

AGENTENJAGD

Ein spannendes Deduktionsspiel für 2-4 Spieler von Prospero Hall



Spielmaterial

- 60 Aktionskarten
- 4 Spielfiguren
- 4 Charakterkarten
- 1 Spielplan

Spielidee

Sei der erste Agent, der den mysteriösen Spion schnappt!

Zu Beginn gilt es aber erst einmal die Informanten zu finden. Denn von diesen erhaltet ihr wertvolle Hinweise und Hilfsmittel. Wenn ihr diese clever nutzt, schafft ihr es, den versteckten Spion vor euren Mitspielern zu finden und zu fangen.



Vor dem ersten Spiel müsst ihr die App „Agentenjagd“ im „App Store“ oder bei „Google Play“ auf ein Smartphone oder Tablet herunterladen und installieren.

Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte und legt das Smartphone oder Tablet mit der installierten Agentenjagd-App griffbereit.
2. Mischt die 60 Aktionskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Ihr zieht sie ihr erst im Verlauf des Spiels.
3. Jeder Spieler wählt einen Charakter und nimmt sich die passende Figur sowie die dazugehörige Charakterkarte (Whitewolf, Blackfire, Redfox oder Goldhawk), damit jeder Spieler sehen kann, wer welchen Agenten spielt.
4. Startet nun die App und wählt „Neues Spiel“.
5. Zuerst müsst ihr angeben, welche Agenten am Spiel teilnehmen.
6. Die App legt dann eine Reihenfolge der Spieler fest und sagt euch, in welcher Stadt euer Agent das Spiel beginnt. Stellt eure Figur in die jeweilige Stadt. Wenn ihr im Uhrzeigersinn spielen wollt, solltet ihr euch jetzt entsprechend umsetzen.
7. Wenn ihr bereit seid, kann es jetzt losgehen! Folgt einfach den Anweisungen der App. Viel Spaß!



Agentenjagd-App

Die App begleitet euch durch das Spiel und ist auf alle Situationen vorbereitet.

1. Die geheime Position des gesuchten Spions wird von der App in einer zufälligen Stadt festgelegt. Der Spion bleibt für den Verlauf des Spiels in dieser Stadt stehen und bewegt sich nicht.
2. Die App positioniert ebenso je einen verbündeten Informanten auf den sechs Kontinenten in einer geheimen Stadt. Auch die Informanten bewegen sich nicht mehr von dieser Stadt weg.
3. Zu Beginn jeder Partie legt die App die Positionen des Spions und der Informanten neu fest.

Spielablauf

In jedem Zug könnt ihr **zwei Aktionen** durchführen. Es stehen die folgenden Aktionen zur Auswahl:

- **Reisen**
- **Aktionskarte ausspielen**

Diese Aktionen können beliebig kombiniert werden. Ihr könnt also 2-mal reisen, 2 Aktionskarten ausspielen oder auch nur 1-mal reisen und 1 Aktionskarte ausspielen.



Möchtet ihr nur eine Aktion ausführen, drückt ihr nach der ersten Aktion den Button „Aktion überspringen“. Damit weiß die App, dass ihr keine weitere Aktion ausführen wollt.

Hinweis: Der Button „Statusbericht“ kann jederzeit verwendet werden. Dies kostet euch keine Aktion! Die App zeigt euch damit, in welcher Stadt alle am Spiel beteiligten Agenten gerade stehen. Dies ist besonders hilfreich, wenn ihr aus Versehen die falsche Figur bewegt habt.



Reisen

Um von einer Stadt in eine andere zu reisen, drückt ihr in der App auf den Button mit dem gewünschten Verkehrsmittel. Grundsätzlich stehen euch 4 verschiedene Verkehrsmittel zur Verfügung.

Dann bewegt ihr eure Figur in die entsprechende Stadt. Mit welchen Verkehrsmitteln ihr reisen dürft, hängt von eurer Ausgangsstadt ab. Dadurch kann die App erkennen, welche Reiseroute ihr mit welchem Fahrzeug nutzt.



