

Clou - Roll & Heist Ihr Klunkerlein kommet

Herzlich willkommen, bei der "Ihr Klunkerlein kommet & Heist" Kampagne zu Clou - Roll & Heist. Hier findet ihr alles, was ihr zum Spielen benötigt. Dieses Spiel ist ursprünglich in der ersten Corona Welle als



gratis Spiel zur Unterhaltung und ebenso als Unterstützung der kleinen Spielereäden entstanden. Ihr könnt euch weiterhin die ersten Einbrüche auf boardgame-racoon.de umsonst herunterladen.

Ausserdem gilt die Aktion zur Unterstützung der Spielereäden noch. Dort könnt ihr euch die "Der grosse Postzugraub" Kampagne holen. Zusätzlich ist das Spiel als digitale Umsetzung bereits auf Steam erschienen und wird im ersten Quartal 2022 auch auf Android & iOS verfügbar sein, wenn ihr mal unterwegs einbrechen wollt.

Inhalt:

Einführung und Start Story.....	Seite 1
Kampagnenbogen.....	Seite 2
Szenarien.....	Seiten 3-5
Abschluss Stories.....	Seite 6
Diebesbögen.....	Seiten 7-8
Kampagnenregeln.....	Seiten 9-11
Basisregeln.....	Seiten 12-14

Ihr Klunkerlein kommet - Story

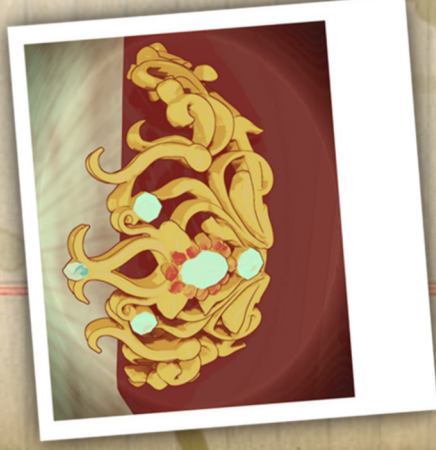
Am Heiligabend ist es soweit: In der Royal Albert Hall findet das lang erwartete Weihnachtskonzert der gefeierten Operndiva Lady Ophelia Fauntleroy statt. Doch das ist es

nicht, was euer plötzlichliches Interesse für Kultur geweckt hat. Nein, es geht euch um einen sehr viel schillernderen Genuss: Bei der Abschlussarie wird sie das Victoria-Diadem tragen. Ein über und über mit Diamanten und Saphiren besetzter Klunker, der extra für

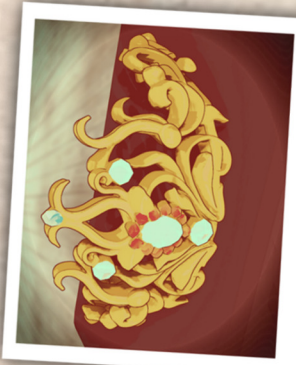
diese Aufführung aus dem Tower geholt wird. Diese Möglichkeit könnt ihr euch nicht entgehen lassen: ihr müsst das Ding haben! Damit jedoch niemand den Diebstahl bemerkt,

müsst ihr das Diadem während der Aufführung austauschen, bevor es wieder in den Tower gebracht wird. Einen Spezialisten, der euch ein Duplikat anfertigt, habt ihr schon und wenn ihr dann noch an die Kombination des

Sicherheitskoffers kommt, in dem das Ding aufbewahrt wird, steht einem wahrlich glänzendem Weihnachtsfest für euch nichts mehr im Wege!



Ihr Klunkerlein kommt



Einbruch Beute

Ein Kaufstour →

Das Kaufhaus Glas Diamanten Zahlenspiel → **12345**

Das Hotel Zahlen Code Schlussarie →

Albert Hall Diadem →

Vorbereitung

Affäre mit Inspektor Spuren zählen keine Minuspunkte mehr (Janet)

Krafttraining Benötigt ihr nur kein + mehr (Bruse)

Ausspähen Vor jedem Bruch: 1 Symbol auf Einbruchsplan X (Matt)

Aufmotzen Vor jedem Bruch: jede/r X (Trixie)

Konzertkarten Bei der Albert Hall: Kein Reinschleichen

Falsche Pässe 2 zusätzliche auf dem Kampagnenbogen

Ein perfektes Weihnachtsfest (3 Punkte pro X am Spielende)

Matt Pomade Hammer Hummer Schmuck Kaviar Teddy Steak Eisenbahn Gans

Ab 1. Bruch

Ab 2. Bruch

Ab 3. Bruch

SPIELER/INNEN

1

2

MATT JANET BRUCE TRIxie

IHR HABT ERWISCHT VERLOREN

FALSCHER PÄSSE

5 PUNKTE PRO AUSGABEN

PUNKTE AUSGABEN = REST

1. - =

REST+ PUNKTE AUSGABEN = REST

2. - =

REST+ PUNKTE PRO -5

3. - + =

WEIHNACHTS PUNKTE

GESAMT PUNKTE:

Weihnachtsmann Kostüm

10 6 1 5 11 3 4 2 12

Zuckerstangen Lichterkette

Bohrwinde

Stemmhammer

EINKAUFSTOUR

1-3 3/5

Für das Duplikat, das ihr gegen das Diadem austauschen wollt, braucht euer Goldschmied noch einige täuschend echte, aber falsche Diamanten. Die gibt es gerade in der Weihnachtszeit in der Schmuckabteilung des Einkaufszentrums. Und vielleicht findet ihr ja nicht nur ein paar weitere Wertsachen, sondern auch noch einige Weihnachtsgeschenke...

SONDERREGELN

- Gelingt es euch 1 Beutefeld mit den falschen Diamanten durchzustreichen, könnt ihr die Fälschung anfertigen und die Glas Diamanten auf dem Kampagnenbogen streichen. Sammelt ihr jedoch mehr, so wird eure Fälschung besser: ihr erhaltet 2 Bonuspunkte pro durchgestrichenem falschen Diamanten am Ende des Bruchs.
- Im Kaufhaus findet ihr Geschenke für euer Weihnachtsfest. Erbeutet ihr etwas mit dem Symbol, streicht es auch auf dem Kampagnenbogen durch.
- Das Kaufhaus hat ein Stechuh Sicherheitssystem: überwindet ihr einen Gegenstand mit , so streicht 1 Kreis auf der Alarmleiste. Streicht ihr dort den 3. , streichen müsstet, streicht es normal durch & prüft, ob ihr alle in der Alarmleiste gestrichen habt. Wenn nicht, geht sofort der Alarm los & ihr müsst fliehen.

Wenn nicht alle gestrichen.

1 2 3

VERKAUFSLÄCHE ERSTER STOCK

EINGANGSTÜR

2 3

2 3

SCHMUCKAUSLAGE

2 3

2 3

WAHLT 1

SCHMUCKKASTEN

2

2 3

ELEKTROABTEILUNG

2 3

2 3

HAUPTKASSE

2 2 3

2 3

ROLLTREPPE

2 3

2 3

BÜROTÜR

2 3

2 3

GELDKASSETTE

2 3

2 3

VERKAUFSLÄCHE ERDGESCHOSS

REGALE MIT SPIELZEUG

2 3

2 3

HINTERTÜR

2 3

2 3

SAFE MIT FINANZRÜCKLAGEN

2 3 3

2 3

STECUHRBÜRO

2 3

2 3

ALARMLEISTE

Immer, wenn ihr einen Gegenstand mit schafft, streicht auch einen dieser Kreise:

Streicht ihr den letzten Kreis, streicht in der Zeitleiste auch jedes Feld vor dem Feld.

