

HERR DER DIEBE

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren



Die Brüder Prosper und Bo fliehen vor ihrer schrecklichen Tante Esther nach Venedig. Dort schließen sie sich dem Mädchen Wespe an, das mit einer Kinderbande in einem verlassenen Kino wohnt: dem „Sternenversteck“. Und sie lernen den geheimnisvollen Anführer der Bande kennen: Scipio, der sich „Herr der Diebe“ nennt. Doch Tante Esther hat den Detektiv Victor beauftragt, Prosper und Bo zu finden ...

Spielmaterial

- 20 Ortskarten (Rückseiten beige, mit Löwenkopf)
- 40 Zielkarten (Rückseiten mit Figuren)
- 5 Spielfiguren mit Standfüßen
- 24 „Geldscheine“
- 1 große Stanzkarte „Sternenversteck“

Ziel des Spiels

Ihr bewegt euch als Prosper, Bo, Scipio und Wespe durch Venedig, um Detektiv Victor abzuschütteln. Wer am Ende des Spiels die meisten Runden durch Venedig gedreht und so den größten Anteil an der Diebesbeute der Bande ergattert hat, gewinnt das Spiel. Dazu versucht ihr, in jeder Runde mit eurer Spielfigur möglichst weit in Richtung Sternenversteck zu ziehen.

Vor dem Spiel

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus dem Rahmen und steckt die fünf Figuren in die Standfüße.

Vor jedem Spiel mischt ihr die 20 Ortskarten und legt sie in einem Kreis in der Tischmitte aus, sodass die Orte zu sehen sind. Das Sternenversteck platziert ihr an einer beliebigen Stelle zwischen den Ortskarten. Die Geldscheine legt ihr neben dem Sternenversteck bereit. Die Figur „Detektiv Victor“

mit dem dunkelgrauen Hintergrund wird in den Kreis gestellt. Jeder Spieler sucht sich eine der übrigen Spielfiguren aus und stellt diese auf das Sternenversteck. Außerdem bekommt jeder Spieler die zehn Zielkarten, die auf der Rückseite seine Figur zeigen, und nimmt diese Karten verdeckt auf die Hand. Bei weniger als vier Spielern werden die überzähligen Spielfiguren und Zielkarten nicht benötigt.

Das Spiel geht los!

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der älteste Spieler übernimmt in der ersten Runde die Rolle des Detektivs Victor und stellt die Detektiv-Figur vor sich ab. Der linke Nachbar des Detektivs beginnt als Startspieler: Er legt **verdeckt** eine Zielkarte aus seiner Hand in die Mitte des Kreises. Diese Karte zeigt an, zu welchem Ort im Kreis die Figur des Spielers in dieser Runde zieht.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Eine Figur darf immer nur zu dem nächsten freien Ort im Kreis ziehen, der mit der ausgespielten Karte übereinstimmt.
- Orte, an denen gerade eine andere Figur steht, sind besetzt. Sie zählen nicht mit und werden übersprungen.
- Die Figuren dürfen nur im Uhrzeigersinn gezogen werden.

ACHTUNG: Die ausgespielte Karte darf jetzt noch nicht aufgedeckt und die Figur nicht gleich gezogen werden – zuerst wird noch der Detektiv Victor aktiv und versucht, dem Spieler in die Quere zu kommen!

Detektiv Victor wird aktiv!

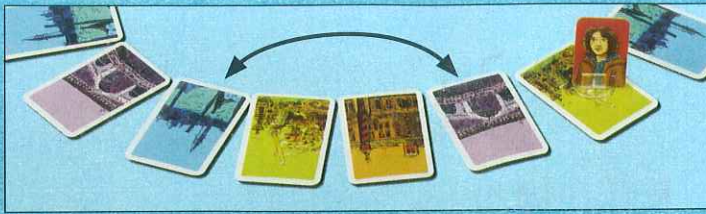
Bevor der Spieler seine Zielkarte aufdeckt, darf der Detektiv-Spieler zwei beliebige Ortskarten im Kreis miteinander vertauschen!

