

THE A-TEAM™

B.A. helpt je bij de jacht op de Geheime Formule

Voor 2-4 spelers, leeftijd 7-14 jaar.
Spelregels © 1984 Parker Brothers, Beverly, MA 01915. Made in France.
TM Stephen J. Cannell Productions. Licensed by Merchandising
Corporation of America Inc.

De supergeheime formule van een bekende frisdrank is gestolen door een misdadig genie en zijn gevaarlijke bende. Ze vragen er losgeld voor en houden hem verstopt in hun uitvalsbasis, een tot fort omgebouwd eiland. De grote multinational van wie de formule is heeft het A-Team ingehuurd om binnen te dringen in het fort en de formule terug te halen vóór het publiek erachter komt!

De leden van het A-Team moeten ieder voor zich proberen de formule te vinden. Hannibal heeft B.A. vast vooruit gestuurd om te infiltreren. B.A. 'weet er meer van' en hij zit daar om je te helpen bij je opdracht. Veel geluk.

DE OPDRACHT

Zie binnen te komen in de KLUIS in het centrum van het zwaar bewaakte fort, bemachtig de formule en probeer weer buiten te komen.

UITRUSTING

- 1 speelbord
- 35 Aktiekaarten
- 4 speelfiguren met plastic staanders
- 1 Geheime Formule Kaart
- 2 Dobbelstenen



BEGIN VAN HET SPEL

1. Zet de Geheime Formule Kaart in de KLUIS in het centrum van het fort.
2. Schud de Aktiekaarten en geef elke speler er 3. Leg de rest op een stapel naast het bord: de koopstapel. Je Aktiekaarten bevatten geheime informatie, laat ze dus niet aan de andere spelers zien
3. Kies je figuur en zet hem in de plastic staander op de pijl rechtsonder op het bord. Zet tijdens het spelen de figuren zo op het bord dat ze die kant op kijken waar ze naar toe gaan, dan kun je goed zien welke spelers op de heen- en welke op de terugweg zijn.
4. Elke speler gooit met de dobbelstenen. Wie het hoogste aantal ogen gooit begint, daarna de speler links daarvan etc.
5. Lees voor je gaat spelen de spelregels helemaal door.

HET SPEL

Tijdens het eerste deel van het spel gaat het erom in de KLUIS in het centrum van het fort te komen. De betekenissen van de verschillende vakjes en de Aktiekaarten helpen je daarbij. Als je aan de beurt bent

1. gooi je één dobbelsteen en doet zoveel zetten als je ogen hebt gegooid.
2. zet je één van je Aktiekaarten in. Het maakt niet uit in welke volgorde je dit doet.

DE VAKJES

Als je terecht komt op een vakje dat al bezet is door een andere speler dan moeten jullie erom vechten. Dat gaat zó: Jullie gooien beiden één dobbelsteen. Wie het hoogste gooit (bijv. jij gooit 5 en je tegenstander 3) mag zoveel zetten doen als hij meer heeft gegooid dan zijn tegenstander (in dit geval 2). De andere speler blijft staan. Gooien jullie even hoog dan moeten jullie overgooien.

Als degene die aan de beurt was de winnaar is dan doet hij wat er op het vakje staat waar hij nu op komt.

Op de groen geruite VEILIGE ZONES en de bruine BEWAKERS-vakjes met het "let op"-teken mogen wel meerdere spelers tegelijk staan.



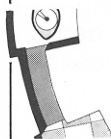
BEWAKERS vakje

Als je op een BEWAKERS vakje komt moet je direct proberen te ontsnappen. Je gooit beide dobbelstenen, de blauwe is voor jou, de rode voor de bewaker. Gooit de bewaker het hoogst dan moet je blijven staan, gooi jij het hoogst dan mag je weer zoveel zetten doen als je meer hebt gegooid.

Gooien jullie evenveel dan moet je overgooien.

1. Is het BEWAKERS vakje al bezet als je daar aankomt dan heb je met die andere speler niets te maken, je speelt alleen tegen de bewaker.
2. Als je terecht komt op een BEWAKERS vakje tijdens iemand anders zijn beurt, dan moet je wachten tot jij weer aan de beurt bent voordat je met de bewaker kunt vechten.

3. Je mag geen Aktiekaart gebruiken om van een BEWAKERS vakje te ontsnappen. Je kunt alleen weggkomen door de bewaker te overmeesteren of doordat je wordt uitgedaagd door een speler op een MONITOR vakje en het van hem wint. (Dit wordt verderop uitgelegd.)



NAUWE DOORGANG

Deze geldt als één vakje. Je kunt er alleen op komen of doorheen gaan als er geen andere speler op staat. Staat er wel een andere speler dan stop je op het vakje, ook als je meer gegooid had, en vecht tegen die speler zoals hiervoor beschreven is.



MONITOR vakje

Kom je op een onbezet MONITOR vakje terecht dan kun je één van je medespelers uitdagen, behalve als hij of zij op een VEILIGE ZONE staat. Kom je op een MONITOR vakje en er staat al een andere speler dan kun je alleen die speler uitdagen.



B.A. vakje

Gooi opnieuw. Dit geldt alleen voor de speler die aan de beurt is en op een B.A. vakje terecht komt.



