Spion ist es schwieriger, denn er muß in allen Zugrichtungen umstellt werden. Wenn keine Figur einer Gruppe von Spionen mehr ziehen kann, ist die ganze Gruppe gefangen. Auch hier gilt: Wenn der kleine Spion sich erst drehen muß und dann im zweiten Zug herausziehen könnte, ist er mit gefangen.

Regel:

Spione und Verteidiger im eigenen Feld können „abgeschossen“ werden, Spione im gegnerischen Feld können „umgedreht“ werden.

Spielverlauf:

Der erste Spieler beginnt und führt seinen 1. Zug aus. Dann zieht der zweite Spieler, usw.
Nach und nach fragen die Spieler immer mehr gegnerische Felder ab. Damit wird die Chance, die „Geheimnisse“ des Gegners zu erraten immer größer. Die noch nicht angekreuzten Felder machen das während des Spiels immer deutlicher. Wichtig ist, nicht nur Felder abzufragen, sondern auch auf die Sicherheit seiner Figuren zu achten. Sonst gewinnt der Gegner durch „Abschießen“ und „Umdrehen“ rasch eine Übermacht.

Spielende:

Der Spieler hat gewonnen, der durch „Spionieren“ (Abfragen der Felder) eines der beiden gegnerischen „Geheimnisse“ herausgefunden hat.

Viel Spaß
Ihre ASS



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart