

Akten Nr.: C-BGR-96LT



Regeln & Szenarien



Nach Wochen der Vorbereitung ist es nun in dieser dunklen, mondlosen Nacht so weit: Stille herrscht in der alten Villa, nur gelegentlich unterbrochen vom leisen Klicken des Dietrichs im Schloss der alten Hinterpforte. Während ihr euch den Zugang verschafft, geht ihr in Gedanken noch einmal alles durch: die Fluchtroute, den Plan des Gebäudes & den Wert all der Klunker, die hier auf euch warten. Heute Nacht wird sich die ganze Arbeit endlich auszahlen...



BRUCE



JANET



MATT



TRIXIE

Clou - Roll & Heist. Again!

Autor, Redaktion und Illustration: Benjamin Schultz

@2023 By Boardgame Racoon e.K.

Herwarthstraße 25

D-53115 Bonn

Alle Rechte vorbehalten.

Willkommen bei Clou - Roll & Heist. Again! In diesem Spiel schlüpft Ihr in die Rolle einer Einbrecherbande im London der 60er Jahre und versucht in jeder Partie möglichst viel Beute 👛 bei einem Einbruch zu machen. Dabei müsst ihr nicht nur diverse Safes, Wachhunde und Alarmanlagen überwinden, sondern auch darauf achten nicht zu viele Spuren 🦟 zu hinterlassen oder den Alarm 🚨 auszulösen, wenn ihr nicht in eine wilde Verfolgungsjagd mit der Polizei verstrickt werden wollt. Solltet Ihr erwischt 🚔 werden, habt Ihr sofort gemeinsam verloren. Gelingt Euch der Einbruch jedoch, könnt Ihr Euren gemeinsamen Erfolg feiern, Eure Beute zählen und Punkte ausrechnen.

Ihr könnt "Clou - Roll & Heist. Again!" kooperativ zu zweit oder alleine als Solospiel spielen. Der einzige Unterschied besteht in der Spielvorbereitung (siehe 2. Spielziel und Aufbau).

Ihr wollt zu dritt spielen? Ihr habt Lust auf noch mehr Szenarien oder sogar Kampagnen? Ihr braucht Nachschub an Diebesbögen?

Dann schaut einfach einmal auf: boardgame-racoon.de/clou



Dort findet ihr viel weiteres Material zum Herunterladen und Ausdrucken für Clou - Roll & Heist .

INHALT

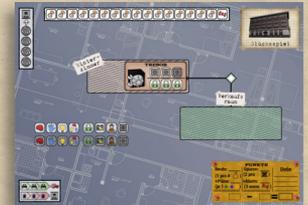
1.) Spielmaterial und Ablauf	2
2.) Spielziel und Aufbau	4
3.) Der Einbruchsplan	4
4.) Die Diebe	6
5.) Die Symbole	9
6.) Spielende und Flucht	9
7.) Szenarien	10

1. Spielmaterial und Ablauf

In "Clou - Roll & Heist. Again!" gibt es zwei Arten von Bögen: Diebesbögen und Einbruchsbögen. Von beiden findet Ihr jeweils 4 verschiedene im



Spiel. Von den Diebesbögen bekommt jede/r von Euch pro Partie einen. Dieser stellt den Charakter mit seinen Fähigkeiten, Werkzeugen und Besonderheiten dar, den Ihr in dieser Partie spielt. Auf den Einbruchsbögen findet Ihr alle Informationen zu dem Gebäude, in das Ihr in dieser Partie einbrechen wollt: den Plan



der Räume und Gegenstände, die Zeit-, Flucht- und Spurenleisten, sowie eine Möglichkeit Eure Punkte einzutragen. Pro Partie verwendet Ihr immer nur

einen Einbruchsplen, auf dem Ihr gemeinsam Dinge abstreichen könnt. Generell läuft das Spiel in Runden ab (Eine Zusammenfassung der Spielrunde findet Ihr auf den Diebesbögen). Eine Runde besteht aus 4 Phasen:

- Würfel werfen
- Würfel verwenden
- Zeit abstreichen
- 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 jede/n von Euch. Jede/r hat alle drei zur Verfügung und 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 dabei mehrere 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 Einbruchsplen oder auf Eurem Diebesbogen durchstreichen.