LAGER UND MITARBEITER RAUM

SCHMUCKREGAL

2 3

2 3

STECUHR MIT ARBEITER

2 3

2 3

PUNKTE

Beute: (1 pro #) + Alarm: (2 wenn)

Diebe: _____

ZAHLENSPIEL

1-3 ⚙️ 4/5

Das Diadem wird am Abend der Aufführung in einem Koffer mit Zahlenkombination zur Albert Hall gebracht. Der einzige Weg diesen Koffer spurlos zu öffnen, ist, an diese Kombination zu gelangen. Lady Faunterloy muss sie kennen, sonst könnte sie das Diadem bei der Aufführung nicht anlegen. Wenn ihr euch ein wenig in ihrem Hotelzimmer umseht, findet ihr bestimmt einen Hinweis...

SONDERREGELN

- Gelingt es euch den Zettel mit dem Zahlencode durchzustreichen, habt ihr die Zahlenkombination. Streicht dann auch den Zahlen Code auf dem Kampagnenbogen.
- Im Hotel findet ihr Mahlzeiten für euer Weihnachtsfest. Erbeutet ihr etwas mit dem Symbol, streicht es auch auf dem Kampagnenbogen durch. Erbeutet ihr alle 3 Mahlzeiten, vermiest ihr den feinen Pinkel das Weihnachtsessen: 1 Bonuspunkt.
- Im Zimmergang müsst ihr vorsichtig sein, nicht erwischt zu werden. Jede Runde, in der ihr hier Symbole streichen wollt, müsst ihr vorher 1 **A** aktivieren & verbrauchen.
- Bevor ihr an den Zimmertüren im Zimmergang arbeiten könnt, müsst ihr erst einmal die richtigen Zimmernummern herausfinden. Erst wenn ihr in der Rezeption **A** bzw. **B** durchgestrichen habt, dürft ihr an Zimmertür A bzw. B Symbole abstreichen.
- Die letzten 2 Regeln entfallen, wenn ihr den Feueralarm im Keller auslöst.

KÜCHE DES HOTELRESTAURANTS

LAGERRÄUME DER HOTELKÜCHE

ZIMMER DER DIVA

HOTELSAFE

EINGANGSHALLE

Ihr dürft jedes Symbol streichen. Habt ihr 2 gleiche Buchstaben verbunden, kennt ihr die Zimmernummer. Streicht auch den Kreis bei der entsprechenden Zimmertür.

KÜCHENTÜR

ZIMMER EINES REICHEN SNOBS

GELDKOFFER

ZIMMER MIT GOLD COLLIER

ZIMMER EINES REICHEN SNOBS

GEMÄLDE

PERSONALFAHRSTUHL

ZIMMER TÜR A

SONDERREGELN

Wenn ihr in diesem Raum Symbole streichen wollt, egal wie viele, aktiviert & verbraucht vorher

ZIMMER TÜR B

HAUPTINGANG

FEUERALARMS

Überwindet ihr diesen Gegenstand, streicht **A** & **B** in der Rezeption durch. Streicht ebenfalls die Sonderregel im Zimmergang.

ZIMMERGANG

SERVIERWAGEN

KELLER

PUNKTE

Beute: (1 pro #) +Essen: (1, wenn 3*)

Spuren: (2 pro ~~X~~) +Alarm: (1 wenn ~~XX~~)

Diebe

SCHLUSSARIE

1-3 4/5
Weihnachten ist da. Und damit auch der Tag der Aufführung! Nervös steht ihr vor der Royal Albert Hall, aus der ihr bereits die Musiker hören könnt, wie sie ihre Instrumente stimmen. Genau wie sie macht ihr euch bereit und streicht noch einmal über das Duplikat des Diadems in eurer Tasche. Der echte Klunker liegt irgendwo in diesem prächtvollen Bauwerk & wartet nur darauf, von euch geholt zu werden.

SONDERREGELN

- Ihr erhaltet 25 Bonuspunkte, wenn es euch gelingt, das Diadem auszutauschen.
- Auch hier gibt es noch Dinge für euer Weihnachtsfest. Erbeutet ihr etwas mit dem Symbol, streicht es auch auf dem Kampagnenbogen durch.
- Ihr habt nur diese eine Chance! Ist die Zeit abgelaufen, ist die Kampagne verloren!
- Ihr könnt den Einbruch nicht jederzeit beenden. Ihr müsst erst den Abschnitt "Rauschleichen" überwunden haben. Sobald ihr das erste Symbol dieses Abschnitts durchstreicht, dürft ihr nicht mehr in einem anderen Raum arbeiten!
- Bei diesem Bruch gilt es besonders unauffällig zu sein. Ihr müsst eure Aktionen genau mit dem Konzert abstimmen, sonst fällt ihr auf! Jedes mal wenn ihr Zeit durchstreicht, streicht ebenfalls das erste freie Feld von links in der Konzertheiste durch. Dort seht ihr, welche Besonderheit für die nächste Runde gilt.

IHR HABT PER LOREN

REINSCHLEICHEN

2 3

Habt ihr die Konzertkarten, streicht automatisch alle Symbole.

FANPOST

2

SICHERHEITSKOFFER

2 3 3

Habt ihr den Zahlen Code auf dem Kampagnenbogen nicht durchgestrichen, so hinterlasst ihr auf jeden Fall Spuren! Streicht sofort auf euren Kampagnenbogen:

GARDEROBENTÜR

2 3 3

FOYER DER ROYAL ALBERT HALL

SEITENTÜR

2 3 3

BUFFET FÜR DIE BESUCHER

2 3 3

HINTER DER BÜHNE

ÜBERWACHUNGSKAMERA

2 3 3

NOTAUSGANG

2 2 3 3

RAUSCHLEICHEN

Sobald ihr hier ein Symbol abstreicht, gibt es kein zurück mehr: ihr dürft an keinem anderen Gegenstand mehr arbeiten.

2 2 2 3 3 3

Habt ihr die Glas Diamanten auf dem Kampagnenbogen durchgestrichen, seid ihr erfolgreich entkommen, sobald ihr alle Symbole der Leiste abgestrichen habt.

Habt ihr die Glas Diamanten nicht, wird der Diebstahl schnell bemerkt und ihr müsst noch eine Flucht ausspielen.

Übertragt eure Werte für diesen Bruch & rechnet eure Punkte für die gesamte Kampagne aus:

<= 50 Gewöhnliche Gauner!
51-63 Echte Profis!
64-72 Verbrecherlegenden!
>= 73 Jahrhundertverbrechen!

KONZERTHEISTE

Streicht jedes mal, wenn ihr Zeit durchstreicht auch hier eine Zeit durch. Das Feld darunter gibt an, was ihr in dieser Runde beachten müsst.

Noch nicht begonnen/Pause
Keinerlei Einschränkungen.

Instrumental Teil
Ihr dürft nicht in der Garderobe oder der Garderobentür arbeiten.

Lauter Stelle
Insgesamt erhaltet ihr automatisch: oder .

