

THE A-TEAM

Jagd auf die Geheimformel

2-4 Spieler / Alter: von 7 bis 14 Jahren
Rules © 1984 Parker Brothers, Beverly, MA 01915. Printed in France.
™ Stephen J. Cannell Productions. Licensed by Merchandising Corporation of America Inc.

Die streng geheime Formel für ein berühmtes Getränk wurde von einem trickreichen Dieb und seiner Bande gestohlen. Sie haben sich in einer Festung versteckt und fordern nun Lösegeld. Der Eigentümer der Formel hat das A-Team beauftragt, die Formel umgehend zurückzuholen. Als Festungswächter verkleidet, machen sich die A-Team Mitarbeiter, jeder auf sich alleine gestellt, auf die Jagd nach der Formel. Der Dieb weiß, daß das A-Team auf ihn angesetzt ist. Deshalb hat er ein gefährliches Spiel inszeniert, das auf sie im Inneren der Festung wartet. Aber der listige Hannibal, der Chef von A-Team, hat B.A., seinen fähigsten Mitarbeiter, vorausgeschickt. Dieser ist vor den anderen in die Festung eingedrungen. B.A. kennt sich nun aus, und wird dem A-Team, also Euch, bei der Mission helfen, die Formel aus der Festung herauszuholen. Viel Glück!

DAS ZIEL:

Macht Euch auf den Weg zum Gewölbe im Zentrum einer schwer bewachten Festung, erbeutet die Formel und verläßt die Festung schnellstens...

SPIELAUSSTATTUNG

- 1 Spielbrett
- 35 Aktionskarten
- 4 Charakterkarten (Mitglieder des A-Team)
- 4 Plastik-Ständer
- 1 Geheim-Formel Karte
- 1 Roter Würfel
- 1 Blauer Würfel



ABLAUF

- 1.) Leg die Formel auf das Gewölbe in der Mitte des Spielbretts.
- 2.) Mische die Aktionskarten und verteile 3 davon verdeckt an jeden Spieler. Lege die verbleibenden Karten verdeckt an die Seite des Spielbretts zum späteren Ziehen. Aus den Aktionskarten kannst Du Deine geheime Information herauslesen. Zeige sie keinem, bevor Du sie ausspielst.
- 3.) Je eine der Charakterkarten wird in einen Plastik - ständer gesteckt (die darauf abgebildeten Personen müssen in die Richtung schauen, in die sie gehen: entweder zum Gewölbe hin oder später von ihm weg). Jeder Spieler wählt einen Charakter und setzt dessen Karte (zum Gewölbe schauend) auf Start. (Pfeil)
- 4.) Jeder Spieler würfelt und wer die höchste Punktzahl hat, beginnt. Nach seinem Zug ist der nächste Spieler zur Linken an der Reihe.

SPIELREGELN

Wenn Du an der Reihe bist:

- 1.) Würfle und rücke Deine Figur um die entsprechende Zahl von Feldern weiter.
- 2.) *Wenn Du willst*, spiel eine Deiner Spielkarten aus. Es ist egal, in welcher Reihenfolge Du diese Dinge machst: Du darfst erst würfeln oder erst eine Deiner Aktionskarten spielen. Das Ziel des ersten Teiles des Spiels ist, in das Gewölbe zu gelangen.

SPIELFELDER

Besetzte Felder

Wenn Du auf ein Feld kommst, das von einem Gegner besetzt ist, mußt Du diesen sofort angreifen. Jeder von Euch würfelt. Die höhere Zahl gewinnt und rückt um den Unterschied zwischen beiden Würfeln vor.

Zum Beispiel: Du würfelst eine 6 und Dein Gegner eine 4. Du gewinnst und rückst 2 Felder vor ($6-4=2$). Die Anweisungen des neuen Feldes mußt Du nur dann befolgen, wenn Du den Kampf verursacht hast. Bei gleicher Augenzahl wird nochmals gewürfelt. Wenn Du Dich nur gegen einen Angreifer verteidigst und gewinnst, also weitersetzen darfst, so ist die Anweisung auf dem Feld ohne Bedeutung. Diese Regel gilt nicht, wenn man auf Sicherheitszonen oder Wächterfeldern steht. Diese Felder dürfen mit mehr als einem Spieler besetzt sein.



Wächterfelder

Wenn Du auf einem Wächterfeld landest, mußt Du sofort versuchen, zu entkommen, indem Du mit den Wächtern kämpfst: d.h. Du mußt beide Würfel werfen.

Der rote Würfel gehört den Wächtern, der blaue ist Deiner. Die höhere Augenzahl gewinnt.

Gewinnen die Wächter, bleibst Du stehen. Erst wenn Du wieder an der Reihe bist, würfelst Du noch einmal gegen die Wächter, um wieder zu versuchen, zu entkommen.