Beispiel:

Von Mexiko-Stadt könntet ihr mit dem Helikopter (blau), dem Jet (gelb) oder dem Sportwagen (lila) reisen. In Havanna habt ihr nur noch 2 Möglichkeiten zu reisen: Mit dem Helikopter (blau) oder dem Jet (gelb). Das Motorrad (grün) steht euch in beiden Städten nicht zur Verfügung.



■ Aktionskarten ausspielen

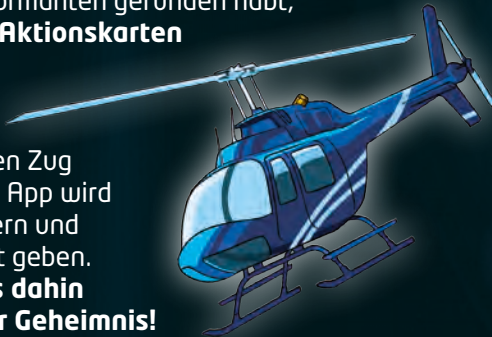
Aktionskarten erhaltet ihr, wenn ihr Informanten findet (s.u.). Wenn ihr eine Aktionskarte auf der Hand habt, dürft ihr diese in eurem Zug ausspielen. Dazu gebt ihr den vierstelligen Code der Karte in die App ein. Die gespielte Karte kommt danach offen auf den Ablagestapel. Aktionskarten geben euch Informationen oder andere Vorteile bzw. Nachteile für eure Mitspieler. Die einzelnen Aktionskarten werden später noch erklärt.

Aktionskarten erhalten

Auf jedem Kontinent befindet sich ein Informant. Wenn ihr euren Zug in einer Stadt beendet, auf dem sich ein **Informant** aufhält, habt ihr ihn automatisch **gefunden** und **erhaltet Aktionskarten** als Belohnung:

- Der **erste** Spieler, der diesen Informanten findet, erhält 4 Aktionskarten.
- Der **zweite** Spieler, der diesen Informanten findet, erhält 3 Aktionskarten.
- Der **dritte** Spieler, der diesen Informanten findet, erhält 2 Aktionskarten.
- Der **vierte** Spieler, der diesen Informanten findet, erhält 1 Aktionskarte.

Damit die anderen Spieler nicht gleich bemerken, dass ihr einen Informanten gefunden habt, **bekommt** ihr die **Aktionskarten als Bonus erst dann, wenn ihr den Kontinent verlasst** und euren Zug beendet habt. Die App wird euch daran erinnern und dies allen bekannt geben. **Verratet also bis dahin niemandem euer Geheimnis!**



Sonderfall: Hat ein Spieler auf **allen Kontinenten** den jeweiligen **Informanten** gefunden, wird die App diese glorreiche Tat ebenfalls bekannt geben. Ab sofort erhält dieser Spieler als Belohnung **jede Runde 1 Aktionskarte**.

Aktionskarten verwenden

Nach Eingabe des vierstelligen Codes erfahrt ihr von der App die Auswirkung. Je nach Karte werden alle Spieler oder nur der ausspielende Spieler mit einer geheimen Nachricht darüber informiert (s. u.). Danach legt ihr die Karte auf den Ablagestapel.



Sobald der Stapel mit den Aktionskarten leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Stapel bereitgelegt.

Geheime Nachrichten

Am **Ende eures Zuges** erhaltet ihr stets eine **geheime Nachricht**. Dafür nehmt ihr das Smartphone oder das Tablet so in die Hand, dass kein anderer Spieler das Display sehen kann. Wischt ihr dann mit dem Finger über den Bildschirm, wird die geheime Nachricht für euch sichtbar. Habt ihr die Nachricht vollständig gelesen, drückt ihr auf „Nachricht vernichten“.