Leise Stelle
Ihr dürft keine aktivierten Symbole von Werkzeugen benutzen

REQUISITENSCHRANK

2 2 3 3

PUNKTE

Beute: (1 pro #) + Diadem: (25, bei)

Spuren: (2 pro)

Diebe:

CLOU - ROLL & HEIST

Ihr Klunkerlein kommt Finale (Gewonnen)

Die ersten Schneeflocken fallen langsam auf das nächtliche London und erstrahlen im



blauen Licht der Streifenwagen, die massenhaft um die Royal Albert Hall stehen. Man hat schnell herausgefunden, dass das Viktoria-Diadem durch eine billige Fälschung ersetzt wurde. Und

die Polizei hat sofort ihre Hauptverdächtige präsentiert: niemand geringeres als Lady Ophelia Fauntleroy höchstpersönlich soll das gute Stück entwendet haben. Für euch jedoch hat diese Zeit gereicht, um euch mit dem Klunker



aus dem Staub zu machen. Ihr habt auch bereits eine Käuferin an Land gezogen, die das Diadem für eine stattliche Summe in ihre Privatsammlung aufnehmen will, eine gewisse

Dr. Trigger. Bis dahin zierte das gute Stück erst einmal die Spitze eures Weihnachtsbaums, unter den ihr eure Geschenke gelegt habt und aus der Küche weht der Duft eures "organisierten" Festmahls - schöner kann Weihnachten nicht sein!

CLOU - ROLL & HEIST

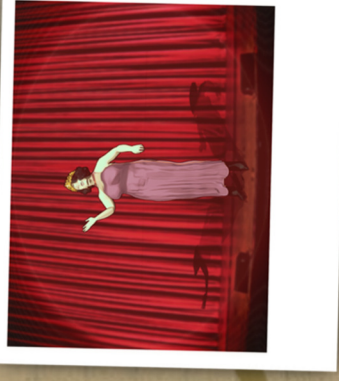
Three heists of Christmas Finale (verloren)

Eisig pfeift der Wind durch die winzigen, vergitterten Fenster eurer Zellen und



treibt die ersten Schneeflocken vor sich her. Sie haben euch alle erwischt und erst einmal eingebuchtet. Nun werdet ihr dieses Weihnachtsfest wohl oder übel hier bei

lausigem Essen und dem schrecklichen Gesang des Gefängnischores verbringen müssen. Doch sie sollen euch erst einmal etwas beweisen! Ihr seid ziemlich sicher, dass sie euch die eine oder andere Kleinig-



keit anhängen können, aber lange werdet ihr hier nicht einsitzen. Ihr habt gehört, dass Lady Fauntleroy's Auftritt in der Albert Hall ein so grosser Erfolg war, dass das Weihnachtskonzert ab jetzt

jedes Jahr stattfinden soll. Und während der Schnee auf eurem Fenstersims langsam kleine Haufen bildet, schmiedet ihr bereits Pläne für das nächste Jahr, wenn ihr endlich euer perfektes Weihnachten bekommen werdet.

Als Waise aufgewachsen ist er zu einem geschickten Ganoven geworden, der bisher noch jedes Schloss geknackt hat.



MATT

1. 3 Würfel werfen
2. Jeder verwendet Würfelresultat
3. Streicht Zeit ab.
4. Wollt ihr abhauen?

Unbenutzte =
/ X

Fähigkeiten

Flucht

Kraft >1 <4 >6 >9
Geschick <1 <2 <3 <4 <5 <6 <7 <8 <9
clever <1 <2 <3 <4 <5 <6 <7 <8 <9

Flucht
<5 >2

Kraft
Geschick
clever

Werkzeuge

Dietriche Drahtschere Stethoskop

Elektronik
geheim
Safes

Flucht
<3 >3 >6

Schlösser
Elektronik
geheim
Safes

Besonderheiten

Geschick

Zusatzzahl
/ X
Fülle aus

Kleinkrimineller
Irgendein Pasch
Irgendein Drilling

Femme fatal, aus gutem Hause. Ausgestattet mit einer Vorliebe für Alarmanlagen, Diamanten und Inspektoren.



JANET

1. 3 Würfel werfen
2. Jeder verwendet Würfelresultat
3. Streicht Zeit ab.
4. Wollt ihr abhauen?

Unbenutzte =
/ X

Fähigkeiten

Flucht

Kraft >4 >6 >9
Geschick <1 <2 <3 <4 <5 <6 <7 <8 <9
clever <1 <2 <3 <4 <5 <6 <7 <8 <9

Flucht
<3 >2

Kraft
Geschick
clever

Werkzeuge

Elektrosset Glasschneider Handschne

Elektronik
geheim
Safes

Flucht
<3 >2

Schlösser
Elektronik
geheim
Safes

Besonderheiten

auf Strom

Zusatzzahl
/ X
Fülle aus

Girls best friends
Genau eine l unwandelbar
Irgendein Drilling

Ehemaliger Schwer-
gewichtsboxer mit
kurzer Zündschnur,
der vor keinem
schmutzigem Job
zurückschreckt.



BRUCE

1. 3 Würfel werfen
2. Jeder verwendet Würfelresultat
- Unbenutzte =
3. Streicht Zeit ab.
4. Wollt ihr abhauen?

Fähigkeiten

Flucht <4 >2

Kraft >3 <1 >9

Geschick <3 >6 >8

Clever <1 >9

Schlösser <3 >6 >8

Elektronik <3 >6 >8

Gehheim <3 >6 >8

Safes <3 >6 >8

--- tx

Zahl +/- x

Zusatzzahl <3 >6 >8

#/X Fülle aus

Werkzeuge



Brecheisen Bohrmaschine



Dynamit

12 15 11 # 14

8 9 # 7 13

2 # 14

8 9 # 14

12 15 11 # 14

8 9 # 7 13

2 # 14

8 9 # 14

12 15 11 # 14

8 9 # 7 13

2 # 14

8 9 # 14

Besonderheiten

pure Kraft <3 >6 >8

vorbestraft <3 >6 >8

Irgendein Pasch <3 >6 >8

Irgendeine Strasse <3 >6 >8

Tagsüber versierte
Mechanikerin mit
Köpfchen, gewinnt
sie nachts so
manche illegale
Autorennen.



TRIXIE

1. 3 Würfel werfen
2. Jeder verwendet Würfelresultat
- Unbenutzte =
3. Streicht Zeit ab.
4. Wollt ihr abhauen?

Fähigkeiten

Flucht <5 >3

Kraft >4 <3 >5

Geschick >7 <3 >5

Clever >7 <3 >5

Schlösser >7 <3 >5

Elektronik >7 <3 >5

Gehheim >7 <3 >5

Safes >7 <3 >5

--- tx

Zahl +/- x

Zusatzzahl >7 <3 >5

#/X Fülle aus

Werkzeuge



Schneidrenner Batterie



Maske & Lampe

1 5 11 6 12 8 9 10 15

1 5 11 6 12 8 9 10 15

1 5 11 6 12 8 9 10 15

1 5 11 6 12 8 9 10 15

1 5 11 6 12 8 9 10 15

1 5 11 6 12 8 9 10 15

1 5 11 6 12 8 9 10 15

1 5 11 6 12 8 9 10 15

1 5 11 6 12 8 9 10 15

1 5 11 6 12 8 9 10 15

Besonderheiten

Tüftlerin <2 >1 >1

Benzin im Blut <2 >1 >1

Genau eine 3 <2 >1 >1

Irgendeine Strasse <2 >1 >1



Willkommen bei "Ihr Klunkerlein kommet". Dies ist eine Kampagne für "Clou - Roll & Heist"! Die Grundidee hinter dem Spiel, in Corona Zeiten ein wenig leicht zugänglichen Spielspaß zu verbreiten, soll hiermit fortgesetzt werden. Auf boardgame-racoon.de findet ihr noch mehr zum Spiel unter anderem die Grundszenarien und einen Link zur digitalen Version. Nun aber viel Spaß mit "Ihr Klunkerlein kommet"!

