

DER SCHATTENDIEB



SPIELIDEE

Im Schatten der Nacht sind in den Hotelzimmern des Grand Hotel wertvolle Schmuckstücke gestohlen worden. Nach einigen Diebstählen wurden die Gäste vorsichtig und versuchen möglichst viele ihrer Schmuckstücke in den Hoteltresoren in Sicherheit zu bringen. Trotzdem schlägt der Schattendieb immer wieder zu.

Die Spieler sammeln möglichst wertvollen Schmuck in ihrem Tresor. Nur die Schmuckstücke in einem Tresor sind vor dem Dieb sicher. Wer den wertvollsten Schmuck in seinem geschlossenen Tresor liegen hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält eine „Tresor auf“-Karte, die er vor sich ablegt. Die nicht benötigten „Tresor auf“-Karten werden in die Schachtel zurückgelegt. Alle anderen Karten inklusive der „Tresor zu“-Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält **vier Karten** auf die Hand. Die restlichen Karten werden als Zugstapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.

SPIELABLAUF

Eine Spielrunde besteht aus sieben Aktionen, die nacheinander durchgespielt werden:

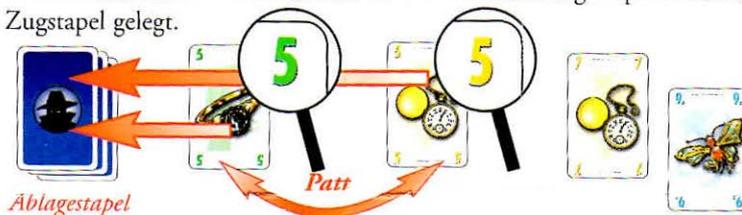
1. Aktion: Eine Karte ausspielen
2. Aktion: Das Patt
3. Aktion: Die Diebe
4. Aktion: Weitere Schmuck-Karten ausspielen
5. Aktion: Den Tresor füllen
6. Aktion: Den Tresor schließen
7. Aktion: Karten nachziehen

1. Aktion: Eine Karte ausspielen

Jeder Spieler wählt eine seiner vier Karten und spielt sie **verdeckt** vor sich aus. Dies kann eine Schmuck-, Dieb- oder „Tresor zu“-Karte sein. Hat jeder Spieler eine Karte vor sich liegen, werden die Karten **gleichzeitig aufgedeckt**.

2. Aktion: Das Patt

Wurden Schmuck-Karten mit gleichen Werten ausgespielt, kommt es zwischen diesen Karten zum Patt. Sie werden auf den Ablagestapel neben dem Zugstapel gelegt.



von Jürgen Grunau

Spieler: 3 - 7

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Min.

Inhalt:

80 Schmuck-Karten
mit den Werten
von „1“ bis „10“

20 „Tresor zu“-Karten
mit den Werten
von „4“ bis „15“

7 „Tresor auf“-Karten

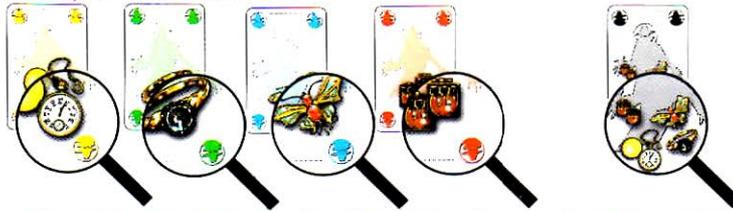
5 Dieb-Karten



*Schmuck-Karten mit
gleichen Werten
werden auf den
Ablagestapel gelegt.*

3. Aktion: Die Diebe

Wurden Dieb-Karten ausgespielt, kommen die Diebe jetzt zum Zug. Vier Diebe haben sich auf eine Schmuckart spezialisiert. Der Schattendieb stiehlt jede Schmuckart.



Uhrendieb Ringdieb Broschendieb Manschettenknöpfdieb Der Schattendieb stiehlt jeden Schmuck.

Der Spieler, der einen Dieb ausgespielt hat, nimmt sich eine der ausgespielten Schmuck-Karten, auf die sich sein Dieb spezialisiert hat, und legt diese offen auf seine „Tresor auf“-Karte ab.

Der Spieler, der den Schattendieb ausgespielt hat, nimmt sich eine ausgespielte Schmuck-Karte seiner Wahl und legt diese offen auf seine „Tresor auf“-Karte ab.

Sind Diebe, die sich auf eine Schmuckart spezialisiert haben, und der Schattendieb in einer Spielrunde ausgespielt worden, kommt der Spieler des Schattendiebes zuerst zum Zug. Gibt es keine Schmuck-Karte in der Art, auf die sich ein Dieb spezialisiert hat, erhält der Besitzer dieses Diebes keine Schmuck-Karte.

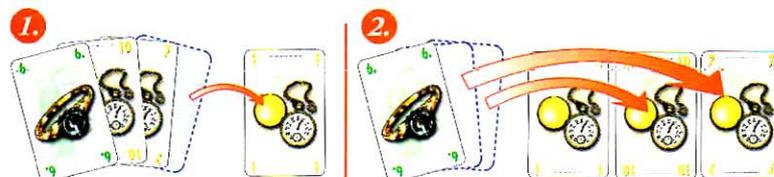
Ist jeder Dieb - erfolgreich oder nicht - zum Zug gekommen, werden die ausgespielten Dieb-Karten auf den Ablagestapel gelegt.