Dabei versucht er, zu erraten, zu welchem Ort der Spieler, der an der Reihe ist, in dieser Runde wohl ziehen möchte. Durch geschicktes Vertauschen von zwei Ortskarten kann der Detektiv dafür sorgen, dass der Spieler mit seiner Figur nicht so weit vorziehen kann wie erhofft.



Oetinger spiele

KOSMOS



Beispiel:

Der Spieler möchte seine Prosper-Figur auf die blaue Ortskarte ziehen, weil er so einen Sprung über drei Orte hinweg machen könnte. Er spielt also verdeckt eine blaue Zielkarte aus. Der Detektiv-Spieler errät aber, was der Prosper-Spieler vorhat – und vertauscht die blaue Ortskarte mit der violetten, die direkt vor der Prosper-Figur liegt. So kann der Prosper-Spieler seine Figur nur noch auf die nächste Ortskarte vorrücken.

Karte aufdecken und Figur vorrücken

Hat der Detektiv zwei Ortskarten vertauscht, deckt der Spieler, der an der Reihe ist, seine ausgespielte Zielkarte auf. Anschließend rückt er seine Figur auf den nächsten freien Ort des Kreises vor, der mit der ausgespielten Zielkarte übereinstimmt. Die ausgespielte Karte ist aus dem Spiel und wird in die Schachtel gelegt. Sein Zug ist beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Sollten einmal alle Ortskarten einer Farbe mit Figuren besetzt sein, kann der Spieler, der an der Reihe ist, nicht auf eine Ortskarte dieser Farbe ziehen. Er sollte deshalb eine Zielkarte mit einer anderen Farbe ausspielen. Hat der Spieler keine andere Zielkarte mehr, muss er seine letzte Karte trotzdem ausspielen und seine Figur bleibt stehen.

Spieltipp:

Merkt euch gut, welche Karten die Mitspieler – vor allem euer linker Nachbar – bereits ausgespielt haben! Dann wird es im Lauf des Spiels immer einfacher, zu erraten, welche Zielkarte ein Mitspieler als Nächstes ausspielen könnte.

Rollentausch

Auch die Rolle des Detektivs wechselt zum linken Nachbarn des bisherigen Detektiv-Spielers. Dieser stellt die Detektiv-Figur vor sich ab und wartet, bis der neue Spieler eine Zielkarte aus seiner Hand verdeckt ausgespielt hat und er als Detektiv zwei Ortskarten vertauschen darf.

Das Sternerversteck – holt euch euren Anteil an der Beute!

Zieht ein Spieler über das Sternerversteck, darf er sich einen Geldschein aus dem Vorrat nehmen und vor sich ablegen.

Ende des Spiels

Wenn kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat, endet das Spiel. Der Spieler, der die meisten Geldscheine gesammelt hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mit seiner Figur weiter vorziehen konnte.

Spielvariante (für 3 und 4 Spieler)

Normalerweise übernimmt immer der rechte Mitspieler des Spielers, der an der Reihe ist, die Rolle des Detektivs. Um das Spiel noch spannender zu machen, könnt ihr davon auch abweichen: Die Mitspieler, die gerade nicht an der Reihe sind, können sich nach jeder Runde als Detektiv für den aktuellen Spieler abwechseln.



Nach dem Buch
„Herr der Diebe“ von
Cornelia Funke. Erschienen
im Cecilie Dressler Verlag.
Alle Informationen unter
www.cecilie-dressler.de

Spielidee: Kai Haferkamp
Gestaltung: Mirko Suzuki und Claus Stephan
Illustration: Cornelia Funke und Björn Pertoft
(mit freundlicher Genehmigung von C. Funke)

© Cecilie Dressler Verlag GmbH & Co. KG, Hamburg 2000
www.cecilie-dressler.de

© 2008 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

Art-Nr.: 698331