



Es war eine dunkle, wolkenverhangende Nacht. Kein Laut war in der alten Villa zu hören, ausser das leise Klicken, als Matt mit seinem Dietrich das Schloss der Hintertür bearbeitete. Es musste einfach alles glatt gehen: tagelang hatten sie die Villa beobachtet und ausgekundschaftet. Sie wussten genau, wo sich der Tresor befand, Trixie wartete bereits nervös mit ihrem Schweissbrenner und Janet, die Matt gerade noch die Taschenlampe hielt, kannte die Fluchtroute im Schlaf. Er durfte jetzt nur keinen Fehler machen...

Willkommen bei der Clou - Roll & Heist! Die Idee hinter diesem Spiel ist es, in Zeiten von sozialer Distanz, Kontaktverbot und ausfallenden Spielerunden ein wenig Spielspaß direkt zu den Menschen nach Hause zu bringen. Dieses Spiel ist daher für 1 bis 3 Spieler geeignet und du kannst es dir einfach zuhause ausdrucken. Ansonsten werden lediglich drei 6-seitige Würfel und für jedem/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 und 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 Spieläden durch die Zeit der Schließung zu helfen: wenn du bei einer der folgenden Läden etwas online bestellst oder dir einen Gutschein holst und ein Foto bzw. einen Scan der Rechnung an clou@boardgame-racoon.de schickst, erhältst du die "Der große Postzugraub" Kampagne mit 4 zusätzlichen Einbrüchen und einem neuen Einbrecher per Email zugeschickt, sobald diese fertig ist.

Momentan Platzhalter! Genaue Bedingungen werden gerade ausgehandelt



Hiveworld Köln



Highlander Games
Bremen



Voyager Bonn



Brettspielheld
Ahrweiler



Spielbar Trier



Fugio Bonn

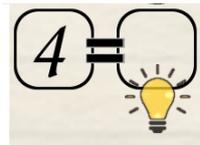
1. Ziel des Spiels

In "Der Clou" spielt Ihr eine/n geschickte/n Einbrecher/in bzw. sogar gemeinsam eine ganze Bande von ihnen 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 anders den Alarm auslöst, sonst müsst Ihr auch noch vor der Polizei fliehen. Solltet Ihr erwischt werden, so habt Ihr sofort alle gemeinsam verloren. Wenn nicht jedoch, könnt Ihr euren gemeinsamen Erfolg feiern und eure Punkte für diesen Einbruch ausrechnen.

2. Spielablauf

Nachdem das Spiel aufgebaut ist (s. 3.), läuft es immer in Runden ab. "Der Clou" ist ein Roll and Write Spiel. Das bedeutet, als erstes würfelt Ihr mit drei 6-seitigen Würfeln. Danach benutzt jeder die gleichen Augenzahlen. Das bedeutet, er trägt auf dem Bogen seines Einbrechers die entsprechenden Zahlen ein. Dies könnt Ihr in beliebiger Reihenfolge tun.

Dabei müsst Ihr immer die Bedingungen erfüllen, die das entsprechende Kästchen verlangt und löst dadurch jeweils das Symbol aus, das unter dem Kästchen steht. Sollte dieses auf dem gemeinsamen Einbruchsplan oder auf eurem eigenen Plan gerade benötigt werden, so könnt Ihr es nun dort durchstreichen und kommt so voran.



In das rechte Kästchen könntet ihr z.B. eine "4" eintragen. Dadurch würdet Ihr 1 "clever" erhalten, das Ihr dann auf dem allgemeinen Plan oder eurem Diebeszettel durchstreichen könntet.

Ihr dürft dabei Würfelresultate beliebig addieren. Die 4 hättet Ihr z.B. auch mit einer "1" und einer "3" eintragen dürfen. **Achtung: könnt Ihr einen Würfel nicht benutzen, so erhaltet Ihr für jeden nicht benutzten Würfel jedes/r Spielers/in eine Spur.** Streicht ein Spur Symbol auf dem allgemeinen Plan durch. Solltet Ihr alle Spursymbole durchgestrichen haben, so ist man euch auf die Schliche gekommen und Ihr werdet verhaftet. Ihr habt verloren.

Haben alle Spieler alle Würfel verwendet bzw. wurden Spuren abgestrichen, so vergeht Zeit. Streicht ein Zeitsymbol ab. Sollte kein Zeitsymbol mehr übrig sein, so habt ihr zu lange gebraucht und den Alarm ausgelöst. Abschließend dürft ihr freiwillig fliehen, wenn ihr denkt, dass es hier nichts mehr zu holen gibt. Das Spiel endet sofort und ihr könnt eure Punkte eintragen. Flieht ihr nicht, beginnt eine neue Runde.

3. Spielaufbau

Jede/r Spieler/in wählt eine/n Dieb/in und erhält ein entsprechendes Blatt. Wählt danach euer Einbruchsziel aus und legt den entsprechenden Plan in die Mitte. Streicht dort nun bei den Leisten im Kasten rechts oben alle Symbole links von eurer Spieleranzahl durch. Nehmt 3 Würfel und jeder einen Stift.