In dieser Nachricht erfahrt ihr, **wie weit ihr vom Informanten auf dem jeweiligen Kontinent** entfernt seid. Als Entfernung wird hierbei immer die **kürzeste** angegeben. Die geheime Nachricht bezieht sich immer nur auf den Informanten der auf dem Kontinent ist, auf dem ihr euch gerade befindet.

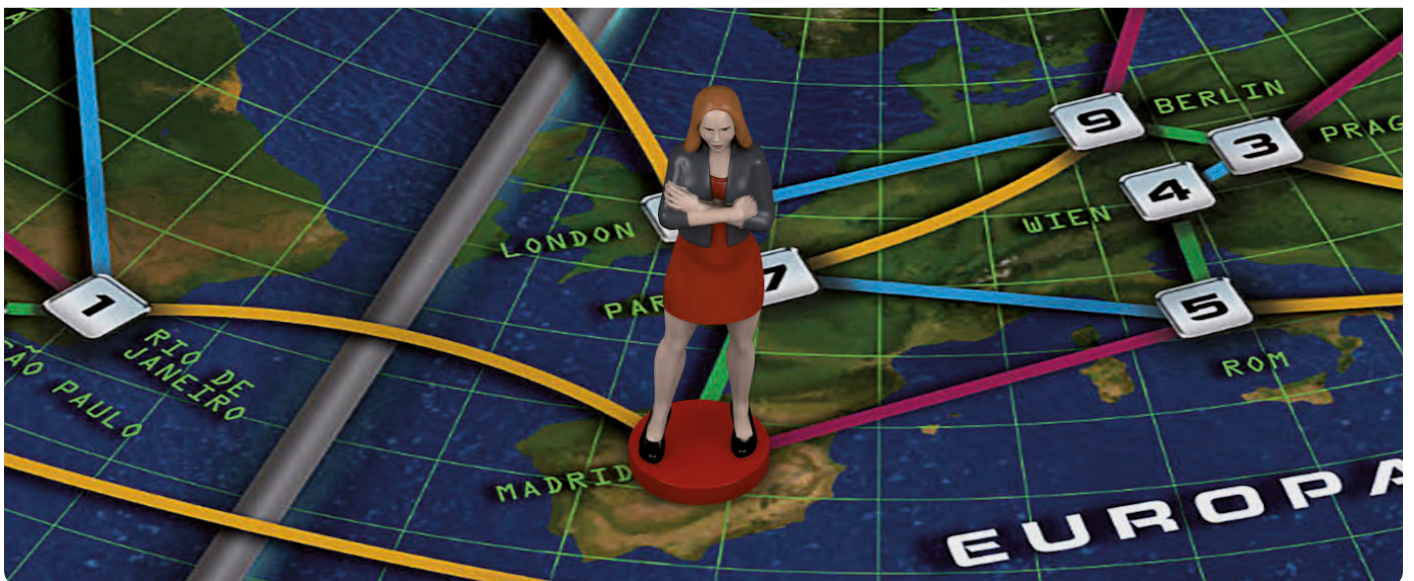


Beispiel:

Agent Redfox hat nach zwei Aktionen ihren Zug in Madrid beendet. Sie erhält eine geheime Nachricht: „Du bist 1 Feld vom Informanten in Europa entfernt.“

Sie weiß nun, dass der Informant entweder in Paris oder in Rom ist, da diese beiden Städte nur 1 Feld entfernt sind.

Rio de Janeiro ist zwar auch nur 1 Feld entfernt, aber Agent Redfox hat keine Hinweise über den Informanten in Südamerika erhalten, da sie gerade in Europa ist.



Wenn ihr den Informanten auf eurem aktuellen Kontinent bereits gefunden habt, bekommt ihr als geheime Nachricht nur den Hinweis, dass ihr ihn schon gefunden habt.

