

PARKER SPIELE

BETTLER UND DIEBE

2 – 5 Spieler
ab 10 Jahren

Spielregeln 1984 Parker Brothers, Beverly, MA 01915
Printed in Belgium

Kommen Sie in die Welt von „Bettler und Diebe“ – in eine listige Welt voller Schliche, wo jeder auf sich allein gestellt ist. Was Sie auch spielen – Bettler und Diebe für 4 oder 5 Spieler – Halsabschneider für 3 Spieler oder „Sneer“ für 2 Spieler – seien Sie auf der Hut.

DIE KARTEN

1. Packen Sie das Spiel aus, breiten Sie die Karten aus und schauen Sie sie sich an. Es gibt:

- 42 Karten, davon:
- 14 „Diebes“-Karten
- 3 x 8 „Bettler“-Karten
- 4 „Punkte“-Karten



• Diebeskarten – Das sind die 14 Karten mit den Farbphotos und den schwarzen Fliesen im Hintergrund. Sie sind von 1 bis 14 numeriert. Diebeskarten sind Trumpf und gelten mehr als die Bettlerkarten.



• Bettlerkarten – Das sind die 24 Karten mit Schwarz-Weiß-Photos und blauen, grünen oder roten Fliesen im Hintergrund. Jeder dieser drei farbigen Sätze ist von 1 bis 8 numeriert.



• Punkte-Karten – Diese 4 Karten enthalten die Punkteverteilung bei Spielen für 3, 4 und 5 Personen zur Übersicht. Sie werden nicht beim eigentlichen Spiel benötigt und sollten vor Spielbeginn aussortiert werden. Sie dienen zur Orientierung bei der Punkteverteilung.

WERTUNG FÜR VOLLSTÄNDIGES 3 PERSONEN UND BETTLER UND DIEBE 4 UND 5 PERSONEN	
PUNKTE	AUSDRUCK
60-90	3
90-120	4
120	5
Ramsch	7

Der Spieler, der die Bettler- und Diebes-Karten in der Hand hält, erhält 1 Punkt für jede Karte, die er nicht ausgespielt hat.

2. Sie werden feststellen, daß die Diebeskarten von 5 bis 14 und die Bettlerkarten von 5 bis 8 eine zweite Zahl tragen – rechts neben dem Spielwert der Karte. Dies ist der Punktwert der Karte. Am Ende jeder Runde addieren die Spieler die Punktwerte der gewonnenen Karten; mit Hilfe dieses Gesamtwertes wird ihre Punktzahl für diese Runde bestimmt. Karten von 1 bis 4 haben keinen Punktwert.

Spielwert

Punktwert



3. Nun sehen Sie sich die Diebes-Sechs an. Da steht das Wort PARTNER unter Spiel- und Punktwert. Diese „Partner-Karte“ hat nur bei den Spielen für 4 und 5 Personen eine besondere Bedeutung.



ALLGEMEINE SPIELREGELN

Diese allgemeinen Spielregeln gelten für alle Bettler- und Diebe-Spiele.

Sollten Sie einige der in diesen Spielregeln verwendeten Ausdrücke nicht kennen (z.B. Trumpf, Stich, Einsatz, Topf, Ramsch-Spiel), sehen Sie hinten unter FACHAUSDRÜCKE nach.

1. Um zu bestimmen, wer als erster die Karten austellt, zieht jeder Spieler eine Karte vom Stapel. Der Spieler mit der höchsten Zahl verteilt alle Karten gleichmäßig unter den Mitspielern.

2. Der Spieler zur **Linken** spielt eine Karte seiner Wahl **offen** aus. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter, bis jeder Spieler eine Karte ausgespielt hat. Der Spieler, der die höchste Karte abgelegt hat, gewinnt den Stich, nimmt sich alle offen auf dem Tisch liegenden Karten und sammelt sie. Der Spieler, der einen Stich bekommt, spielt die erste Karte für den nächsten Stich aus. Ein Spieler kann einen Stich nur mit der höchsten ausgespielten Diebes-(Trumpf-) Karte oder, falls keine Diebeskarte ausgespielt wird, mit der höchsten Karte der ausgespielten Farbe gewinnen.

