
Dr. E. Solomon

Agent

Spielregeln

1. Auf 4 Felder (Washington, London, Moskau, Peking) werden die dort beheimateten Agenten (Amerikaner – Grün, Engländer – Blau, Russen – Rot, Chinesen – Gelb) gestellt.
In die Mitte des Spielplanes (Tanger) wird der Koffer gelegt.
 2. Jeder Spieler erhält einen Kapitalplan mit einem Guthaben von 10 000,— Dollars, aufgeteilt in je 4 Einzelwerte von 1 000,—, 500,—, 400,—, 300,—, 200,— und 100,—.
 3. Jeder Spieler trägt geheim in den Kapitalplan ein, welchen Betrag er auf welchen Agenten setzt. Die aufgedruckten Werte müssen einzeln durchgestrichen und in die Felder einzeln eingetragen werden.
Es bleibt ihm überlassen, ob er alle Beträge einsetzt oder nur einen Teil davon, ob er alle Agenten berücksichtigt oder nur einige oder gar nur einen, ob er gleichhohe Werte einsetzt oder unterschiedliche. Maximal darf er im Laufe des Spieles nur bis zu 10 000,— Dollars aufwenden. Umbuchungen vom einen auf den anderen Agenten sind nicht erlaubt.
 4. Man lost aus, wer mit dem Spiel beginnt.
 5. Die Spieler setzen reihum eine beliebige Spiel-Figur auf ein benachbartes Feld. Dabei bleibt es jedem Spieler überlassen, ob er die zuvor bewegte Figur setzt oder irgend eine andere.
 6. Ziel ist, den Agenten, den der Spieler durch Einsetzen eines Betrages (Bestechungsgeld) zu seinem Beauftragten erkoren hat,
 - a) auf schnellstem Wege nach Tanger zu bringen,
 - b) ihn den dort liegenden Koffer ergreifen zu lassen (Durch Aufsetzen der Spielfigur auf den Koffer symbolisch dargestellt) und
 - c) in seine Heimatstadt (Amerikaner nach Washington, Engländer nach London, Russen nach Moskau, Chinesen nach Peking) zu bringen.
 7. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann unter folgenden 3 Möglichkeiten wählen:
 - a) Er setzt eine Spielfigur um ein Feld weiter, und zwar auf ein freies oder besetztes.
Wenn einem Mitspieler dieser Spielzug nicht gefällt, weil er seinen Absichten im Wege steht, kann er verlangen, daß der Zug zurückgenommen wird.
-

Geht der Spieler auf dieses Verlangen ein, ist die Angelegenheit erledigt.
Geht der Spieler auf dieses Verlangen nicht ein, muß festgestellt werden, wer von allen Mitspielern die größten Rechte auf diesen Agenten angemeldet hat. Das ist immer der Spieler, der auf diesen Agenten das höchste Bestechungsgeld gesetzt hat und das auch offen zugibt.

Den 1. Betrag nennt der Spieler, der die Zurücknahme des Spielzuges fordert.
Den 2. Betrag nennt der Gegenspieler.

Dabei nennt man tunlichst nicht sofort den Endbetrag, sondern beginnt recht niedrig und tastet sich durch gegenseitiges Überbieten langsam vor. Man gibt aber auf, wenn der Mitspieler einen höheren Betrag nennt, als man selbst gesetzt hat.

Wer den höchsten Betrag eingesetzt hat, entscheidet darüber, ob der Zug bestehen bleibt oder zurückgenommen werden muß. Sind die Beträge gleich, gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist.

Bei Zurücknahme des Spielzuges darf der an der Reihe befindliche Spieler einen anderen ausführen.

- b) Er greift mit einem Agenten, auf den er mindestens 500,— Dollars gesetzt hat, einen anderen an.

Er setzt dazu eine Spielfigur um ein Feld weiter, und zwar auf ein besetztes mit dem Ausruf: „Ab auf die Bahamas!“ Das heißt, daß der auf diesem Feld stehende Agent aus dem Spiel genommen werden muß. Sollte er den Koffer besitzen, bleibt dieser zurück und kann von dem Angreifer übernommen werden. Gegen dieses Vorgehen kann jeder Mitspieler protestieren.

Zieht der Spieler daraufhin seinen Agenten zurück, ist die Angelegenheit erledigt.

