



ALARM

Spielanleitung Règles du jeu

für 2 - 5 Spieler
pour 2 à 5 joueurs

ab 7 Jahren
dès 7 ans

AGM
AGMÜLLER

Bahnhofstrasse 21
CH-8212 Neuhausen a. Rheinfald
Telefon 053-22 11 21
Telefax 053-22 14 81

Der reiche Lord Schlotterderr und seine sammelwütigen Freunde schlötern vor Furcht: Schon wieder hat die Knackerbande einen Tresor geplündert. Keine Alarmanlage ist vor ihr sicher. Doch zum Glück gibt es Bodo Boxo und seine Kollegen von der Detektivschule - die schärfsten Wachhunde der Welt...

Ziel des Spiels

Unbemerkt fremde Tresore plündern, aber zugleich die eigenen Schätze erfolgreich vor dem Zugriff der Mitspieler schützen, ist der Clou dieses spannenden Spiels. Gewonnen hat jener Spieler, der am Schluss am meisten Schätze besitzt.

Spielmaterial

Das Spiel enthält 110 Karten, bestehend aus 80 Schatzkarten, 20 Tresorkarten und 10 Plus- bzw. Minuskarten.

Die 80 Schatzkarten tragen Werte von 500.- bis 20'000.- und werden in 5 Farben zu je 16 Karten aussortiert: Flohmarkttrödel (blau), Plastikuhren und Glitzersteine (violett), Goldmünzen und -barren (rosa), Ölschwarten (grün) und Kaiserplunder (gelb).

Von den 20 Tresorkarten zeigen auf der Rückseite 15 Karten das Bild «BOXO SCHNARCHT - EINBRUCH GELUNGEN» und 5 Karten das Bild «BOXO GEWECKT - HOSE ZERRISSEN».

Mit den 10 Plus- bzw. Minuskarten wird nicht gespielt. Sie dienen nur dazu, die eigenen Plus- und Minuspunkte deutlich voneinander getrennt zu halten.

Spielbeginn

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle 16 Schatzkarten dieser Schatzart.
- Jeder Spieler mischt seine Schatzkarten und legt sie als Stapel mit der Bildseite nach unten vor sich auf den Tisch.
- Danach bekommt jeder Spieler 4 Tresorkarten und zwar 3 mit dem Bild «BOXO SCHNARCHT - EINBRUCH GELUNGEN» und 1 mit dem Bild «BOXO GEWECKT - HOSE ZERRISSEN».
- Schliesslich erhält jeder Spieler noch 1 Pluskarte und 1 Minuskarte. Diese beiden Karten legt jeder Spieler nebeneinander offen vor sich hin.
- Bei weniger als 5 Spielern werden die restlichen Karten nicht benützt und weggelegt.

Wie wird gespielt?

Es werden nacheinander 4 Runden gespielt. In jeder Runde werden zuerst die Tresore mit Schätzen gefüllt, danach darf man nach Herzenslust die Tresore der Mitspieler plündern. Doch aufgepasst: manche Tresore sind mit einer Alarmanlage gesichert. Und diese bellende, bissige Alarmanlage heisst Bodo Boxo!

1. Schätze in die Tresore legen:

Alle Spieler decken von ihrem Stapel die 4 obersten Schatzkarten auf und legen sie nebeneinander **offen** in die Tischmitte. Man legt die Karten so, dass die Zahlenwerte gut von den Mitspielern abgelesen werden können.

Jetzt bedeckt jeder Spieler seine 4 offenen Schatzkarten mit je einer Tresorkarte (Tresorbild nach oben); und zwar so, dass die Zahlenwerte der Schatzkarten immer noch erkennbar bleiben.



Eine der Tresorkarten ist «heiss», denn sie zeigt auf der Rückseite Bodo Boxo mit dem Fetzen einer Hose. Jeder Spieler kann frei entscheiden, auf welche seiner 4 offenen Schatzkarten er die «heisse» Tresorkarte plazieren will.

Die Spieler können nicht erkennen, welche Schatzkarte der anderen Mitspieler «heiss» ist, da alle Tresorkarten von vorne gleich aussehen.

2. Tresore plündern:

Wer am meisten Geld in der Tasche hat, darf anfangen.

