

ART ROBBERY

Der Kunstraub war einfach, doch jetzt kommt die grösste Herausforderung – die Verteilung der Beute.

HEL VETIQ

Autor
Reiner Knizia

Illustration
Petra Eriksson



2-5



20'



8-99

IDEE DES SPIELS

Ihr seid eine Gruppe von Dieben, die gerade erfolgreich ein Kunstmuseum ausgeraubt hat, aber jetzt kommt die grösste Herausforderung – die Verteilung der Beute. Wer wird am Ende mit der meisten Beute davonkommen und zum/zur Meisterdieb*in gekrönt und wer wird von der Polizei erwischt?

ZIEL DES SPIELS

Besitze am Ende der vier Runden am meisten Punkte von allen. Aber nicht vergessen: Sammle Alibis, sonst wird dich die Polizei erwischen.

SPIELAUFBAU

Sortiert die Beutetokens (Skizzen, Skulpturen, Antiquitäten, Gemälde) gemäss ihren Rückseiten in vier verschiedene Stapel. Platziert die Wachhundfigur in die Mitte. Mischt die Karten. Gebt jedem*r Spieler*in fünf Karten auf die Hand und legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel ab.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über 4 Runden bzw. Überfälle gespielt. Legt alle Beutetokens des jeweiligen Überfalls zu Beginn jeder Runde in die Mitte. Die Wachhundfigur wird nur in Überfall 1 in die Mitte gestellt. Die Überfälle werden in folgender Reihenfolge gespielt:



Überfall 1
Skizzen



Überfall 2
Skulpturen



Überfall 3
Antiquitäten



Überfall 4
Gemälde

Die Person, die als Letztes in einem Museum war, startet den ersten Überfall, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, spiele eine der fünf Karten aus deiner Hand aufgedeckt auf den Ablagestapel in der Mitte des Tisches. Danach nimm das auf der Karte abgebildete Token entweder von der Mitte oder von einem*r anderen Spieler*in und platziere es aufgedeckt vor dich. Zum Schluss ziehe eine Karte vom Nachziehstapel, damit du wieder fünf Karten in deiner Hand hast. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mischt den Ablagestapel und legt ihn wieder verdeckt als Nachziehstapel ab.

Falls du eine Karte spielst, bei der du keinen Token nehmen kannst, passiert nichts Weiteres.

SPIELMATERIAL

- **55 Karten:**
 - 36 Nummernkarten von 0-5
 - 6 Bosskarten
 - 6 Wachhundkarten
 - 7 Gieriger Dieb-Karten
- 36 Beutetokens (Jeweils 9 Tokens von jedem der 4 Überfälle)
- 1 Wachhundfigur
- 1 Spielanleitung



Verdeckter Nachziehstapel



Überfall 2



Überfall 3



Überfall 4

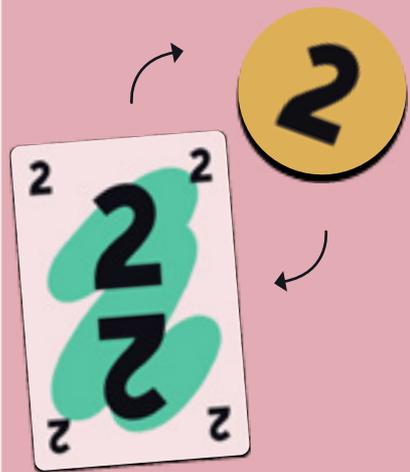


Wachhundfigur



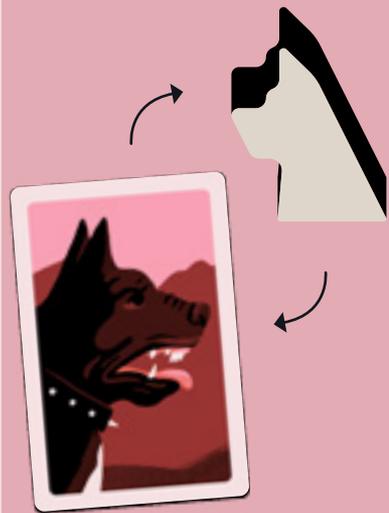
Überfall 1





NUMMERNKARTEN

Wenn du eine Karte mit einer Nummer spielst, lege sie ab und nimm das entsprechende Beutetoken von der Mitte des Tisches (wenn es mehrere mit der gleichen Nummer gibt, nimm nur eins). Falls kein Token mit der gleichen Nummer in der Mitte liegt, kannst du das entsprechende Token von einem*r anderen Spieler*in stehlen.



DER WACHHUND

Um die Wachhundfigur zu erhalten, spiele eine Wachhundkarte. Falls du ein Token von einem*r Spieler*in mit der Wachhundfigur stehlen möchtest, kann er/sie dir entweder das entsprechende Token oder den Wachhund geben.



DER GIERIGE DIEB

Die Karten mit dem gierigen Dieb erlauben es dir, ein Token deiner Wahl von der Mitte des Tisches, aber nie von einem*r anderen Spieler*in, zu nehmen.



DER BOSS

Die Bosskarte gibt dir das Bosstoken. Am Ende eines Überfalls kannst du das Token nur behalten, wenn du auch ein Token mit der Nummer 4 oder 5 aus dem gleichen Überfall hast. Ansonsten musst du das Token weglegen.



ALIBIS

Auf verschiedenen Tokens, wie zum Beispiel dem Nummer 0 Token, findet ihr weiße Punkte. Das sind Alibis. Du musst während den Überfällen so viele Alibis wie möglich sammeln. Jeder weiße Punkt zählt als ein Alibi. Am Ende des Spiels wird der/die Spieler*in mit den wenigsten Alibis eliminiert oder verliert im Zwei-Personen-Spiel einen Teil der Beute.

ENDE EINES ÜBERFALLS

Ein Überfall endet sofort, wenn das letzte Token von der Mitte genommen wurde.

Der/die Spieler*in mit dem Bosstoken kann es behalten, falls er/sie auch einen Nummer 4 oder 5 Token aus dem gleichen Überfall hat – ansonsten wird der Bosstoken in der Box abgelegt.

Alle Spieler legen ihre Beutetokens in einen verdeckten Stapel vor sich. Diese sind jetzt sicher und können nicht mehr gestohlen werden.

Bereitet euch für den nächsten Überfall vor. Platziert alle Beutetokens des jeweiligen Überfalls in der Mitte. Mischt eure Karten nicht neu, sondern behaltet sie für den nächsten Überfall.

Der/die Spieler*in mit der Wachhundfigur behält diese und startet den neuen Überfall.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem vierten Überfall.

Alibis: Als Erstes zählen alle Spieler*innen die Anzahl Alibis auf ihren Tokens. Bei 3 bis 5 Spieler*innen wird der/die Spieler*in mit den wenigsten Alibis verhaftet (eliminiert); bei Gleichstand alle Spieler*innen mit den wenigsten Alibis. Bei 2 Spieler*innen wird der/die Spieler*in mit den wenigsten Alibis nicht eliminiert, aber er/sie muss Tokens im Wert von 10 Punkten weglegen.



Beute: Jetzt zählen alle verbleibenden Spieler*innen die Punkte auf ihren Tokens zusammen. Jedes Bosstoken zählt 5 Punkte.

Der/die Spieler*in mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand zählen die betroffenen Spieler*innen ihre Alibis. Der/die Spieler*in mit den meisten Alibis gewinnt.



Reiner Knizia bedankt sich bei allen Testspieler*innen welche bei der Entwicklung dieses Spiels mitgewirkt haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Eastale, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.