1. Einleitung

Die Kampagne ist wie das Grundspiel für 1-3 Spieler/innen ausgelegt und beinhaltet insgesamt 3 neue, größere Einbrüche. Diese sind inhaltlich miteinander verbunden und Eure Diebesbande gewinnt mit jedem Einbruch an Erfahrung. Ihr habt außerdem die Möglichkeit mit Eurer Beute neue Werkzeuge zu kaufen und Euch speziell vorzubereiten.

Neben den 3 Einbrüchen und diesen Regeln beinhaltet dieses Downloadpaket noch:

- eine Einführung und Anfangsstory
- den Kampagnenplan, auf dem Ihr Eure Fortschritte dokumentieren und mit dem Ihr das Spiel zwischen 2 Einbrüchen unterbrechen könnt.
- Die Schlussstories, je nachdem, ob ihr erfolgreich gewesen seid oder nicht.
- Noch einmal alle 4 Diebesbögen
- Noch einmal die Regeln des Grundspiels

Ihr benötigt zum Spielen dieser Kampagne neben diesen Bögen kein anderes Material als zum Spielen des Grundspiels, also 3 sechseitige Würfel und pro Spieler einen Stift.

Habt ihr das Grundspiel noch nicht gespielt, so empfiehlt es sich, zuerst zumindest einmal die Regeln dafür zu lesen.

Ein Kampagnenspiel läuft immer wie folgt ab: Ihr schaut auf dem Kampagnenbogen, welcher Einbruch der nächste in der Kampagne ist. Dann spielt Ihr diesen nach den Regeln des Grundspiels durch, wobei jede/r von Euch erspielte Werkzeuge, Vorbereitungen und Erfahrungen auf dem Kampagnenbogen nutzen kann. Anschließend tragt Ihr die Ergebnisse Eures Einbruchs auf dem Kampagnenbogen ein und könnt den Lohn Eurer "Arbeit" in Verbesserungen umsetzen. Danach könnt Ihr direkt mit dem nächsten Einbruch weiter machen oder das Spiel erst einmal beiseite legen und ein andermal weiter spielen.

2. Der Kampagnenbogen

Der Kampagnenbogen ist eingeteilt in mehrere Bereiche. Jeder Bereich ist entweder gelb oder beige hinterlegt. **Gelbe Bereiche** geben dabei Euren Fortschritt in der Kampagne an. Dort tragt Ihr nur etwas zwischen den Einbrüchen ein.

Beige Bereiche beinhalten Eure Verbesserungen als Diebe. Zwischen den einzelnen Einbrüchen



könnt Ihr hier Dinge kaufen. Diese markiert Ihr dann und könnt sie bei den nächsten Einbrüchen nutzen. Ihr verwendet diese Bereiche **gemeinsam**. Jede/r Spieler/in darf also immer statt auf seinem/ihrer Diebesbogen etwas bei den Erfahrungen und Werkzeugen eintragen bzw. durchstreichen.

3. Spielvorbereitung

Legt den Kampagnenbogen für alle sichtbar aus. Tragt rechts die Spieler/innen ein und streicht darunter alle Spuren links von Eurer Spielerzahl durch.

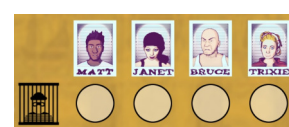
Legt die 3 Einbruchspläne bereit. Jede/r Spieler/in benötigt pro Einbruch einen Diebesplan seines/r Diebes/in und einen Stift. Habt außerdem noch 3 sechsseitige Würfel bereit. Lest nun die Einführungsstory.

4. Spielablauf


In einer Clou - Roll & Heist Kampagne geht Ihr immer 5 Phasen hintereinander durch. Habt Ihr alle Phasen durchgespielt, beginnt Ihr wieder bei der ersten Phase. Dies geht so lange, bis Ihr "Abschlussarie" als Szenario gespielt oder verloren habt. Danach ist die Kampagne beendet und Ihr könnt Eure Punkte für die Kampagne ausrechnen. Die 5 Phasen sind:

4.1. Wahl des Einbruchsziels

Auf Eurem Kampagnenbogen findet Ihr links oben eine Liste mit Einbrüchen und Sonderbeute, die Ihr aus dem entsprechenden Einbruch herausholen könnt. Der oberste noch nicht markierte Einbruch ist euer nächstes Ziel. Nehmt den entsprechenden Einbruchplan und legt ihn in die Tischmitte. Die Beute, die ihr aus den Gebäuden holen könnt, wird euch im Laufe der Kampagne helfen. Ist das nächste Ziel die Albert Hall, ist die Kampagne danach beendet.



4.2. Wahl der Diebe

Jede/r Spieler/in sucht sich nun eine/n Dieb/in aus. Ihr könnt jedoch keinen Charakter wählen, der auf eurem Kampagnenbogen als im Gefängnis  markiert ist. *Stehen euch weniger Charaktere zur Verfügung als Spieler/innen mitspielen, geben die restlichen Diebe auf und Ihr habt die Kampagne an dieser Stelle verloren.*

4.3. Einbrechen

Spielt das von euch gewählte Szenario mit den ausgesuchten Charakteren nach den Regeln des Grundspiels.

Beachtet dabei die Sonderbeute und die beige Bereiche auf dem Kampagnenbogen (Vorbereitung, Werkzeuge und Erfahrung), welche Ihr gemeinsam benutzen dürft.

4.4. Polizeibericht

Nun markiert Ihr auf eurem Kampagnenbogen, wie euer Einbruch gelaufen ist. Dazu tragt Ihr in den gelben Bereichen folgendes ein:

- Streicht den gerade durchgeführten Bruch durch. Habt Ihr die Spezialbeute gestohlen, streicht sie ebenfalls durch.
- Streicht rechts auf dem Kampagnenbogen so viele Spuren durch, wie Ihr bei diesem Einbruch bekommen habt.

Habt Ihr alle Spuren auf dem Kampagnenbogen durchgestrichen, so haben sich die Beweise gegen Euch so sehr verdichtet, dass Ihr erwischt wurdet: Ihr habt diese Kampagne verloren.

- Markiert alle Diebe, die durch diesen Einbruch im Gefängnis landen (siehe 6. Scheitern).
- Addiert Eure Punkte aus diesem Einbruch mit dem Rest des letzten Szenarios und tragt das Ergebnis unter "Punkte" ein (Bei Eurem 1. Einbruch tragt Ihr einfach Eure Punkte ein).

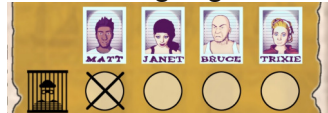
4.5. Lohn der Arbeit

Nun könnt Ihr für Eure Punkte Werkzeuge und Verbesserungen kaufen. Jeder Kasten, den Ihr in diesen Bereichen dabei durchstreicht, kostet Euch 5 Punkte. Habt Ihr alle Kästen bei einem Werkzeug oder einer Vorbereitung durchgestrichen, steht es bzw. sie Euch ab jetzt zur Verfügung.