Zusätzliche geheime Nachrichten

Falls ihr in eurem Zug eine der Karten „Abhören“, „Sabotage!“, „Hinweis auf den Spion“ oder „Suche nach dem Spion“ ausgespielt habt, werdet ihr weitere geheime Nachrichten erhalten, die ihr genauso wie die vorherige Nachricht lest und dann vernichtet.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Den Spion suchen und finden

Die Karte „Suche nach dem Spion“ ist die häufigste Karte im Spiel. Wenn ihr sie ausspielt, verrät euch die App, **wie viele Felder der Spion von euch entfernt** ist. Auch hier ist die angegebene Entfernung immer genau die kürzest mögliche. Allerdings ist die angegebene **Entfernung nicht** auf den jeweiligen **Kontinent beschränkt**. Der Spion hält sich irgendwo auf dem Spielbrett auf. Spielt ihr aber diese Karte an verschiedenen Orten, könnt ihr Rückschlüsse ziehen in welche Richtung ihr gehen müsst, um den Spion zu finden.



Beispiel:

Agent Redfox hat in Prag die Karte „Suche nach dem Spion“ ausgespielt. Sie erhält von der App die geheime Nachricht:

„Du bist 2 Felder vom Spion entfernt.“

Sie weiß nun, dass der Spion entweder in den europäischen Städten Rom, Paris, London, Stockholm oder in der asiatischen Stadt Peking sein könnte.

In Moskau kann der Spion nicht sein. Auch wenn der Weg über Istanbul nach Moskau 2 Felder lang ist, so ist doch Moskau auf direktem Weg nur 1 Feld entfernt. Wenn Redfox in einem späteren Zug in eine andere Stadt reist und dort die Karte „Suche nach dem Spion“ spielt, kann sie mit dieser zusätzlichen Information viel genauer einschätzen, wo sich der Spion aufhält.



Spielende

Sobald ihr euch sicher seid, wo sich der Spion befindet, reist ihr an diesen Ort. Den Spion fangt ihr aber **nicht automatisch**. Ihr müsst dazu in der App den Button „Spion fangen“ als Aktion benutzen. Die App gibt dann bekannt, ob ihr richtig liegt. Wenn die Nachricht kommt, dass der Spieler den Spion **gefangen** hat, **gewinnt** dieser Spieler das Spiel.

Wenn ihr **falsch** liegt, müsst ihr **eine Runde aussetzen**. Es ist also riskant, diese Option zu früh zu nutzen. Mit der Aktionskarte „Suche nach dem Spion“ könnt ihr euch absichern. Zeigt die App nach dem Spielen der Karte an, dass ihr 0 Felder vom Spion entfernt seid, könnt ihr euch sicher sein, dass ihr den Spion gefunden habt.

Hinweise

- 1) Es kann passieren, dass zwei oder auch mehr Agenten das Spiel auf dem gleichen Kontinent beginnen.
- 2) Kein Agent beginnt das Spiel in Australien.
- 3) Grundsätzlich erhaltet ihr geheime Nachrichten von der App erst, wenn die zweite Aktion beendet ist. Angaben zu Entfernungen beziehen sich daher immer auf die Stadt, in der ihr nach der zweiten Aktion steht.



Aktionskarten

Es gibt 9 verschiedene Aktionskarten:

Suche nach dem Spion

Du erfährst, wie viele Felder der Spion von deinem aktuellen Standort entfernt ist. Die genannte Entfernung ist genau die kürzeste. Diese Entfernung ist aber **nicht auf den Kontinent beschränkt**, auf dem du gerade bist.



Tipp: Spiele diese Karten von verschiedenen Standorten aus, so dass du aus den Informationen deine Schlüsse ziehen kannst.

Hinweis auf den Spion

Erfahre, in welche Richtung du auf dem kürzesten Weg zum Spion gelangst. Ausgehend von deinem aktuellen Standort wird dir der angrenzende Ort genannt, zu dem du reisen solltest, um näher zum Spion zu kommen. Gibt es mehrere kürzeste Wege, wird zufällig einer ausgewählt.