Wenn Du gewinnst, rückst Du wieder die entsprechende Zahl von Feldern (Unterschied zwischen den beiden Würfel-Punktzahlen) vor und folgst den Anweisungen auf dem Feld, auf dem Du landest. Z.B. die Wächter würfeln eine 2 und Du eine 5. Du gewinnst und rückst 3 Felder vor ($5 - 2 = 3$).

Bei gleicher Augenzahl wird nochmals gewürfelt.

- a.) Wenn Du auf einem besetzten Wächterfeld landest, kämpfst Du nur gegen die Wächter.

b.) Wenn Du auf ein Wächterfeld kommst, während ein anderer an der Reihe ist, mußt Du warten bis Du wieder dran bist (wie das passieren kann, siehe Aktionskarten).

c.) Du kannst keine Aktionskarte benutzen, um vom Wächterfeld zu entkommen. Du hast nur 2 Möglichkeiten, vom Wächterfeld zu fliehen:

- 1) Wenn Du den Kampf mit den Wächtern gewinnst.
- 2) Wenn ein auf einem Beobachtungsfeld stehender Spieler Dich bedroht und Du gewinnst.



Enge Durchgänge

Enge Durchgänge zählen als ein Feld. Du kannst auf einem unbesetzten Durchgang landen oder ihn durchqueren. Du kannst jedoch nicht durch einen schon besetzten Durchgang vorrücken. Hier mußt Du stehenbleiben, auch wenn Du die höhere Augenzahl hast. Kämpfe gegen den Spieler, der dort steht. Beide von Euch würfeln. Die höhere Zahl gewinnt und rückt den Unterschied zwischen beiden Würfeln vor.

Beachte die Anweisungen auf dem Feld, auf dem Du landest – nur dann, wenn Du den Kampf verursacht hast. Bei gleicher Augenzahl wird nochmals gewürfelt.



Beobachtungsfelder

Wenn Du auf einem unbesetzten Beobachtungsfeld landest, kannst Du, wenn Du willst – einen Gegenspieler bedrohen. Du kannst jeden angreifen, der NICHT auf einer Sicherheitszone steht. Du und Dein Gegner würfeln je einmal mit einem Würfel. Die höhere Augenzahl

gewinnt, es wird entsprechend dem Unterschied zwischen beiden Würfeln vorgerückt. Beachte die Anweisungen auf dem Feld, auf dem Du landest nur dann, wenn Du den Kampf verursacht hast. Bei gleicher Augenzahl wird noch einmal gewürfelt.
Wenn Du auf einem mit einem Gegenspieler besetzten Beobachtungsfeld landest, kannst Du nur diesen angreifen.



B.A.-Felder

Wenn Du auf diesem Feld landest, darfst Du nochmal würfeln. Dies gilt nicht, wenn ein anderer an der Reihe ist und Du während eines Kampfes dort landest.



Sicherheitszonen

Wenn Du auf einer Sicherheitszone landest, bist Du vor allen Bedrohungen sicher. Du kannst nicht angegriffen werden und keiner kann eine Aktionskarte gegen Dich ausspielen. Denk daran, mehrere Spieler dürfen zur gleichen Zeit auf diesem Feld sein.

Gewölbe-Feld

Du mußt nicht genau auf das Gewölbefeld würfeln, sondern kannst auch bei einer größeren gewürfelten Punktezahl dort stehenbleiben. Die Restpunkte verfallen dann.

DIE AKTIONSKARTEN

Du kannst jede Aktionskarte nur ein einziges Mal spielen, jeweils dann, wenn Du an der Reihe bist. Aktionskarten werden offen neben dem verdeckten Kartenstapel abgelegt. Wenn Du eine Karte gespielt hast, nimm eine neue Karte des verdeckten Stapels. Wenn der Stapel der Aktionskarten abgenommen worden ist, mischt man die abgelegten Karten und beginnt erneut.

Anstatt eine Aktionskarte zu spielen, kannst Du sie auch aufdecken und eine andere Karte ziehen. Die meisten Aktionskarten beschreiben den weiteren Spielablauf. Sie helfen Dir, Deine A-Team Figur vorzurücken.

Die Karten bedeuten:



Stop

Du kannst diese Karte einem Gegner zuspielen, der nicht auf einer Sicherheitszone steht. Lege die Karte aufgedeckt vor einen Spieler. Dieser muß eine Runde aussetzen. (Du kannst Dir diese Karte auch selbst zuspielen – strategische Vorteile).



Die Wächter fangen Dich

Du kannst diese Karte jemandem zuspielen, der sich nicht in der Sicherheitszone befindet. Du kannst sie einem Gegner zuspielen, der schon auf einem Wächterfeld steht und ihn so zurückschicken.