Natürlich seid Ihr nicht sehr kreditwürdig und könnt nur so viele Punkte ausgeben, wie Euch zur Verfügung stehen.

Tragt danach Eure Ausgaben in das Feld ein und berechnet Euren neuen Rest.

Hier ein Beispiel für die Phasen aus einem 2 Personen Spiel: Die beiden Spielerinnen haben den ersten Raub bereits hinter sich und müssen nun ein Einbruchsziel wählen. Das nächste Ziel ist das Hotel mit dem Szenario "Zahlenspiel". Als nächstes wählen sie aus, welche Charaktere diesen Einbruch durchführen sollen. Dazu schauen sie, wer bisher im Gefängnis sitzt. Matt ist leider beim ersten Bruch nicht sehr gut gefahren, so dass er für diese



Kampagne nicht mehr zur Verfügung steht. Daher entscheiden sie sich für Trixie und Janet.

Jetzt wird es ernst. Die beiden spielen den Einbruch in das Hotel. Dabei können sie beide auf ihre Erfahrung, Werkzeuge und Vorbereitungen zugreifen (Beispiel siehe 7.).

Nach dem Einbruch wird es Zeit für die Abrechnung: als erstes wird der Bruch markiert. Leider ist es den beiden nicht gelungen die Spezialbeute



zu holen, so dass sie dort nichts durchsteichen. Nun müssen sie ihre Spuren übertragen: die 1 und die Spuren zwischen der 1 und der 2 sind sowieso in einem 2 Spieler Spiel durchgestrichen. Bei ihrem ersten Bruch haben sie bereits 1 Spur gesammelt und auch diesmal sind sie mit 1 Spur aus dem Bruch rausgekommen. Dafür streichen sie eine weitere Spur auf dem Kampagnenplan ab. Sie haben also im Laufe der Kampagne 2 Spuren gesammelt.



Aus dem Hotel haben die beiden 13 Punkte herausgeholt. Zusammen mit dem Rest von 4 aus dem ersten Bruch ergibt das 17 Punkte.

1.	PUNKTE	AUSGABEN	REST
	9	5	4
2.	REST + PUNKTE	AUSGABEN	REST
	17		

Diese können die beiden, wenn sie wollen, nun investieren und insgesamt bis zu 3 Kästen bei Vorbereitung und Werkzeuge

durchstreichen. Sie entscheiden sich, 2 neue Werkzeuge zu kaufen. Nachdem sie die Werkzeuge markiert haben, tragen sie noch ihre Ausgaben und restlichen Punkte ein.

1.	PUNKTE	AUSGABEN	REST
	9	5	4
2.	REST + PUNKTE	AUSGABEN	REST
	17	10	7

5. Gewinnen & Verlieren

Die Kampagne dauert so lange, bis eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- *Auf die Spur gekommen*

Habt Ihr alle Spuren auf dem Kampagnenbogen durchgestrichen, haben sich die Beweise gegen Euch so sehr verdichtet, dass man euch erwischt hat. Ihr habt das Spiel verloren.

- *Im Knast*

Befinden sich mehr Diebe im Gefängnis als Spieler/innen mitspielen, gibt der Rest der Bande auf und Ihr habt verloren.



- *Das Diadem*

Habt Ihr das "Schlussarie" Szenario gespielt, endet die Kampagne danach. Ihr habt das Spiel gewonnen. Aber wie erfolgreich seid Ihr gewesen? Tragt Eure Punkte beim 3. Bruch ein. Statt der Ausgaben erhaltet Ihr noch Minuspunkte: 5 für jeden Dieb im Gefängnis und 3 für jede Spur, die Ihr bekommen habt. Dazu gibt es noch einen Bonus für Weihnachtsgeschenke und Mahlzeiten, die ihr

3.	REST + PUNKTE	PRO -5	WEIHNACHTS PUNKTE
		PRO -3	
	GESAMTPUNKTE:		

erbeutet habt. Jeder durchgestrichene Doppelkreis bringt euch 3 Punkte. Rechnet Ihr alles zusammen, erhaltet

ihr eure Kampagnenpunkte.

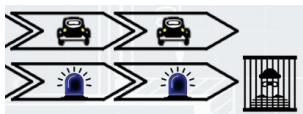
6. Bei einem Einbruch scheitern

Bei den Szenarien während des Abschnitts "Einbrechen" könnt Ihr genau so wie im Grundspiel auf 2 Arten scheitern: Ihr bekommt zu viele Spuren oder Ihr werdet auf der Flucht erwischt.

Bekommt Ihr zu viele Spuren bei einem einzelnen Einbruch, erhaltet Ihr zwar die Spezialbeute und alle Punkte, aber alle an diesem Bruch beteiligten Charaktere landen im Gefängnis!



Werdet Ihr auf der Flucht erwischt, landet nur der/ die Fahrer/in im Gefängnis, aber Ihr erhaltet nur die Hälfte der Punkte. Die Spezialbeute bekommt Ihr aber trotzdem.



7. Erfahrung & Werkzeuge

Eure gesammelte Erfahrung und gekauften Werkzeuge findet Ihr auf Eurem Kampagnenbogen.



Jeder von Euch darf während eines Einbruchs immer statt auf seinem Diebesbogen hier eine Zahl eintragen

bzw. einen Kreis durchstreichen. Die Regeln dafür entsprechen denen des Grundspiels. Ihr dürft also auch Spezialsymbole hier verwenden! Beachtet aber, dass Ihr die Kästen und Kreise **gemeinsam** nutzt! Dies bedeutet, dass ein von einem/r Spieler/in genutzter Kasten bzw. Kreis den anderen nicht mehr zur Verfügung steht.

Als Beispiel: Ihr habt eine 1, eine 3 und eine 5 gewürfelt. Bruce verwendet die 1 und 3 wie im Grundspiel auf seinem Diebesbogen und trägt die 5 bei der Erfahrung ein.

Trixie verwendet die 1 im Kreis aus der Erfahrung, um eine 5 zu bekommen.

Diese benutzt sie zusammen mit der erwürfelten 5, um beim Kostüm die 10 durchzustreichen. Damit hat sie noch eine 3 übrig. Dank ihrer Spezial-Fähigkeit auf ihrem Diebesbogen kann sie bei dieser 2 dazu zählen und erhält eine 5, mit der sie den von Bruce ausgefüllten Kreiskasten durchstreichen kann und ein Kraft, Geschick oder Clever aktivieren kann.



Erfahrung erhaltet Ihr automatisch und müsst sie nicht kaufen. Je nachdem, wie viele Brüche Ihr bereits durchgeführt habt, dürft Ihr die entsprechenden Felder nutzen.

Werkzeuge müsst Ihr euch von Euren Punkten kaufen, erst dann stehen sie Euch zur Verfügung. Beachtet auch, dass Werkzeuge zwischen 2 Einbrüchen nicht zurückgesetzt werden! Habt Ihr Dinge dort durchgestrichen oder eingetragen, bleiben sie für den Rest der Kampagne.

Wäre dies bspw. Euer 2. Einbruch, so dürftet Ihr beide Erfahrungsbereiche nutzen, also das "Ab 1. Bruch" und das "Ab 2. Bruch". Außerdem habt Ihr euch die Zuckerstangen und die Lichterkette gekauft und könnt dort Zahlen eintragen bzw. Kreise durchstreichen.