VEILIGE ZONE

Hier ben je overal veilig voor. Niemand mag je uitdagen of een Aktiekaart tegen je inzetten. Op een VEILIGE ZONE mogen meerdere spelers tegelijk staan.

DE KAARTEN

Als je een Aktiekaart speelt leg je hem open naast de koopstapel. Je neemt gelijk een nieuwe van de koopstapel; zo houd je er altijd drie. Je mag ook een kaart afleggen zonder de aanwijzingen die erop staan op te volgen. Dit kun je doen als je hoopt een betere er voor terug te kopen.



STOP kaart

Je bent tijdelijk uitgeschakeld. Deze kaart kun je inzetten tegen iedere speler die NIET op een VEILIGE ZONE staat. Je legt de kaart open voor hem neer. Als hij aan de beurt is legt hij die kaart op de aflegstapel en mag verder niets doen, hij slaat zijn beurt over. Soms komt het juist goed uit om een beurt over te slaan; je mag deze kaart dan ook voor jezelf gebruiken, je slaat dan je volgende beurt over.



BEWAKERS kaart

Je bent betrapt door een opletende bewaker. Deze kaart leg je ook voor een andere speler neer, hij moet dan op zijn beurt teruggaan naar het dichtstbijzijnde BEWAKERS vakje en de bewaker bevechten. Deze kaart mag je ook tegen jezelf gebruiken, je gaat dan bij je volgende beurt terug naar een BEWAKERS vakje.



WAPENS LAB, GEHEIM WAPENS LAB en SUPERGEHEIM WAPENS LAB-kaart

De symbolen op deze kaarten komen overeen met die op het bord. Als je op één van de LAB vakjes staat of je komt erop tijdens je beurt kijk dan of je een kaart met hetzelfde symbool

hebt. Gebruik die kaart dan en ga het aantal vakjes vooruit dat erop aangegeven is. LET OP: op het laatste LAB vakje staan alle drie symbolen, je kunt dan elke LAB kaart gebruiken om daar weg te komen.



B.A. kaarten

Er zijn drie soorten:

- B.A. + 3: B.A. wijst je de weg – ga drie plaatsen vooruit.
- B.A. met dobbelsteen: B.A. helpt je – gooi nog een keer.
- B.A. en 3 LAB symbolen: B.A. geeft je een tip – Ga naar het eerstvolgende LAB.



DE TERUGWEG

- Om op het KLUIS vakje te komen hoeft je niet precies uit te komen, je stopt gewoon met tellen als je er bent.
- De speler die als eerste op het KLUIS vakje aankomt zet de Geheime Formule Kaart in het gleufje op zijn speelfiguur en draait zijn speelfiguur met het gezicht de andere kant op. Dan gooit die speler – nog in dezelfde beurt – met twee dobbelstenen en begint aan de reis terug. Tenzij hij door middel van een Aktiekaart in de KLUIS is gekomen, dan wacht hij een beurt voordat hij terug gaat. Hij volgt weer de aanwijzingen op van de vakjes waar hij op komt.
- Alle spelers moeten eerst in de KLUIS zijn geweest voor zij achter de speler met de Geheime Formule Kaart aan kunnen. Zij moeten wel tot hun volgende beurt wachten om terug te gaan nadat ze in de KLUIS zijn aangekomen. Iedere speler op de terugweg mag met twee dobbelstenen gooien.
- Als er al iemand in de KLUIS is als je daar aankomt dan moet je die weer net zo bevechten als in de andere vakjes.

5. Je mag geen Aktiekaart gebruiken om uit de KLUIS te komen.
6. Als je nog niet in de KLUIS bent geweest en je komt op hetzelfde vakje als de speler die de Geheime Formule Kaart in zijn bezit heeft dan vechten jullie tegen elkaar op de gewone manier. Zelfs als je het gevecht wint, betekent dat niet dat je de Formule bemachtigt. Je moet namelijk eerst in de KLUIS zijn geweest voordat je de Formule mee kunt nemen
7. Tegen een speler die in de KLUIS staat kun je geen BEWAKERS kaart inzetten.

HOE VEROVER JE DE GEHEIME FORMULE KAART OP JE TEGENSTANDER

Nadat je in de KLUIS bent geweest ga je zo snel mogelijk achter de speler met de Geheime Formule Kaart aan. Je probeert op hetzelfde vakje te komen. Je hoeft niet precies met je worp uit te komen, als je meer hebt gegooid stop je gewoon als je op het vakje bent. Dan gooien jullie allebei met één dobbelsteen. De winnaar neemt (of houdt) de Geheime Formule Kaart. Daarna gooit de winnaar direct met twee dobbelstenen en gaat ervandoor. Als het jouw beurt was volg je de aanwijzingen op van het vakje waar je op terecht komt.

Als je de speler met de Geheime Formule Kaart tegenkomt als hij op een BEWAKERS vakje staat, dan vecht je eerst met die speler om de Formule en daarna met de wachter om uit het BEWAKERS vakje te komen.

DE KOOPSTAPEL

Als de koopstapel opraaft, schud je de speelstapel en legt die omgekeerd op tafel; dit is dan de nieuwe koopstapel.

DE WINNAAR

Winnaar is de speler die erin slaagt de Geheime Formule uit het fort te halen.



Clipper Benelux
Koninginneweg 6, 1075 CX Amsterdam
Jetse Steenweg 518, 1090 Brussel