3. Die Spieler müssen nach Möglichkeit die aufgedeckte Farbe einhalten. Hat ein Spieler keine Karte der ausgespielten Farbe, kann er entweder eine Diebes-(Trumpf-) Karte oder eine Karte einer anderen Farbe offen auf den Tisch legen.

4. Das Spiel geht weiter, bis alle Karten reihum ausgespielt sind.

BETTLER UND DIEBE

Das unbekannte Element macht „Bettler und Diebe“ für jeden zu einer Sache des Vertrauens und Scharfsinns. Nehmen Sie einen Topf, so haben Sie einen Partner, der Ihnen beim Punktegewinnen hilft, nur wird niemand – **auch Sie nicht** – mit Sicherheit wissen, wer Ihr Partner ist. Mit einem Ramsch-Spiel werden Sie ganz allein spielen. In jedem Fall zahlt es sich aus, gemein zu sein.

Ziel von „Bettler und Diebe“ ist es, als erster 20 Punkte zu erreichen.

FÜR FÜNF SPIELER

Vorbereitung

1. Nehmen Sie die blaue Bettler-Eins und legen Sie sie zur Seite. Diese Karte wird in diesem Spiel nicht benötigt.

2. Der Spieler, der gibt, mischt die restlichen Karten und teilt sieben Karten **verdeckt** an jeden Spieler aus und legt zwei Karten **verdeckt** in den Topf.

DER TOPF

Der Topf ist ein besonderer Kartenstapel, der verdeckt auf den Tisch gelegt wird.

1. Der Spieler zur **Linken** dessen, der gegeben hat, entscheidet, ob seine Karten gut genug sind, um den Topf aufzunehmen (s. Spielhinweise). Nimmt er ihn nicht, so hat der nächste Spieler zur Linken die Möglichkeit, den Topf aufzunehmen. Das geht so weiter, bis ein Spieler den Topf aufgenommen hat oder alle Spieler an der Reihe gewesen sind. (Falls kein Spieler den Topf möchte, wird ein **Ramsch-Spiel** gespielt. Siehe Regeln unter „Ramsch-Spiel“).

2. Der Spieler, der den **Topf aufnimmt**, und der Spieler, der die **Diebes-Sechs** in der Hand hält, sind Partner und müssen zusammen möglichst viele Punkte sammeln.

Die anderen Spieler spielen bei dieser Runde zusammen und versuchen zu verhindern, daß die Partner mehr als 60 Punkte bekommen.

3. Der Spieler, der den Topf aufnimmt, hat nun neun Karten. Er muß wieder zwei Karten ablegen oder „begraben“. Der Spieler behält diese Karten **verdeckt** vor sich. „Begrabene“ Punkte werden seinen Punkten am Ende der Runde hinzugerechnet.

4. Ein Spieler darf keine Diebeskarte begraben, solange er noch eine Bettlerkarte in der Hand hält. Muß ein Spieler eine Diebeskarte begraben, muß er dieses den anderen Spielern ansagen. Zahl und Punktwert der begrabenen Diebeskarte brauchen allerdings nicht mitgeteilt zu werden.

DIE PARTNER-KARTE

Die Diebes-Sechs ist die Partnerkarte und stellt das unbekannte Risikoelement in diesem Spiel dar.

Der Besitzer der Diebes-Sechs gibt sich solange nicht zu erkennen, bis er die Partnerkarte ausspielt. Erst dann überblickt der eigene Partner den Spielverlauf.

Ein gewisses „Tischgespräch“ ist erlaubt. Sie können versuchen, andere Spieler davon zu überzeugen, daß Sie auf ihrer Seite sind (aber Sie dürfen ihnen keine **genauen** Informationen geben, z.B. welche Karten Sie in der Hand haben oder welche Karte Sie ausspielen wollen). Schließlich müssen Sie trotzdem allein entscheiden, wem Sie trauen können – wer auf Ihrer Seite ist und wer nicht.

Wer die Partner-Karte hat, ist automatisch der Partner dessen, der den Topf aufnimmt, es sei denn,

1. der Spieler, der den Topf aufnimmt, ist der Meinung, daß seine Karten gut genug sind, um die Runde allein zu spielen. Dann gibt er bekannt, daß er in dieser Runde keinen Partner braucht.

2. der Spieler, der den Topf aufnimmt, hat die Diebes-Sechs und beschließt, allein zu spielen. Das wird nicht bekanntgegeben.