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).

Könnt Ihr einen Würfel nirgends eintragen, so hinterlasst Ihr eine Spur: für jeden nicht benutzten Würfel jedes/r Spielers/in eine Spur.

Streicht ein Spursymbol  auf dem Einbruchsplan durch. Solltet Ihr alle Spursymbole durchgestrichen haben, so ist man Euch auf die Schliche gekommen und Ihr werdet verhaftet  und habt sofort 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, 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 Beute zählen und Punkte eintragen. Bleibt Ihr, beginnt eine neue Runde.

2. Spielziel und Aufbau

In jeder Partie ist es Eurer Ziel, möglichst viele Punkte zu erreichen. Ihr erhaltet Punkte durch Beute, die Ihr macht, und in jedem Szenario durch spezielle Sonderregeln. Außerdem verliert ihr, je nach Szenario, Punkte für Spuren, einen ausgelösten Alarm oder Besonderheiten.

Wählt vor jeder Partie das Szenario aus (siehe 8. Szenarien), das Ihr spielen wollt. Lest euch dazu die entsprechende Geschichte und die Sonderregeln des Szenarios durch. Legt den entsprechenden Einbruchsplan in die Mitte des Tisches und legt die drei Würfel dazu. Danach nimmt sich jede/r von Euch einen Stift, wählt einen Charakter aus und nimmt einen entsprechenden Diebesbogen.

Spielt Ihr zu zweit: streicht vor jeder Partie in der Zeitleiste auf dem Einbruchsplan alle diese Symbole: . Sie gelten als bereits gestrichen.

Spielst Du alleine: streiche vor jeder Partie auf dem Einbruchsplan bei allen Herausforderungen alle Symbole mit grauem Hintergrund. 

3. Der Einbruchsplan

Auf diesen findet ihr immer diese Elemente:



Der eigentliche Plan zeigt euch die Räume (einfacher Rahmen) und Gegenstände bzw. Herausforderungen (doppelter Rahmen), welche Ihr im Gebäude findet.



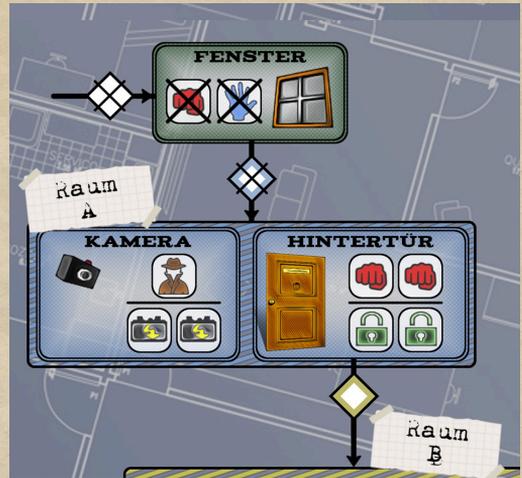
Außerdem zeigen Euch Pfeile, wie die einzelnen Räume miteinander verbunden sind und an welchen Herausforderungen Ihr arbeiten könnt.



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 Hintertür arbeiten. Um in Raum B zu gelangen müsst Ihr zuerst die Hintertür überwinden.

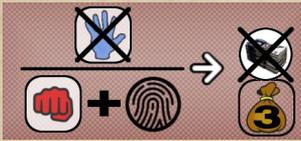
Generell gilt: Ihr dürft an allen Herausforderungen arbeiten, zu deren Raum Ihr Zugang habt. Und Ihr habt zu jedem Raum Zugang, bei dem die Raute mit dem Pfeil gestrichen ist. Ihr dürft dabei auch in unterschiedlichen Räumen pro Runde arbeiten.



