

Secret Service

Member of Interpol Inc.

Lobster House 17/29 Quod Road London W2. Phone WES 226196



To Agent 007 From M Subject Universal Export

In een op een eiland gelegen laboratorium hebben geleerden de formule van een vaste brandstof voor raketten ontdekt. Geheime agenten uit alle hoeken van de wereld betwisten elkaar het bezit van deze formule.

Dit is in het kort de inhoud van het spel van de geheime agent, waarbij allen, jong of oud, JAMES BOND kunnen zijn. Het JAMES BOND-spel opent voor u, thuis, de poort voor het avontuur.

Ter beschikking staan

70 speelkaarten, verdeeld in 7 soorten:

-  32 kaarten waarmee men in beide richtingen van het ene vliegveld naar het andere mag reizen
-  6 kaarten voor vervoer met een helikopter van een helikopterveld naar een haven aan de oever van het meer, of omgekeerd
-  4 kaarten voor vervoer per helikopter van het eiland naar een der havens
-  4 kaarten om bij gebrek aan een speedboot in 2 beurten van of naar het eiland te zwemmen
-  12 kaarten waarmee men zich toegang tot het eiland verschaft (voor elke der 4 havens op het eiland zijn 3 kaarten aanwezig); deze kaarten zijn ook nodig om via een haven het eiland per speedboot (in één beurt) of zwemmende (in 2 beurten) weer te verlaten
-  4 kaarten om de kluis in het laboratorium - in het midden van het eiland - te forceren ten einde de geheime formule te bemachtigen
-  8 kaarten waarmee men het koffertje met de formule kan afnemen van de speler, die het in zijn bezit heeft. Dit is alleen mogelijk, als men deze speler heeft ingehaald. Op zijn beurt zal de 'beroofde' speler de documenten weer afnemen, indien hij daarvoor de juiste kaart heeft, en zich in dezelfde beurt met de hem ten dienste staande middelen verwijderen. Hoe dit geschiedt, staat onder 'speelwijze' vermeld.

speelveld, bestaande uit

1. Luchtvaartbaan (donkerblauw). Hierin liggen de 4 vertrekpunten Cairo, Londen, New York en Peking, en 4 tussenlandingsplaatsen, t.w. Buenos Aires, Dakar, Karachi en Moskou. Heeft men geen kaart, waarmee men zijn vertrekpunt kan verlaten, dan moet men één of meer beurten overslaan, per beurt 2 kaarten, die men denkt het beste te kunnen missen, afleggen en tegelijk 2 kaarten van de stok nemen. Op een gegeven ogenblik zal men dan een kaart in handen krijgen, waarmee men de reis kan aanvangen. Uiteindelijk zal men over een kaart moeten beschikken, waarmee men een tussenlandingsplaats kan bereiken, omdat men alleen daar de luchtvaartbaan kan verlaten. Daar bevinden zich namelijk de verbindingswegen - op het speelveld aangegeven door witte banen - naar de 'autoweg'.

2. Autoweg (paars). Hierop bevinden zich, aan het einde van genoemde verbindingswegen, 4 autostandplaatsen alsmede 4 helikoptervelden. Bij laatstgenoemde beginnen de verbindingswegen (witte banen) naar de 'oever van het meer'.

3. De oever van het meer (oker). Hieraan liggen 4 havens, die tevens dienst doen als helikopterhaven. Bij het begin van het spel liggen in deze havens de speedboten gemeerd. Indien men tevens over een kaart beschikt welke toestemming geeft, de tegenoverliggende haven van het eiland binnen te gaan, kan men hiermede in één beurt naar het 'eiland' varen.

4. In het meer bevindt zich het eiland, waarop 4 havens zijn (Crab Beach, Gun Beach, Rif Beach en Shark Beach). Via deze 4 havens kan men, met behulp van de onder 3 genoemde kaart, op het eiland komen. In het midden van het eiland ligt bij het begin van het spel het 'koffertje' met documenten.

het koffertje

Dit bevat de geheime formule. Zodra een speler het in zijn bezit krijgt, hangt hij het aan de hand van 'zijn' JAMES BOND. De speler die er in slaagt, het mee terug te nemen naar zijn vertrekpunt (nadat het ongetwijfeld vele malen van eigenaar is gewisseld), is de winnaar.

4 auto's

 Wanneer een speler via een der tussenlandingsplaatsen van de luchtvaartbaan, in één beurt naar de autoweg is gegaan, treft hij daar een auto aan (autostandplaats, géén kaart nodig). Hij prikt zijn JAMES BOND hierop vast en gaat in zijn volgende beurten naar verkiezing 1 of 2 vakjes vooruit in de richting van zijn keuze. Indien een andere speler hem echter is voor geweest en de auto dus is vertrokken, wordt hij geacht te gaan lopen; hij mag dan per beurt slechts 1 vakje vooruit gaan. Men laat de auto's achter op het punt, waar men is uitgestapt. De auto's mogen de autoweg niet verlaten.