Beispiel: Der Spieler des Schattendiebes nimmt sich als Erster die "Brosche 10". Danach nimmt sich der Spieler des Ringdiebes den "Ring 6". Der Spieler des Uhrendiebes erhält keine Schmuckkarte.

4. Aktion: Weitere Schmuck-Karten ausspielen

Spieler, die jetzt noch eine Schmuck-Karte vor sich liegen haben, **dürfen**, sie müssen aber nicht, weitere Karten der ausgelegten Schmuckart aus der Hand zur ausgespielten Karte dazulegen.



Kartenhand und ausgespielte Karte eines Spielers

Kartenhand und ausgespielte Karten eines Spielers

Jeder Dieb stiehlt nur eine Schmuckkarte.

Der Schattendieb kommt vor allen anderen Dieben zum Zug.

Es dürfen weitere Karten in der gleichen Schmuckart ausgespielt werden.

5. Aktion: Den Tresor füllen

Alle ausgespielten Schmuck-Karten, die jetzt vor den Spielern liegen, **müssen** nun offen in die Tresore ihrer Besitzer gelegt werden.



Achtung: Schmuck-Karten in einem Tresor bleiben bis zur Abrechnung am Ende des Spiels darin liegen.

6. Aktion: Den Tresor schließen

Hat ein Spieler eine „Tresor zu“-Karte ausgespielt, deren Wert gleich oder größer ist, als die Anzahl aller Schmuck-Karten in seinem Tresor, wird diese „Tresor zu“-Karte als letzte Karte auf die Reihe seiner Schmuck-Karten gelegt. Mit dieser Aktion schließt der Spieler seinen Tresor und legt seine Karten aus der Hand verdeckt unter den Zugstapel. Die Mitspieler spielen in den restlichen Spielrunden ohne ihn weiter.



Achtung: Ein Spieler kann seinen Tresor nur dann schließen, wenn mindestens eine Schmuck-Karte in seinem Tresor liegt. Liegt noch keine Karte im Tresor, kommt die ausgespielte „Tresor zu“-Karte auf den Ablagestapel.

Hat ein Spieler eine „Tresor zu“-Karte ausgespielt, deren Wert kleiner ist, als die Anzahl aller Schmuck-Karten in seinem Tresor, wird diese „Tresor zu“-Karte auf den Ablagestapel gelegt.



Schmuck-Karten vor den Spielern müssen in den Tresor gelegt werden.

Ein Spieler schließt seinen Tresor, indem er eine „Tresor zu“-Karte ausspielt, deren Wert gleich oder größer ist als die Anzahl der Karten in seinem Tresor.

Ist der Wert der ausgespielten „Tresor zu“-Karte kleiner als die Anzahl der Karten im Tresor, wird sie auf den Ablagestapel gelegt.

7. Aktion: Karten nachziehen

Alle Spieler, die ihre Tresore noch nicht geschlossen haben, ergänzen ihre Hand wieder auf vier Karten. Danach beginnt eine neue Spielrunde wieder mit der ersten Aktion.

Ausnahme: Reicht der Zugstapel nicht aus, um alle Spieler wieder mit vier Karten zu versorgen, wird so nachgezogen, dass alle Spieler drei Karten auf der Hand haben. Die restlichen Karten des Zugstapels werden auf den Ablagestapel gelegt.

Gibt es keinen Zugstapel mehr, entfällt die siebte Aktion. Der Ablagestapel wird nicht wieder zum neuen Zugstapel.

SPIELLENDE UND ABRECHNUNG

Das Spiel endet **sofort**, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- ☞ Nur noch ein Spieler hat einen offenen Tresor. Dieser Spieler darf den Schmuck in seinem Tresor nicht abrechnen. Er erhält in dieser Partie null Punkte.
- ☞ Alle noch im Spiel befindlichen Spieler wollen in einer Spielrunde ihre Tresore schließen. Diese Spieler dürfen den Schmuck in ihrem Tresor nicht abrechnen. Sie erhalten in dieser Partie alle null Punkte.
- ☞ Gibt es keinen Zugstapel mehr, endet das Spiel sofort, wenn ein Spieler nach der Aktion: „Weitere Schmuck-Karten ausspielen“ keine Karten mehr auf der Hand hat. Alle Spieler, die jetzt ihren Tresor noch nicht geschlossen haben, erhalten in dieser Partie null Punkte.

Jetzt wird abgerechnet. Alle Spieler, die ihren Tresor rechtzeitig geschlossen haben, notieren sich für diese Partie die Summe aller Schmuckwerte in ihrem Tresor auf einem Blatt.

Beispiel für einen Spieler:

Tresorinhalt:	Broschen:	3 + 6 + 8	= 17 Punkte
	Ringe :	keine	
	Uhren:	2 + 4 + 5 + 7	= 18 Punkte
	Manschettenknöpfe:	5 + 7 + 10	= 22 Punkte
	Gesamtwert		= 57 Punkte

Es gewinnt der Spieler, der nach drei Spielen die meisten Punkte besitzt. Die Spieler können auch mehr als drei Spiele vereinbaren.

Jede Menge Infos zu weiteren Spielen und Kontakte zu anderen Spielern finden Sie unter: www.amigo-spiele.de



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM1

Version 1.0

Jeder Spieler ergänzt seine Hand wieder auf vier Karten.

Das Spiel endet, wenn es nur noch einen offenen Tresor gibt, oder wenn alle Spieler, deren Tresore noch offen sind, ihre Tresore in einer Spielrunde schließen wollen.

Ein Spiel kann enden, wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat.