Tipp: Diese Karte ist besonders hilfreich, wenn du sie in einer Stadt ausspielst, von der es nur zwei Reiserouten gibt.

Weiterer Zug

Spielst du diese Karte, bekommst du einen weiteren Zug. Du hast also nach dem Ende deines Zugs einen zusätzlichen Zug mit zwei weiteren Aktionen zur Verfügung.



Tipp: Zum Ende des Spiels ist diese Karte besonders wertvoll. Denn wenn durch das Verhalten der anderen Spieler der Aufenthaltsort des Spions bereits ungefähr abschätzbar ist, kann der zusätzliche Zug von großem Vorteil sein.

Straßen sperren

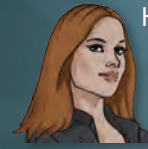
Verwendest du diese Karte, werden alle Straßen für eine Runde (bis du wieder an der Reihe bist) gesperrt. Allerdings auch für dich. Deshalb solltest du diese Karte erst als zweite Aktion ausspielen, sofern du noch auf der Straße unterwegs sein willst. Denn durch die gesperrten Straßen können keine Sportwagen und Motorräder benutzt werden. Wenn du wieder an der Reihe bist, kannst du diese Verkehrsmittel als Erster nutzen.



Tipp: Diese Karte macht besonders viel Spaß, wenn sich deine Mitspieler gerade an Orten aufhalten, an denen man nur mit dem Sportwagen oder dem Motorrad losfahren kann.

Flughäfen schließen

Hast du diese Karte aktiviert, werden alle Flughäfen für eine Runde gesperrt. Somit können keine Jets benutzt werden. Auch nicht von dir. Wenn du in der nächsten Runde wieder an der Reihe bist, kannst du als Erster einen Jet nutzen.



Hubschrauber sind von der Schließung nicht betroffen.

Tipp: Sei vorsichtig mit dieser Karte und blockiere dir nicht deine eigenen Möglichkeiten.

Flughäfen und Straßen öffnen

Diese Karte hat nur einen Nutzen, wenn die Straßen oder die Flughäfen von einem Mitspieler gesperrt wurden. Dann kannst du die Karte ausspielen und darfst in deiner nächsten Aktion das gesperrte Verkehrsmittel benutzen. Für deine Mitspieler gilt dies aber auch.



Tipp: In der richtigen Situation kann diese Karte dein Ass im Ärmel sein. Vergiss aber nicht, dass davon auch deine Mitspieler profitieren.

Sabotage!

Aktivierst du diese Karte, sabotierst die App ein zufälliges Verkehrsmittel. Aber nur du erfährst, welches die App gewählt hat. Der nächste Agent, der dieses Fahrzeug benutzt, muss dir 2 Karten geben, sofern er welche hat. Du selbst kannst dieses Transportmittel allerdings uneingeschränkt nutzen.



Tipp: Da du keinen Nachteil hast, wenn du die Karte ausspielst, ist sie wunderbar dazu geeignet, um deine Mitspieler zu ärgern.

Abhören

Du erhältst die Information, wie viele Felder ein anderer Agent vom Spion entfernt ist. Diesen anderen Agenten kannst du dir allerdings nicht aussuchen. Die App wählt zufällig einen aus.



Tipp: Spiele diese Karte am besten dann aus, wenn sich in deiner Nähe keine anderen Agenten befinden, so dass du aus der Information den bestmöglichen Nutzen ziehen kannst.

Fallschirmsprung

Reise an einen zufälligen Ort, der ungefähr auf der anderen Seite des Spielplans liegt. Du hast keinen Einfluss darauf, wo du mit dem Fallschirm landen wirst, aber du ersparst dir sehr viel Reisezeit.



Tipp: Diese Karte kann auch in Verbindung mit „Abhören“ sehr wertvoll sein, denn damit kannst du dich sehr weit von den anderen Agenten entfernen, wenn du Glück hast.

Anleitungsvideo:



Hier gibt es die kostenlose App:

www.schmidtspiele.de/agentenjagd