4 speedboten

Zie onder 'speelveld - oever van het meer'. Ook de speedboten, voor het gebruik waarvan men géén kaart nodig heeft, laat men achter op de plaats, waar wordt uitgestapt.

4 JAMES BOND-figuurtjes

Elke speler kiest zich een JAMES BOND. De kleur van de sokkel hiervan bepaalt zijn vertrekpunt.

Speelwijze

Een der spelers schudt de kaarten en geeft iedere speler 9 kaarten. De overige kaarten worden met de afbeelding naar beneden, dus 'dicht', buiten het speelveld op een stapel gelegd; dit heet de 'stok'.

 Elke speler plaatst nu zijn J.B.-figuurtje op zijn vertrekpunt en probeert, te beginnen bij de speler die links van de gever zit, met behulp van een kaart - zie onder 'speelveld - luchtvaartbaan' - een tussenlandingsplaats te bereiken, vanwaar hij in één beurt op de autoweg komt. Vervolgens dient hij per auto (géén kaart nodig) of lopende een helikopterveld te bereiken, waar vandaan hij rechtstreeks per helikopter (kaart afleggen) naar een haven aan de oever van het meer kan vliegen, dan wel in één beurt op de oever van het meer kan komen (via de witte verbindingsweg) en vervolgens in 3 beurten de haven van zijn keuze kan bereiken.

 Treft hij daar een speedboot aan (géén kaart nodig), dan gaat hij in één beurt naar de tegenoverliggende haven op het eiland. Is geen speedboot aanwezig, dan zwemt hij er in 2 beurten naar toe (kaart afleggen). In beide gevallen dient hij over de eerder genoemde kaart, die hem toegang tot de tegenoverliggende haven op het eiland verleent, te beschikken.

 Van de haven naar het midden van het eiland gaan kost één beurt. Heeft hij de daarvoor nodige kaart, dan kan hij zich hier van de koffer met de formule meester maken.

Hij kan vervolgens het eiland op 3 manieren verlaten:

 1. met behulp van een helikopter (kaart afleggen). In dit geval mag hij rechtstreeks naar onverschillig welke haven aan de oever van het meer reizen. Aangezien hij hierbij niet in een haven op het eiland komt, behoeft hij voor dit doel geen kaart te hebben.

 2. per speedboot. Hij dient in dit geval over een kaart voor toegang tot de haven, waarin de speedboot ligt, te beschikken. Het gebruik van de speedboot zelf geschiedt zonder kaart.

 3. zwemmende. Hiervoor kan hij elke haven op het eiland gebruiken, mits hij over een kaart voor toegang tot die haven beschikt. Zwemmen kost 2 beurten en een kaart.

Het terugreizen naar het vertrekpunt geschiedt verder op dezelfde manier als de heenreis, maar uiteraard in omgekeerde volgorde.

Als een der spelers op het eiland is gekomen en het koffertje heeft bemachtigd, zullen de andere spelers trachten, hem de pas af te snijden of hem in te halen en hem met behulp van een daarvoor toestemming gevende kaart, het koffertje te ontnemen. Beschikt de speler over een kaart, waarmee hij in de volgende beurt het koffertje weer kan terugnemen en over een kaart, waarmee hij zich van de plaats, waar hij zich bevindt, kan verwijderen, dan mag hij dit in een en dezelfde beurt doen. Hij moet in dat geval 2 kaarten afleggen. Hij mag zich ook, na het koffertje te hebben teruggenomen, in dezelfde beurt per auto of speedboot verwijderen, mits hij daarover de beschikking heeft.

In alle hiervoor genoemde gevallen, waarbij een bepaalde kaart vereist is om te kunnen verderspelen, geldt het onder 'speelveld - luchtvaartbaan' geschrevene, dus per beurt 2 kaarten afleggen en 2 kaarten van de stok nemen, zolang totdat men de kaart(en), die men nodig heeft, heeft getrokken. In de volgende beurt speelt men dan weer verder.

Als men een kaart gebruikt, dient men die aan de medespelers te laten zien, waarna men haar aflegt, zijn J.B.-figuurtje verplaatst en ten slotte een kaart van de stok neemt. Men dient dus steeds 9 kaarten in de hand te houden, zodat men, indien men 2 kaarten tegelijk gebruikt, derhalve 2 kaarten van de stok moet nemen.

Als de stok op is, wordt de aflegstapel geschud en deze doet daarna dienst als stok, terwijl een nieuwe aflegstapel wordt gevormd.

Tijdens het spel mogen zich meer dan één J.B.-figuurtje op dezelfde plaats bevinden.

Men is steeds geheel vrij in de keus van de te volgen tactiek, echter met deze uitzondering, dat men de documenten niet meer kan afpakken op het vertrekpunt (tevens eindpunt) van de bezitter van het koffertje. Immers, het zou al te gemakkelijk zijn, een tegenstander op zijn vertrekpunt op te wachten en hem de documenten - en dus de overwinning - afhandig te maken op het moment, dat hij daar met het koffertje terugkomt!