Geheimkammer / Grab-Geheimkammer / Schatz-Geheimkammer

Verschiedene Symbole erscheinen auf diesen Karten und auch auf dem Spielbrett. Wenn Du auf einem Geheimkammerfeld landest, schau in Deinen Karten nach, ob Du eine Geheimkammer-Karte mit dem gleichen Symbol besitzt. Wenn ja, leg die Karte ab und rücke die entsprechende Punktezahl weiter. Du siehst, daß das äußerste Geheimkammer-Feld alle 3 Symbole zeigt. Das bedeutet, Du kannst mit jeder Geheimkammer-Karte weiterrücken.

B.A.-Karten

Es gibt drei verschiedene Arten von B.A.-Karten:

- a) B.A. + 3: B.A. hilft Dir – rücke 3 Felder vor
- b) B.A. + Würfel: B.A. ebnet Dir den Weg – würfle nochmals
- c) B.A. + 3 Symbole: B.A. kennt sich aus – rücke vor bis zum nächsten Geheimkammer-Feld.

2. TEIL. DU ERREICHST DAS GEWÖLBE

Die Regeln sind in diesem Teil des Spieles fast die gleichen – nur das Tempo ändert sich. Nur ein Spieler kann die Geheimformel besitzen, daher versucht jeder, sie ihm abzujagen.

- a) Um das Gewölbe zu erreichen, muß nicht die genaue Punktzahl gewürfelt werden (auch darüberhinaus).
- b) Der erste Spieler, der das Gewölbe-Feld erreicht, holt die Formel und steckt sie auf seine Figur, die er umdreht.
Dann wirft dieser Spieler beide Würfel, rückt die Augenzahl der Würfel in Richtung Eingang der Festung zurück und folgt den Anweisungen auf dem Feld, auf dem er landet.
- c) Jeder andere muß erst das Gewölbe erreichen, bevor er den Spieler mit der Formel verfolgen darf.
Also würfle einmal und rücke wie gewöhnlich weiter bis zum Gewölbe. Dann warte, bis Du wieder dran bist, bevor Du das Gewölbe verläßt und den Spieler mit der Formel jagst.
Nachdem Du das Gewölbe erreicht hast, darfst Du mit beiden Würfeln werfen, jedoch weiterhin nur eine Aktionskarte pro Runde benutzen.
- d) Wenn das Gewölbe besetzt ist, greife sofort den Gegenspieler an (wie schon unter "besetzten Feldern" beschrieben).
- e) Wenn Du das Gewölbe mit einer Aktionskarte erreichst ohne zu würfeln, muß Du warten, bis Du wieder an der Reihe bist, bevor Du noch einmal würfeln und das Gewölbe verlassen kannst.

- f) Wenn Du das Gewölbe noch nicht erreicht hast, landest aber auf einem Feld mit dem Spieler, der die Formel hat, mußst Du ihn wie üblich angreifen. Auch wenn Du den Kampf gewinnst, bekommst Du die Formel nicht, denn Du mußst zuerst das Gewölbe erreichen. Auf dem Rückweg kannst Du versuchen, die Formel zu erbeuten.

ERBEUTUNG DER GEHEIMEN FORMEL VON EINEM GEGNER

Wenn Du das Gewölbe erreichst und entdeckst, daß die geheime Formel weg ist, ist Dein Ziel jetzt, sie dem Gegenspieler, der sie besitzt, abzujagen. Zuerst mußst Du auf dessen Feld landen.

Du mußt dazu nicht die genaue Punktzahl würfeln, sondern bleibst stehen, sobald Du sein Feld erreicht hast. Ihr würfelt sodann um die Formel, mit einem Würfel. Die höhere Augenzahl gewinnt die Formel. Der Gewinner wirft dann sofort beide Würfel und rückt mit der Formel die gesamte Punktzahl vor.
Beachte die Anweisungen auf dem Feld, auf dem Du landest, nur dann, wenn Du den Kampf verursacht hast.
Wenn Du auf einem Wächterfeld landest, das schon von dem Spieler besetzt ist, der die Formel besitzt, mußst Du zuerst von diesem Spieler die Formel erbeuten. Dann, egal ob Du gewinnst oder verlierst, mußst Du versuchen, mit einem weiteren Würfeln gegen die Wächter vom Wächterfeld zu entfliehen.

GEWINNER

Der Gewinner ist das Mitglied des A-Teams, dem es gelingt, die Geheim-Formel erfolgreich aus dem Ausgang der Festung zu bringen.



PARKER SPIELE
General Mills, Inc.
Deutsche Zweigniederlassung
6054 Rodgau 3