3. der Spieler, der den Topf aufnimmt, hat die Diebes-Sechs und möchte nicht allein spielen. In diesem Fall fordert er den Spieler mit der nächsthöheren Diebeskarte – mehr als sechs – (die er nicht hat), auf, sein Partner zu sein.

BEISPIEL: Der Spieler, der den Topf aufgenommen hat, hält die Diebes-Sechs und -Sieben in der Hand und möchte nicht allein spielen. Er sagt die Diebes-Acht an. Der Besitzer dieser Karte ist sein Partner.

RAMSCH-SPIEL

Ramsch wird gespielt, wenn niemand den Topf aufnimmt. Im Gegensatz zum normalen Spiel ist hier die niedrigste Punktzahl entscheidend. Der Topf wird verdeckt zur Seite gelegt. Der Gewinner dieser Runde ist der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl und der mindestens einen Stich bekommen hat. Partner gibt es bei dieser Runde nicht.

Hat ein Spieler keinen Stich bekommen, verliert er. Seine Gegner schreiben sich 3 Punkte gut. Hat ein Spieler alle Stiche bekommen, gewinnt er und bekommt allein 3 Punkte.

PUNKTEVERTEILUNG

1. Der Spieler, der den Topf genommen hat, und sein Partner (sofern er einen hat) zählen ihre Punkte aus dieser Runde und **addieren sie**.

2. Ihre Gegenspieler zählen die Punkte aus dieser Runde und **addieren sie**.

3. Die Partei mit den meisten Punkten hat die Runde gewonnen. Jeder Spieler, der gewinnt, bekommt folgende Gutschrift:

PUNKTE	GUTSCHRIFT
60 jeder Gegenspieler:	2
61–90 jeder Gewinner:	2
91–119 jeder Gewinner:	4
120 jeder Gewinner:	6

BEISPIEL 1: Gewinnen der Spieler, der den Topf aufgenommen hat, und sein Partner die Runde mit 93 Punkten, so erhält jeder eine Gutschrift von 4 Punkten.

BEISPIEL 2: Gewinnen die Gegenspieler die Runde mit 74 Punkten, so erhält jeder eine Gutschrift von 2 Punkten.

BEISPIEL 3: Bei einem unentschiedenen Ergebnis (je 60 Punkte) gewinnen die Gegenspieler die Runde, und jeder erhält 2 Punkte gutgeschrieben.

4. Der Gewinner eines Ramsch-Spiels erhält eine Gutschrift von 3 Punkten.

5. Spielt der Spieler, der den Topf aufgenommen hat, allein und gewinnt, erhält er einen Bonus von 2 Punkten. Verliert er, erhält jeder Gegenspieler einen Bonus von 2 Punkten.

BEISPIEL: Spielt der Spieler, der den Topf aufgenommen hat, allein und gewinnt die Runde mit 112 Punkten, so erhält er eine Gutschrift von 4 plus einen Bonus von 2, also insgesamt 6 Punkte. Gewinnen die Gegenspieler die Runde mit 112 Punkten, erhält jeder eine Gutschrift von 4 plus einen Bonus von 2, also insgesamt 6 Punkte.

GEWINNER

Der Spieler, der als erster 20 Punkte erreicht, hat das Bettler und Diebe Spiel gewonnen. Er wird zum König der Diebe ernannt. Erreichen zwei oder mehr Spieler mehr als 20 Punkte, gewinnt der mit der höchsten Punktzahl. Bei einem unentschiedenen Ergebnis wird noch eine Runde gespielt.

FÜR VIER SPIELER

Die oben beschriebenen Spielregeln gelten ebenso. Jeder Spieler bekommt 9 Karten, 2 liegen im Topf.

HALSABSCHNEIDER – FÜR DREI SPIELER

Sollten Sie bei „Halsabschneider“ den Topf aufnehmen, haben Sie zwei gegen sich. Nimmt niemand den Topf auf, wird Ramsch gespielt, wobei jeder für sich allein spielt.

Ziel von „Halsabschneider“ ist es, als erster 20 Punkte zu erreichen.

VORBEREITUNG

1. Nehmen Sie die blaue und grüne Bettler-Eins und -Zwei und die rote Bettler-Eins heraus und legen Sie sie zur Seite. Diese Karten werden in diesem Spiel nicht benötigt.