8. Vorbereitung

Vorbereitungen müsst Ihr Euch genau so wie Werkzeuge kaufen, um sie zu benutzen. Sie geben Euch spezielle Vorteile, die Ihr zum angegebenen Zeitpunkt nutzen könnt.

Ihr müsst alle Kästen neben einer Vorbereitung durchgestrichen haben, um diese nutzen zu können.

Die 4 Vorbereitungen der Charaktere mit einem Namen dahinter gelten nur, wenn der entsprechende Charakter am Einbruch teilnimmt.

Im Folgenden werden alle Vorbereitungen genau erklärt:

• Affäre mit Inspektor (Janet)



Wenn Ihr nach einem Einbruch Eure Punkte berechnet, zählen Spuren keine Minuspunkte mehr. Ihr müsst jedoch weiterhin Eure Spuren auf dem Kampagnenbogen eintragen.

• Ausspähen (Matt)

Zu Beginn der Phase "Einbrechen" dürft Ihr ein beliebiges Symbol irgendwo auf dem Einbruchsplan des Szenarios durchstreichen.



• Krafttraining (Bruce)

Sollte bei einem Einbruch eine Herausforderung als eine Möglichkeit nur Kraft fordern, euch aber auch eine Spur kosten, so müsst Ihr die Spur nicht eintragen, wenn Ihr die Herausforderung mit Kraft löst. Benutzt Ihr z.B. hier nur Kraft und habt das Krafttraining, so erhaltet Ihr keine Spur.



• Aufmotzen (Trixie)

Zu Beginn der Phase "Einbrechen" darf jeder von Euch einen beliebigen Kreis auf seinem Diebesplan oder dem Kampagnenbogen durchstreichen. Dadurch aktiviert Ihr aber kein Symbol.



• Konzertkarten

Beim Szenario "Das Konzert" dürft ihr vor dem Einbruch alle Symbole im Abschnitt "Reinschleichen" durchstreichen und direkt im Foyer beginnen.



• Falsche Pässe (benötigt 2 Kästen)

Ab dem Moment, in dem Ihr diese Vorbereitung kauft, dürft Ihr die 2 zusätzlichen Spuren auf dem Kampagnenbogen abstreichen, wenn Ihr in der Phase "Polizeibericht" Spuren auf Eurem Kampagnenbogen abstreicht.



9. Besonderheit

Bei dieser Kampagne dürft ihr vor eurem ersten Einbruch bereits einen Kasten bei den Werkzeugen oder Vorbereitungen durchstreichen. Euch steht also bereits für euren ersten Bruch ein Werkzeug oder eine Vorbereitung zur Verfügung.



Nach Wochen der Vorbereitung ist es in dieser mondlosen Nacht soweit: Stille liegt über der alten Villa, nur gelegentlich unterbrochen vom leisen Klicken, das Matts Dietrich im Schloss der Hintertür verursacht. Janet beleuchtet Matts Arbeit mit der Taschenlampe und spielt gedanklich noch einmal den Fluchtweg durch, während Trixie, ihren Schweissbrenner schon bereit, nur darauf wartet, zum Safe zu gelangen. Zur Not ist da auch noch Bruce, der Fingergelenke und Nackenwirbel knacken lässt. Falls sie auf Widerstand treffen, werden seine Gegner ihr blaues Wunder erleben. Heute Nacht wird sich die ganze Arbeit endlich auszahlen.

Willkommen bei der Clou - Roll & Heist! Dieses Spiel soll in Zeiten von sozialer Distanz, Kontaktverbot und ausfallenden Spielerunden ein wenig Spielspaß direkt zu den Menschen nach Hause zu bringen. Daher ist es für 1 bis 3 Spieler geeignet und du kannst es dir einfach zuhause ausdrucken. Ansonsten werden lediglich drei 6-seitige Würfel und für jeden/r Spieler/in 1 Stift benötigt.






Wenn dir diese Idee und das Spiel gefallen, verbreite das Spiel gerne weiter und unterstütze Boardgame Racoon auf Facebook oder Instagram oder trage dich auf boardgame-racoon.de in den Newsletter ein. Dort findest du auch noch mehr von Clou - Roll & Heist.

Zusätzlich ist das Spiel bereits auf Steam in digitaler Form für Windows, Mac und Linux erschienen und wird im 1. Quartal 2022 auch für Android und IOs verfügbar sein.

Eine weitere Idee hinter diesem Spiel ist es, den kleinen Spieläden in dieser Zeit zu helfen: wenn du bei einem der folgenden Läden etwas kaufst, online bestellst oder dir einen Gutschein holst und ein Foto bzw. einen Scan davon an clou@boardgame-racoon.de schickst, erhältst du die "Der große Postzugraub" Kampagne mit 4 zusätzlichen Einbrüchen per Email zugeschickt.



1. Ziel des Spiels

In "Der Clou" spielt Ihr eine/n geschickte/n Einbrecher/in bzw. sogar gemeinsam eine ganze Einbrecherbande im London der 60er Jahre. Für jede Partie sucht Ihr einen Einbruch aus, bei dem Ihr versucht, möglichst viel Beute  zu machen und dabei möglichst wenig Spuren  zu hinterlassen. Passt auch auf, dass Ihr nicht zuviel Zeit  braucht oder auf andere Art Alarm  auslöst, damit Euch eine Verfolgungsjagd mit der Polizei erspart bleibt. Solltet Ihr erwischt  werden, habt Ihr sofort gemeinsam verloren. Gelingt Euch der Einbruch jedoch, könnt Ihr Euren gemeinsamen Erfolg feiern und Eure Punkte für diesen Einbruch ausrechnen.

2. Spielablauf

"Der Clou - Roll & Heist" ist ein Roll and Write Spiel. Dies bedeutet, Ihr benötigt pro Spieler/in einen Stift und insgesamt 3 sechs-seitige Würfel. Die Spielpläne druckt Ihr Euch selber aus und markiert auf diesen mit Euren Stiften Dinge. Ihr benötigt pro Partie einen Einbruchsplan Eures Ziels und für jede/n Spieler/in einen Diebesbogen. Wenn Ihr Tinte sparen wollt, könnt Ihr die Spielpläne laminieren oder in Klarsichtfolie stecken. So könnt Ihr die Pläne abwischen und mehrfach verwenden.

Das Spiel läuft in Runden ab (Eine Zusammenfassung der Spielrunde findet Ihr auf den Diebesbögen). Eine Runde ist in 4 Phasen unterteilt:

- Würfel werfen
- Würfel verwenden
- Zeit vergeht
- Wollt Ihr abhauen?

Habt Ihr diese Phasen durchgespielt, beginnt eine neue Runde.

Würfel werfen: als erstes werft Ihr die 3 Würfel und legt das Ergebnis für alle sichtbar aus. Die drei gewürfelten Augenzahlen gelten für alle Spieler/innen - jede/r muss alle drei verwenden.