Zieht der Spieler ihn nicht zurück, muß in der zuvor bereits beschriebenen Weise ermittelt werden, wer von allen Mitspielern die größten Rechte auf den angreifenden Agenten gesetzt hat. Das höchste Bestechungsgeld entscheidet darüber, ob der angegriffene Agent aus dem Spiel genommen werden muß oder ob der angreifende Agent in seine Ausgangsposition zurückzunehmen ist. Bei gleichhohen Beträgen entscheidet der Spieler, der an der Reihe ist.

Eine erfolgreiche Verbannung eines Agenten kostet den Angreifer immer 500,— Dollars. Diesen Betrag muß er von seinem Kapitalplan streichen, und zwar von dem für den Agenten eingesetzten Betrag.

Alle Spieler nennen nun ihre Beträge, die sie auf den Agenten gesetzt hatten, der auf die Bahamas verbannt wurde.

- c) Er sagt: „Ich besteche!“ – und setzt weitere beliebig hohe Beträge auf einen oder mehrere Agenten, und zwar im einzelnen wie unter Punkt 3 beschrieben.
-

Wichtig: Alle Spieler haben in jeder Runde die Wahl, entweder eine Agentenfigur zu setzen oder Bestechungsgelder zu notieren.

8. Trifft ein Agent auf ein Feld, auf dem der Koffer liegt, kann er sich neben oder auf den Koffer stellen.
9. Jeder Agent, der sich neben den Koffer stellt, zeigt damit an, daß er ihn nicht besitzt. Ein anderer kann ihn auf diesem Feld in Besitz nehmen, indem er sich darauf stellt. Freigabe oder Inbesitznahme des Koffers gelten nicht als eigenständiger Spielzug.
10. Agenten, die sich in den Besitz des Koffers gebracht haben, können auch ohne diesen weitergehen, wenn sie es taktisch für klug halten sollten.
11. Jeder Agent ist auf dem Feld, das den Namen seiner Heimatstadt trägt, vor allen Angriffen geschützt.
12. Wem es zuerst gelingt, einen Agenten mit Koffer in dessen Heimatstadt zu bringen, ist Sieger. Ausnahme: Ein anderer Spieler erhebt Anspruch auf diesen Sieg, weil er ein höheres Bestechungsgeld auf denselben Agenten gesetzt hat. Diese Frage wird durch Aufdecken aller Kapitalpläne geklärt. Sollten mehrere Spieler den gleichen Betrag auf diesen Agenten gesetzt haben, gewinnt der Spieler, der ihn heimgebracht hat.

Empfehlung:

Wer genau aufpaßt kann oftmals während des Spiels herausfinden, wieviel Geld andere Spieler auf gewisse Agenten gesetzt haben. So ist es z. B. ratsam, sich Notizen zu machen, wie oft und wieviel Geld andere Spieler beim Verbannen auf die Bahamas verlieren.

Je mehr geblufft wird, umso spannender wird der Verlauf. Je öfter sie dieses Spiel spielen, um so mehr Raffinessen werden Sie entdecken.

- * Die Spiel-Story ist entweder frei erfunden, zum Teil wahr, oder aber ganz und gar authentisch. Darüber läßt uns Eugen Oker im Unklaren. Das müßten wir schon selbst herausfinden, meint er, denn schließlich wolle er ja nicht bloß Einleitungen schreiben, sondern Vorspiele, Einstimmungen. Und da kümmerge ihn die Wahrheit wenig. Kommen Sie dem Schalk selbst auf die Sprünge. Manchmal trägt er dick auf, gibt kräftige Hilfen mit Wortspielen, meist in Namen versteckt, stellt falsche Bezüge zwischen reellen Fakten her und dichtet echten Personen Erfundenes an. Uns hat noch jede Story amüsiert. In diesem Sinne: Spielen und lachen Sie mit!

Günther Wagner Pelikan Werke GmbH

+ AGENT + AGENT + AGENT + AGENT +

Amerika
(Grün)

England
(Blau)

Rußland
(Rot)

China
(Gelb)

Sam McCarthy	Tom Stevens	Iwan Iwanow	Ho Cheng-Wei
Marilyn White	Lady Jane Fox	Olga Mazarowa	Ah Sai-Ling

Kapital-
plan

1.000
1.000
1.000
1.000
500
500
500
500
400
400
400
400
300
300
300
300
200
200
200
200
100
100
100