2. Die restlichen Karten werden gemischt und verdeckt zehn Karten an jeden Spieler ausgeteilt. Drei Karten liegen verdeckt im Topf.

3. Die Partner-Karte hat bei „Halsabschneider“ keine besondere Bedeutung.

DER TOPF

Der Topf ist ein besonderes Blatt, das verdeckt auf den Tisch gelegt wird.

1. Der Spieler zur Linken des Kartengebers entscheidet, ob seine Karten gut genug sind, um den Topf aufzunehmen (s. Spielhinweise). Nimmt er den Topf nicht, hat der nächste Spieler zur Linken die Möglichkeit, den Topf aufzunehmen. Das geht so weiter, bis ein Spieler den Topf aufgenommen hat oder alle Spieler an der Reihe gewesen sind. (Möchte niemand den Topf, wird Ramsch gespielt. Spielregeln – s. unten).

2. Nimmt ein Spieler den Topf auf, spielen die beiden anderen in dieser Runde zusammen und versuchen, zu verhindern, daß der Mutige mehr als 60 Punkte bekommt.

3. Der Spieler, der den Topf aufnimmt, hat nun 13 Karten. Er muß drei Karten ablegen. Der Spieler behält diese drei Karten verdeckt vor sich. Abgelegte Punkte werden seiner Gesamtpunktzahl am Ende der Runde hinzugerechnet.

4. Ein Spieler darf keine Diebes-Karte ablegen, solange er noch eine Bettler-Karte in der Hand hält. Muß ein Spieler eine Diebeskarte ablegen, muß er den anderen Spielern sagen, daß eine Diebeskarte abgelegt wird. Zahl und Punktwert der abgelegten Diebeskarte müssen allerdings nicht verraten werden.

RAMSCH-SPIEL

Die Regel ist dieselbe wie unter „Für fünf Spieler“ beschrieben.

PUNKTEVERTEILUNG

Die Punkteverteilung erfolgt, wie unter „Für fünf Spieler“ beschrieben.

GEWINNER

Der Spieler, der als erster 20 Punkte erreicht, hat gewonnen. Erreichen zwei Spieler mehr als 20 Punkte, gewinnt der mit der höheren Punktzahl. Bei unentschiedenem Ergebnis wird eine weitere Runde gespielt.

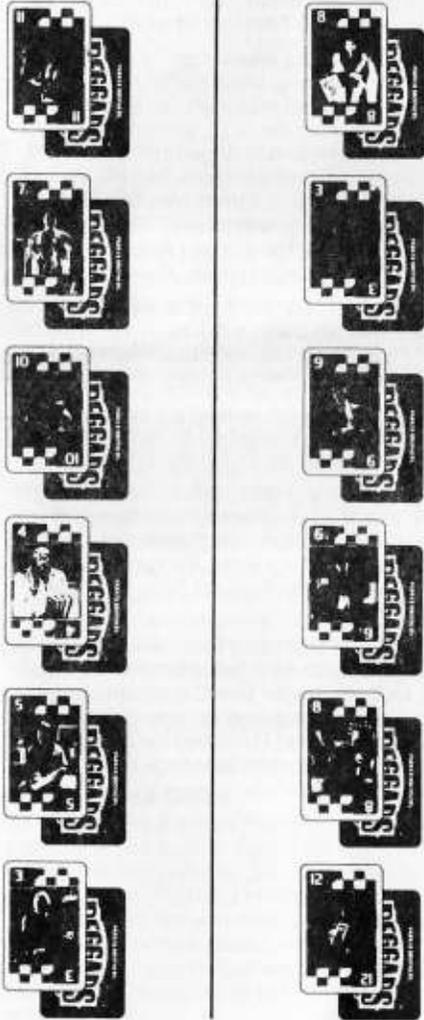
„SNEAR“ – FÜR ZWEI SPIELER

Um „Snear“ zu gewinnen, müssen Sie möglichst viele Punkte sammeln. Sie brauchen gerade die richtige Mischung aus Geschicklichkeit und ein bißchen Glück, um Ihren Gegenspieler davon zu überzeugen, daß Sie die besseren Karten haben. Bei „Snear“ muß man als erster 500 Punkte erreichen.