4. Der Plan

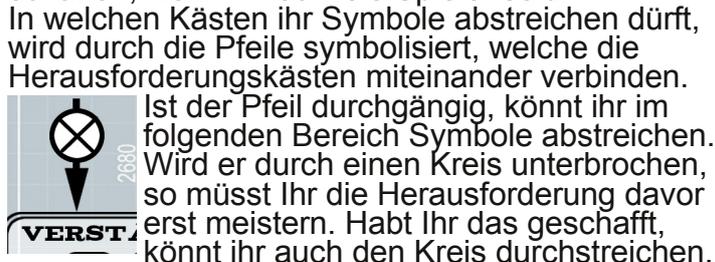
Hier seht ihr euer Einbruchsziel. Die Pläne sind immer gleich aufgebaut: links oben findet ihr eine kurze Beschreibung des Falls, oben in der Mitte stehen die Sonderregeln, die für dieses Szenario gelten und rechts oben sind die Leisten für eure Zeit, Spuren und eine mögliche Flucht. Rechts unten findet ihr noch einen Kasten, in den ihr eure Punkte und eure Namen eintragen könnt. Der eigentliche Plan des Gebäudes besteht aus 2 Komponenten: Kästchen, die Räume, Gegenstände und Personen beinhalten, und Pfeile welche diese verbinden.

In den Kästen findet ihr Symbole, welche die Anforderungen an die Diebe darstellen, die es zu überwinden gilt, sowie die Beute, die ihr dort gewinnen könnt. Häufiger gibt es auch 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 ausgelöst und durften deshalb das Symbol durchstreichen. Sie haben die Herausforderung gemeistert und durften sich auf Grund des Pfeils die Beute abstreichen. Hätten sie ein "Kraft" gehabt, so hätten sie zusätzlich noch eine Spur auf der allgemeinen Leiste abstreichen müssen. Ihr müsst dabei immer entlang dieser Pfeile arbeiten. Finden sich keine Pfeile zwischen den Symbolen, ist die Reihenfolge egal. Steht über einem Symbol eine Spielerzahl, so müsst ihr die Symbole rechts von dieser Zahl nicht schaffen, wenn ihr so viele Spieler seid. In welchen Kästen ihr Symbole abstreichen dürft, wird durch die Pfeile symbolisiert, welche die Herausforderungskästen miteinander verbinden.

Ist der Pfeil durchgängig, könnt ihr im folgenden Bereich Symbole abstreichen. Wird er durch einen Kreis unterbrochen, so müsst ihr die Herausforderung davor erst meistern. Habt ihr das geschafft, könnt ihr auch den Kreis durchstreichen. Zu Beginn ist immer mindestens ein Kreis durchgestrichen.



Zu Beginn ist immer mindestens ein Kreis durchgestrichen.

4. Die Diebe

Generell gilt hier: ihr Aktiviert ein Symbol, indem ihr in Kästen Zahlen eintragt, wenn ihr die Bedingung erfüllt. Bei Kreisen streicht ihr den Kreis mit der richtigen Zahl durch und aktiviert so das Symbol. Bei Kreiskästen müsst ihr die Zahl erst einmal eintragen und dann mit einem zweiten Würfel durchstreichen.

Steht ein Symbol am Ende eines Striches, müsst ihr alle Bedingungen des Striches erfüllt haben, um das Symbol zu aktivieren.

Fähigkeiten sind immer Leisten, bei denen ihr ganz links anfangt Zahlen einzutragen. Achtet auf die Bedingungen in und zwischen den Kästen die ihr erfüllen müsst.

Bei den *Werkzeugen* gibt es 4 Möglichkeiten:

Das Raster: hier müsst ihr alle Kreise einer Linie durchstreichen, um das entsprechende Symbol zu aktivieren. Ihr dürft aber jeden Kreis durchstreichen.



Der Baum: ihr beginnt links und könnt immer nur einen der verbundenen Kreise abstreichen. Folgt also einem Weg von links nach rechts.

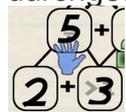


Die Kreiskästen: hier müsst ihr jeden Kasten erst mit einer Zahl füllen, die ihr dann durchstreichen könnt, dann aktiviert ihr das Symbol unter dem Kreis.

Die Symbole am Ende der Striche aktiviert ihr, wenn ihr alle Kreise auf ihnen durchgestrichen habt.



Die Pyramide: Ihr beginnt in der untersten Zeile. Ein oberer Kasten muss die Bedingung gegenüber der Summe der 2 verbundenen, unteren erfüllen.



Bei den *Besonderheiten* findet ihr Symbole, die ihr abstreichen könnt, um andere Symbole zu aktivieren. Außerdem seht ihr immer rechts unten Würfelergebnisse, die euch spezielle Boni bringen. Diese gelten nur für die gewürfelten Würfel.

5. Spielende

Das Spiel kann auf 3 Arten enden. Flieht ihr am Ende einer Runde, ist der Einbruch erfolgreich. Tragt eure Punkte ein. Habt ihr zu viele Spuren, ist das Spiel sofort beendet und ihr habt verloren. Löst ihr den Alarm aus, so kommt es 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 seinem Diebesbogen und streicht den entsprechenden Pfeil durch. Dies macht ihr solange, bis entweder alle Autosymbole durchgestrichen sind, ihr entkommen seid und eure Punkte eintragen könnt. Oder alle Polizeisymbole sind durchgestrichen. Dann verbringt ihr die nächsten Jahre hinter Gittern und habt verloren.

6. Symbole

Die Symbole sind links auf den Diebesbögen erklärt. Die 3 weißen Sondersymbole gelten bei Aktivierung immer nur für einen selbst!

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

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 durchzustreichen.