An Herausforderungen bzw. Gegenstände (doppelt umrahmte Kästen) im Gebäude könnt ihr arbeiten und sie so überwinden. Dies ermöglicht euch entweder den Zugang zu weiteren Räumen, bringt euch Beute und damit Punkte ein oder erlaubt euch etwas szenariospezifisches (Siehe 8. Szenarien).

Um eine Herausforderung zu überwinden, müsst ihr die abgebildeten Symbole durchgestrichen haben. Aktiviert ihr ein gefordertes Symbol auf Euren Diebesbögen, 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. Die Tür aus dem obigen Beispiel könnt ihr also öffnen, indem ihr zwei mal Schlösser knacken oder zwei mal Kraft aktiviert.

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 Spurenleiste 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.

4. 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.

 Streicht ihr diesen Kreis durch, indem ihr z.B. drei gewürfelte Fünfen als 15 benutzt, erhaltet ihr sofort ein Elektro .

Steht ein Symbol am Ende eines Striches, müsst Ihr alle Bedingungen des Striches erfüllt haben, um das Symbol zu aktivieren: hier müsstet Ihr die zwei Kreise mit Geschick gestrichen haben, um 1 Schloss zu erhalten. 

Ihr müsst aktivierte Symbole sofort verwenden und könnt sie nicht aufheben. Vergesst aber nicht, dass Ihr euch die Reihenfolge aussuchen könnt, wann Ihr welche Würfel verwendet.

Auf den Diebesbögen findet Ihr immer 3 Kategorien, 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.

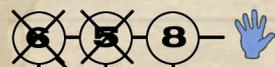
In das erste Kästchen müsst Ihr eine Zahl eintragen, die kleiner als 3 ist, also eine 1 oder 2. (Damit aktiviert Ihr dann ein Clever).

Habt Ihr dort eine Zahl eingetragen muss die Zahl im nächsten Kästchen größer sein.



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 Streichen kann, muss aber nicht, im gleichen Zug erfolgen.

• **Der Baum:** besteht immer aus Kreisen mit den geforderten Zahlen darin,

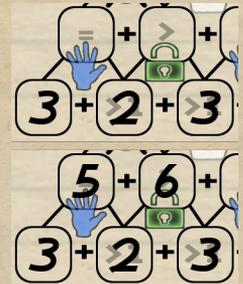


welche miteinander verbunden sind. Ihr beginnt links und könnt immer nur einen der mit dem letzten durchgestrichenen Kreis verbundenen Kreise abstreichen. Man kann also pro Spiel immer nur einen Weg des Baumes nutzen.

Als nächstes könntet Ihr hier die 5 oder 3 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 ($3+2$ und " $=$ "), die 6 kann auch eine größere Zahl sein ($2+3$ und " $>$ ")



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 und so andere Symbole aktivieren.



Auf der rechten Seite findet Ihr Sonderfähigkeiten des Charakters.

Diese sind auf der Rückseite dieser Regeln erklärt. Bei diesen werdet Ihr oft ein Sternsymbol finden. **Einmal pro Runde dürft Ihr einen Stern auf einem Diebesbogen streichen, um den Effekt auszuführen.**

5. Symbole

Die Symbole findet Ihr links auf den Diebesbögen. Stehen mehrere

-  Symbole in einem Kasten, so braucht Ihr nur eins dieser Symbole.
-  Zusätzlich zu den 7 farbigen Diebessymbolen gibt es noch drei weiße Sondersymbole. Diese sind auf der Rückseite der Regeln erklärt.
-  Generell gilt aber: **aktiviert ihr ein weißes Sondersymbol gilt dieses Symbol nur für Euren Charakter und ihr könnt es irgendwann im Laufe der Runde einsetzen. Es verfällt erst am Ende der Runde.**

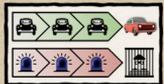
6. Spielende und Flucht

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

2. Habt Ihr irgendwann zu viele Spuren , werdet ihr überführt und das Spiel ist sofort beendet. Ihr seid verhaftet und habt verloren .