Der Spieler darf nun einen frei wählbaren Tresor eines beliebigen Mitspielers auszurauben versuchen. Die eigenen Tresore können natürlich nicht geplündert werden (Ausnahme siehe unten).

Die den ausgewählten Schatz bedeckende Tresorkarte wird umgedreht. Die Rückseite zeigt, ob der Einbruch erfolgreich war:

BOXO SCHNARCHT - EINBRUCH GELUNGEN:

Der Spieler nimmt die geraubte Schatzkarte an sich und legt sie unter seine Pluskarte (Pluspunkte). Die Tresorkarte bleibt offen liegen.

Man sollte versuchen, die «heisse» Tresorkarte so zu plazieren, dass sie möglichst rasch ungedeckt wird. Dann kann man die Schatzkarten aus den

Taktische Tips

- 1. Einbruchrechnungen vermeiden:** Nach 4 Runden wird abgerechnet: Jeder Spieler zählt die Zahlenwerte seiner gesammelten Schatzkarten zusammen. Die Pluspunkte werden addiert und davon die Minuspunkte abgezogen. Wer am meisten Punkte erzielt, ist Gewinner bzw. Gewinnerin und wird bis zum nächsten Spiel einbruchrechnungen vermeiden.
- 2. Neue Runden und Endabrechnung:** Wenn alle Tresore leergeräumt sind, zählt jeder Spieler wieder 4 neue Schatzkarten von seinem Stapel und füllt damit die eigenen Tresore wieder auf. Das Spiel geht weiter.
- 3. Aufgepasst: So tappt man in die eigene Falle:** Wurden einem Spieler 3 seiner 4 Tresore erfolgreich ausgeraubt, so wissen alle Mitspieler, dass der wertige Tresor «heiss» sein muss und niemand würde versuchen, ihn zu plündern. Als Strafe für den missigen Einbruchschutz muss man am Ende dieser Spielrunde nun selbst den eigenen Tresor öffnen und Bodo Boxo aus dem Tresor raufen. Da man sofort gebissen wird, muss man die Schatzkarte unter die Minuskarte (Minuspunkte) legen.
- 4. Neue Runden und Endabrechnung:** Wenn alle Tresore leergeräumt sind, zählt jeder Spieler wieder 4 neue Schatzkarten von seinem Stapel und füllt damit die eigenen Tresore wieder auf. Das Spiel geht weiter.



Schatzkarten unter seine Pluskarte (Pluspunkte) legen! sämtlichen unverstärkten Tresore öffnen und die darunterliegenden restlichen Tresore auf. Der geraubte Spieler darf deshalb sofort seine Boxo geissen wurde. Bei der Endabrechnung zählt die Karte negativ. Der Alarm hat Lord Schlotterderrny ausgelöst. Dieser passt auf die unter seine Minuskarte (Minuspunkte) legen, da er beim Einbruch von Bodo Boxo geissen wurde. Bei der Endabrechnung zählt die Karte negativ. Der Spieler erhält auch diesmal die geraubte Schatzkarte, muss sie aber unter seine Minuskarte (Minuspunkte) legen, da er beim Einbruch von Bodo Boxo geissen wurde. Bei der Endabrechnung zählt die Karte negativ.



Nun kommt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an die Reihe. Auch er raubt einen Tresor eines beliebigen Mitspielers aus, usw. Sollte ein Spieler nicht plündern können, da nur noch er selbst ungeöffnete Tresore besitzt, so muss er aussetzen.

© Rhino Games by AGMüller
Copyright: 1992

Autoren: Stefane Köhner + Christian Wolf
Grafik: René Lehner
Spreng: Astoria Publishing AG, Zollikofen
Consulting Corporate Identity: Alethea Stefane Köhner + Christian Wolf, Basel

Übrigens:

Man kann die Mitspieler täuschen, indem man die «heisse» Tresorkarte zum Beispiel 3 Runden lang auf die wertichste Schatzkarte legt, in der wertigen Runde dann aber auf die wertniedrigste.

Nachricht wird in diesem Spiel nicht wirklich eingebracht. Bodo Boxo und seine Kollegen müssen gerade ihre Abschlussprüfung an der Detektiv- und Wachhundschnulle absolvieren. Die gefährliche Knackerbande besteht deshalb aus verkleideten Polizisten, die Boxo auf die Probe stellen.