



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 bald den Profi-Pack mit 3 neuen großen Fällen. Wenn du möchtest, kannst du dich auch mit einer kleinen Paypal Spende bedanken: schultz@boardgame-racoon.de

Eine weitere Idee hinter diesem Spiel ist es, den kleinen Spieleläden 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, sobald diese fertig ist.



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

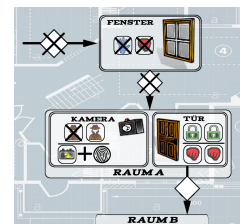
Jede/r Spieler/in wählt eine/n Dieb/in und erhält einen entsprechenden Diebesbogen. Wählt Euer Ziel aus und legt den entsprechenden Einbruchsplan bereit. Streicht dort nun bei den Leisten im Kasten rechts oben alle Symbole links von Eurer Spieleranzahl durch. Nehmt 3 Würfel und jede/r einen Stift.

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 aktiviert, 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 Einbruchsplanes 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 Einbruchsplan 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.

BOARDGAME



Release Version: 1.2 Veröffentlicht unter Creative Commons 4.0
Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung

#STAY
AT
HOME