VORBEREITUNG

1. Nehmen Sie die Bettler-Einsen und -Zweien jeder Farbe heraus und legen Sie sie zur Seite. Diese Karten werden in diesem Spiel nicht benötigt.

2. Der Spieler, der gibt, mischt die restlichen Karten und gibt dem Gegenspieler und sich abwechselnd **verdeckt** jeweils eine Karte, bis beide Spieler eine Reihe von sechs Karten **verdeckt** vor sich liegen haben.



3. Dann teilt er zwölf Karten (an jeden Spieler sechs) **offen** aus und legt sie auf die verdeckten Karten.

4. Die restlichen Karten werden verdeckt ausgegeben, so daß beide Spieler vier Karten in der Hand haben.

SPIELVERLAUF

1. Der Mitspieler spielt die erste Karte entweder aus seiner Hand oder von den offen vor ihm liegenden Karten. Der Spieler, der gegeben hat, spielt dann ebenso eine Karte.

2. Wird eine offene Karte gespielt, wird die darunterliegende Karte **nach Beendigung** dieses Stichs aufgedeckt.

GEWINNER

Die Punktwerte werden nach jeder Runde zusammengezählt. Der Spieler, der als erster 500 Punkte erreicht, hat gewonnen. Erreichen beide Spieler mehr als 500 Punkte, gewinnt der Spieler mit der höheren Punktzahl. Beim Unentschieden wird noch eine Runde gespielt.

SPIELHINWEISE FÜR ALLE SPIELE

Versuchen Sie, zu verfolgen, welche Karten, vor allem Trümpfe, schon gespielt wurden.

DER TOPF (Spiele für 3, 4 und 5 Personen)
Wenn Sie zu Beginn recht gute Karten haben (bei 3 – 4 hohen Diebes-Karten und 1 – 2 Bettler-Karten), kann das Aufnehmen des Topfes Ihre Gewinnchancen für diese Runde erhöhen. Der Topf kann in verschiedener Hinsicht von Nutzen sein:

- Sie können zusätzliche Diebeskarten aus dem Topf bekommen,
- Sie können hohe Bettlerkarten ablegen.

DIE PARTNER-KARTE (nur bei Spielen für 4 und 5 Personen)

Haben Sie die Partner-Karte und ansonsten auch gute Karten, dann sollten Sie diese Karte möglichst bald ausspielen, um Ihren Partner, der den Topf aufgenommen hat, wissen zu lassen, daß Sie sein Partner sind. Dann können Sie beide auf einen 120-Punkte-Sieg spielen.

FACHAUSDRÜCKE

TRUMPF: Eine Karte oder eine Farbe, die andere Karten oder Farben stechen. Beim Spiel „Bettler und Diebe“ sind Diebe Trumpf und stehen die drei Bettlerfarben. **Jede** Diebeskarte sticht **jede** Bettlerkarte.

RUNDE: Der Teil des Spiels, in dem alle ausgeteilten Karten gespielt werden. Z.B., alle Karten sind verteilt und das Spiel beginnt. Hat niemand mehr Karten übrig, ist die Runde beendet. Normalerweise dauert ein Spiel mehrere Runden.

STICH: Alle Karten, die auf dem Tisch liegen, wenn jeder Spieler eine Karte ausgespielt hat.

GEWINNEN EINES STICHS: Um einen Stich zu gewinnen, müssen Sie die höchste aufgelegte Karte ausgespielt haben – entweder die höchste Trumpf- (Diebes-) Karte oder, falls kein Trumpf gespielt wurde, die höchste Karte der ausgespielten Farbe.

TOPF (nur bei Spielen für 3, 4 und 5 Personen)
Eine Anzahl von Karten, die verdeckt auf den Tisch ausgegeben werden und noch keinem Spieler gehören. Der Reihe nach haben alle Spieler die Möglichkeit, den Topf aufzunehmen.

RAMSCH-SPIEL (nur bei Spielen für 3, 4 und 5 Personen)

Ramsch wird gespielt, wenn niemand den Topf aufnimmt. Bei diesem Spiel entscheidet die niedrigste Punktzahl, wenn man mindestens einen Stich gewonnen hat. Wenn ein Spieler keinen Stich erhält, hat er verloren. Die Mitspieler schreiben sich je 3 Punkte gut.

Wenn ein Spieler alle Stiche bekommt, hat er gewonnen und schreibt sich 3 Punkte gut.