3. Löst Ihr den Alarm aus , 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 den Fluchtwerten auf seinem Diebesbogen. Dort findet ihr Werte für Euren Wagen  und für die Polizei . Je nach Würfelresultat streicht Ihr in der Fluchtleiste einen Pfeil eurer Flucht, einen der Polizei oder von



beiden Pfeilen jeweils einen. Wiederholt das bis entweder alle Polizeisymbole durchgestrichen sind, dann verbringt Ihr die nächste Zeit hinter Gittern und habt verloren, oder aber vorher oder gleichzeitig alle Autosymbole abgestrichen sind. Dann seid Ihr um Haaresbreite entkommen und könnt Eure Punkte eintragen.

Eure **Punkte** tragt Ihr ein, indem Ihr in die linke Spalte der Punktebox den Wert aller Eurer gestrichenen Beute und darunter die Szenario Sonderpunkte eintragt. Addiert die beiden Werte der Spalte danach. In der mittleren Spalte tragt ihr je nach Szenario eure Minuspunkte ein und addiert auch diese. Abschließend tragt ihr noch in die Spalte rechts eure Charaktere und Namen ein und verrechnet die Punkte mit den Minuspunkten. Wie gut Ihr abgeschnitten habt findet Ihr auf der Rückseite der Regeln.

PUNKTE		
Beute:	Spuren:	Diebe
(1 pro # )	(2 pro )	
+Pläne:	+Alarm:	
(je 1  )	(3 wenn )	

Hier kommt die Story des Einbruchs rein. Und ich meine die gesamte Story und alles.



Katz und Hund



1-2



2/5

Besonderheiten.



Hier kommt die Story des Einbruchs rein. Und ich meine die gesamte Story und alles.



Besonderheiten.



Hier kommt die Story des Einbruchs rein. Und ich meine die gesamte Story und alles.



Besonderheiten.



Hier kommt die Story des Einbruchs rein. Und ich meine die gesamte Story und alles.



Besonderheiten.



Ein Sondersymbol könnt Ihr irgendwann in eurem Zug einsetzen.

Zahl +/- X



Du darfst 1 Würfel um bis zu X höher oder niedriger benutzen

Zusatzzahl



Du hast einen virtuellen zusätzlichen Würfel mit der Augenzahl

Fülle Kasten



Du darfst eine beliebige, passende Zahl in einen Kasten schreiben

Streiche Kreis



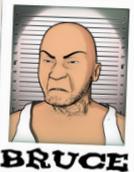
Du darfst einen beliebigen Kreis auf deinem Heldenbogen durchstreichen

Ihr dürft zusammen als Gruppe höchstens 1  pro Runde streichen.

Kraftprotz

Streiche , um Zusatzzahl mit Wert 6 für dich oder jemand anderen zu aktivieren.

Streiche , um selber 2 Kraft zu erhalten. Du verursachst dabei aber eine Spur.



BRUCE

Planerin

Zusätzliche Kreise mit Symbolen. Eine Flucht gelingt automatisch und ein möglicher Alarm zählt keine Minuspunkte. Streiche , um alle in dieser Runde von niemandem verwendeten Würfel neu zu würfeln.



JANET

Kleinkrimineller

Streiche , um Zahl +/- 2 für dich oder jemand anderen zu aktivieren.

Streiche , um einen in dieser Runde von niemandem verwendeten Würfel auf eine beliebige Zahl zu drehen.



MATT

Tüftlerin

Zusätzliche Fähigkeiten Leiste. Trage hier in die Kästen normal Zahlen ein, um die Symbole zu aktivieren. Streiche , um Streiche Kreis für dich oder jemand anderen zu aktivieren.



TRIXIE

Punktewertung

20+	Jahrhundertverbrecher
19-17	Meisterdiebe
16-14	Echte Profis
13-10	Gewöhnliche Gauner
9-	Amateure