Würfel verwenden: hier tragt Ihr auf Euren Diebesbögen die gewürfelten Zahlen ein. Dies könnt Ihr in beliebiger Reihenfolge tun und Ihr könnt die Würfelresultate addieren. Ihr dürft die Augenzahl eines Würfels dabei aber nicht aufteilen. Beim Eintragen auf Euren Bögen müsst Ihr immer die Bedingungen erfüllen, die das entsprechende Kästchen oder der Kreis verlangen. Dadurch aktiviert Ihr möglicherweise ein Symbol, das unter dem Kästchen steht. Dieses Symbol dürft Ihr nun auf dem Einbruchsplan oder auf Eurem Diebesbogen durchstreichen, sollte es gerade benötigt werden.

In diesem Beispiel benötigt die Seitentür ein "Clever" Symbol und Ihr habt eine 1, eine 3 und eine 4 zur Verfügung. Ihr könnt nun in das erste Kästchen eine "4" eintragen. In das zweite Kästchen muss man die gleiche Zahl wie in das erste eintragen. Ihr könnt

die erwürfelte 1 und 3 zusammenzählen und die so erhaltene "4" in das zweite Kästchen schreiben. Da unter diesem Kästchen ein Symbol steht, aktiviert Ihr es in dem Moment, in dem Ihr eine Zahl hineinschreibt. Euch steht ein "Clever" zur Verfügung, welches Ihr dazu verwenden könnt das "Clever" auf der Seitentür durchzustreichen.

So verfährt jede/r Spieler/in, bis Ihr alle Würfel verwendet habt (nicht vergessen: Ihr dürft Euch die Reihenfolge, wer welchen Würfel wann aufschreibt beliebig aussuchen).

Achtung: könnt Ihr einen Würfel nicht verwenden, so erhaltet Ihr für jeden nicht benutzten Würfel jedes/r Spielers/in eine Spur.

Streicht ein Spursymbol auf dem Einbruchsplan durch. Solltet Ihr alle Spursymbole, die Euch bei Eurer Spieleranzahl zur Verfügung stehen, durchgestrichen haben, so ist man Euch auf die Schliche gekommen und Ihr werdet verhaftet. Ihr habt verloren.

Zeit abstreichen beginnt, sobald alle Spieler/innen ihre Würfel verwendet haben bzw. Spuren abgestrichen wurden. Streicht ein Zeitsymbol auf dem Einbruchsplan ab. Sollte kein Zeitsymbol mehr übrig sein, dass Euch bei Eurer Spielerzahl zur Verfügung steht, so habt Ihr zu lange gebraucht und den Alarm ausgelöst. Ihr müsst vor der Polizei fliehen, um zu entkommen (siehe 7.).

Abschließend dürft Ihr freiwillig **abhauen**, wenn Ihr denkt, dass es hier nichts mehr zu holen gibt. Das Spiel endet sofort und Ihr könnt Eure Punkte eintragen. Bleibt Ihr, beginnt eine neue Runde.

3. Spielaufbau

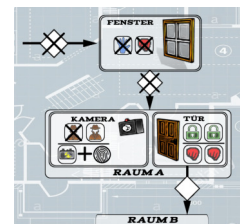
Jede/r Spieler/in wählt eine/n Dieb/in und erhält einen entsprechenden Diebesbogen. Wählt Euer Ziel aus und legt den entsprechenden Einbruchsplan bereit. Streicht dort nun bei den Leisten im Kasten rechts oben alle Symbole links von Eurer Spieleranzahl durch. Nehmt 3 Würfel und jede/r einen Stift.

4. Der Einbruchsplan

Hier seht Ihr das Ziel Eures Einbruchs. Die Pläne sind immer gleich aufgebaut: links oben findet Ihr eine kurze Beschreibung des Falls, oben in der Mitte stehen die Sonderregeln, die für dieses Spiel gelten und rechts oben sind Leisten - von oben nach unten - für Eure Zeit, Spuren und eine mögliche Flucht. Rechts unten findet Ihr noch einen Auswertungskasten, in den Ihr Eure Punkte und Namen eintragen könnt.

Der eigentliche Plan zeigt euch die **Räume** (einfacher Rahmen) und **Herausforderungen** (doppelter Rahmen), welche Ihr im Gebäude findet. Außerdem zeigen Euch Pfeile, wie die einzelnen Räume miteinander verbunden sind und an welchen Herausforderungen Eure Einbrecher/innen arbeiten können.

Ihr beginnt Euren Einbruch immer bei dem Pfeil, der durchgestrichen ist und könnt Euch von dort aus weiter vorarbeiten. Habt Ihr eine Herausforderung geschafft, von der ein Pfeil ausgeht, so könnt Ihr die entsprechende Raute durchstreichen und dürft nun auch in den nächsten Raum. Dort dürft Ihr dann an allen Dingen gleichzeitig arbeiten, die in diesem Raum sind. Hat ein Pfeil keine Raute, so dürft Ihr dort direkt arbeiten. In diesem Beispiel habt Ihr das Fenster geschafft und könnt im Raum A an der Kamera und an der Tür arbeiten. Um in Raum B zu gelangen müsst Ihr die Tür überwinden.



Um eine **Herausforderung** (doppelt umrahmte Kästen) zu überwinden und an Beute zu kommen, aktiviert die geforderten Symbole auf Euren Diebesbögen. Habt Ihr ein gefordertes Symbol durchgestrichen, so könnt Ihr es auf dem Einbruchsplan durchstreichen. Häufig gibt es mehrere Möglichkeiten, wie Ihr ans Ziel kommen könnt. Diese Möglichkeiten sind immer durch einen Querstrich getrennt und Ihr müsst nur den oberen oder den unteren Teil erfüllen.

Hier haben die Diebe erfolgreich ein "Geschick" auf ihren Diebesbögen aktiviert und durften deshalb das Symbol durchstreichen (oberer Teile der Aufgabe). Wegen des Querstriches reicht das, um die Herausforderung zu meistern. Hätten sie die Aufgabe durch ein "Kraft" gelöst (unterer Teil der Aufgabe), so hätten sie zusätzlich noch eine Spur auf der allgemeinen Leiste abstreichen müssen. Auf Grund des Pfeils dürfen sie direkt die **Beute** abstreichen. Beute besteht immer aus einem Bild der Beute im Kreis und einem Kasten mit dem Wert darunter.

Ihr müsst immer entlang der Pfeile arbeiten. Finden sich keine Pfeile zwischen den Symbolen, ist die Reihenfolge egal.

Steht über einem Symbol eine Spielerzahl, so müsst Ihr nur die Symbole mit eurer Spielerzahl und kleiner schaffen. Für dieses Fenster benötigt man alleine 1 Geschick und 1 Kraft, zu zweit 1 Geschick und 2 Kraft und zu dritt sogar 1 Geschick, 2 Kraft und 1 Clever Symbol.



5. Die Diebe

Ihr aktiviert Symbole, indem Ihr die Würfelresultate auf Eurem Diebesbogen verwendet. Dabei gilt: in **Kästen** tragt Ihr eine Zahl ein, welche die Bedingungen des Kastens erfüllt.

Kreise streicht Ihr durch, wenn Ihr die entsprechende Bedingung (eine Zahl oder ein Symbol) im Kasten erfüllt.

Steht ein Symbol **unter** einem Kasten/Kreis, so aktiviert Ihr es, indem Ihr etwas in den Kasten schreibt bzw den Kreis durchstreicht.

Hier müsst Ihr eine 15 würfeln, damit Ihr den Kreis für die Würfel durchstreichen und sofort ein Elektro erhalten könnt. Steht ein Symbol am **Ende**

eines Striches, müsst Ihr alle Bedingungen des Striches erfüllt haben, um das Symbol zu aktivieren. Hier müsstet Ihr 2 Geschick durchstreichen, um 1 Schloss zu erhalten. Ihr müsst aktivierte Symbole **sofort verwenden** und könnt sie nicht aufheben.



Auf den Diebesbögen findet Ihr neben Zusammenfassungen und einer Beschreibung des/r Diebes/in immer 3 Kategorien von Dingen, die den/die Einbrecher/in ausmachen:

Fähigkeiten, Werkzeuge und Besonderheiten.

Fähigkeiten sind bei allen Charakteren gleich aufgebaut. Es gibt immer eine Leiste von Kästen (s.o.) für Kraft, eine für Geschick und eine für Clever.

Ihr beginnt immer im Kästchen ganz links Zahlen einzutragen und geht dann Kästchen für Kästchen von links nach rechts.

Dabei müsst Ihr auf die Bedingungen der einzelnen Kästen achten. Eine Bedingung kann in einem Kasten oder zwischen zwei Kästen stehen.

In das erste Kästchen müsst Ihr eine Zahl eintragen, die kleiner als 3 ist, also eine 1 oder 2. (Damit aktiviert Ihr dann ein Clever). Habt Ihr dort eine Zahl eingetragen muss die Zahl im nächsten Kästchen größer sein. (Und auch dort aktiviert Ihr ein Spezialsymbol)

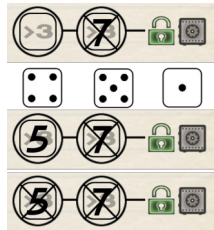


Werkzeuge. Hier gibt es 4 verschiedene Möglichkeiten, von denen jeder Dieb 3 besitzt:

• **Das Raster:** besteht aus Kreisen auf Linien. Ihr dürft einen Kreis durchstreichen, wenn Ihr die gewürfelte Zahl verwendet, die der Zahl im Kreis entspricht. Dabei könnt Ihr jeden beliebigen Kreis durchstreichen und müsst nicht irgendwo beginnen. Streicht Ihr den 3. Kreis auf 1 Linie durch, aktiviert Ihr damit das Symbol am Ende der Linie. Dadurch könnt Ihr auch mehrere Symbole auf einmal aktivieren. *Hier wurden bereits vorher die 5 und die 8 durchgestrichen. Habt Ihr nun eine 6, so könnt Ihr den Kreis mit der 6 durchstreichen und aktiviert dadurch ein Geschick.*



• **Die Kreiskästen:** bestehen immer aus einem Kasten, der von einem Kreis umschlossen ist. Hier muss immer zuerst eine Zahl in den Kasten geschrieben werden, die die Bedingung im Kasten erfüllt. Danach gilt er als normaler Kreis mit der neu eingeschriebenen Zahl als Bedingung dafür, dass er durchgestrichen werden darf. Auch hier gilt, dass alle Kreiskästen auf einem Strich durchgestrichen sein müssen, um die Symbole am Ende eines Striches zu aktivieren.



In der ersten Zeile sieht man die Situation zu Beginn einer "Würfel verwenden" Phase, inklusive der verfügbaren Würfelzahlen. Man kann nun die gewürfelte 5 verwenden und diese in den ersten Kreiskasten eintragen (da sie größer als 3 ist). In einem zweiten Schritt verwendet man die 4 und die 1 um den Kreis mit der 5 durchzustreichen. Damit sind alle Kreise auf der Linie durchgestrichen und ein Schloss und ein Safe aktiviert. Eintragen und Durchstreichen kann, muss aber nicht, im gleichen Zug erfolgen.

• **Der Baum:** besteht immer aus Kreisen mit den geforderten Zahlen darin, welche miteinander verbunden sind und immer ein Symbol aktivieren, sobald sie durchgestrichen sind. Ihr beginnt links und könnt immer nur einen der mit

dem letzten durchgestrichenen Kreis verbundenen Kreise abstreichen. Man kann also pro Spiel immer nur einen Weg des Baumes nutzen.

Als nächstes könntet Ihr hier die 2 oder 13 durchstreichen, nicht die 4 oder 9.



• **Die Pyramide:** besteht aus Kästen, in die Ihr Zahlen eintragen müsst. Teilweise haben diese Bedingungen. Beginnt in der untersten Zeile. Ein Kasten in einer der oberen Zeilen muss seine Bedingung gegenüber der Summe der 2 verbundenen, unteren erfüllen. *Die 5 muss hier genau eine 5 sein ("="), die 6 kann auch eine größere Zahl sein (">")*



Besonderheiten. Hier findet Ihr links immer **Kreise**, die Symbole enthalten. Habt Ihr ein solches Symbol aktiviert, so könnt Ihr es hier anstelle des Einbruchplanes durchstreichen. Habt Ihr alle Kreise auf einem Strich durchgestrichen, aktiviert Ihr damit das Symbol am Ende des Strichs. Außerdem seht ihr **Würfelergebnisse**, die euch spezielle Boni bringen. Jedesmal, wenn im Laufe des Spiels dieses Würfelresultat gewürfelt wurde, aktiviert Ihr automatisch das angegebene Symbol. Die Resultate lassen sich auch kombinieren.

6. Symbole

Die Symbole sind links auf den Diebesbögen erklärt. Stehen **mehrere Symbole** in einem Kasten, so braucht Ihr nur 1 dieser Symbole. Die 3 weißen Sondersymbole gelten bei Aktivierung **irgendwann** in dieser Runde nur bei **einem selbst!**



Zahl +/- X: Ihr dürft einen Würfel als bis zu X höher oder niedriger aufschreiben.

Aktiviert Ihr hier mit der 6 den linken Kreis, so könntet Ihr danach mit der 1 und dem +1 ebenfalls den 2er-Kreis durchstreichen.



Zusatzzahl gibt Euch einen virtuellen Würfel mit der Augenzahl, den Ihr zusätzlich benutzen könnt.

Fülle aus erlaubt Euch eine beliebige Zahl in einen Kasten zu schreiben bzw. einen beliebigen Kreis bei Euch durchzustreichen. *Habt Ihr gerade die 3 eingetragen, so könnt Ihr z.B. daneben eine 4 schreiben oder eine beliebige andere Zahl in einen beliebigen anderen Kasten.*



7. Spielende

Das Spiel kann auf 3 Arten enden: 1. Haut Ihr am Ende einer Runde ab, ist der Einbruch erfolgreich. Tragt eure Punkte ein.

2. Habt Ihr irgendwann zu viele Spuren (Fingerabdruck), ist das Spiel sofort beendet und Ihr habt verloren.

3. Löst Ihr den Alarm aus (Alarm), so kommt es sofort zur **Flucht**. Auf dem Einbruchplan findet Ihr eine Fluchtleiste. Wählt eine/n Fahrer/in.

Diese/r würfelt mit einem Würfel, vergleicht das Ergebnis mit dem Fluchtwert auf dem Diebesbogen und streicht den/die entsprechenden Pfeil/e durch. Wiederholt das. Irgendwann sind alle Polizeisymbole durchgestrichen. Dann verbringt Ihr die nächste Zeit hinter Gittern und habt verloren.

Sollten aber vorher oder gleichzeitig alle Autosymbole abgestrichen sein, so seid Ihr um Haaresbreite entkommen und könnt Eure Punkte eintragen.

Ein Punktwert > 9 ist ok, > 14 ein richtiger Clou.