Swindler

Ein schlitzohriges Spiel für 2 - 4 siegessichere Swindler
Spielzeit ca. 45 - 60 Minuten

Das Spiel

Ihr seid Beutelschneiderinnen und Beutelschneider. Da ihr im viktorianischen London agiert, nennen sie euch hier Swindler. Reiche Säcke bevölkern die Stadt – aber ihr gehört nicht zu ihnen. Meist nehmen sie nicht einmal Notiz von euch. Diese Ignoranz gilt es zu nutzen! Zumindest so lange, bis ihr die reichsten Swindler Londons seid. Hierzu müsst ihr den Säcken ans Eingemachte. Es gilt, sie um ihren Schmuck, ihr Geld und ihre Haustürschlüssel zu erleichtern ... Sie werden das alles schon nicht vermissen. Doch gebt acht: Manch feine Schnösel sind aufmerksamer, als es euch lieb ist. Eine falsche Bewegung und die ganze schöne Beute ist futsch! Oder hat euch ein Komplize der anderen Swindler angeschmiert? Die gönnen euch nämlich nicht den Dreck unter ihren Fingernägeln und werden alles tun, um euch in die Suppe zu spucken. Seid ihnen also immer eine Nasenspitze voraus und scheut euch nicht, selbst zu schmutzigen Tricks zu greifen. Mit ehrlicher Arbeit ist noch niemand reich geworden ...

Das Spielmaterial

1 Spielplan

40 Auftragskarten
(8 A-Karten,
32 B-Karten)

27 Komplizenkarten

6 Münzen

1 Startmarker

20 Steckbriefe

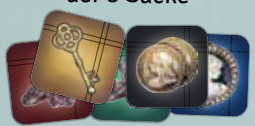
6 neutrale
Beuteplättchen
(weißer Hintergrund)

12 Hehlerplättchen

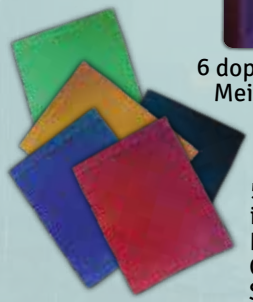
6 doppelseitige Karten
Meisterdieb/Kerker

4 Charaktertableaus (doppelseitig), dazu
1 passender Punktmarker (Pappaufsteller)
sowie je 3 passende Reservierungsmarker

6 Schädelplättchen
in den Farben
der 5 Säcke



36 Beuteplättchen
in den Farben
der 5 Säcke



5 (reiche) Säcke
in den Farben
Rot, Blau, Gelb,
Grün und
Schwarz

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: https://www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Der Spielaufbau

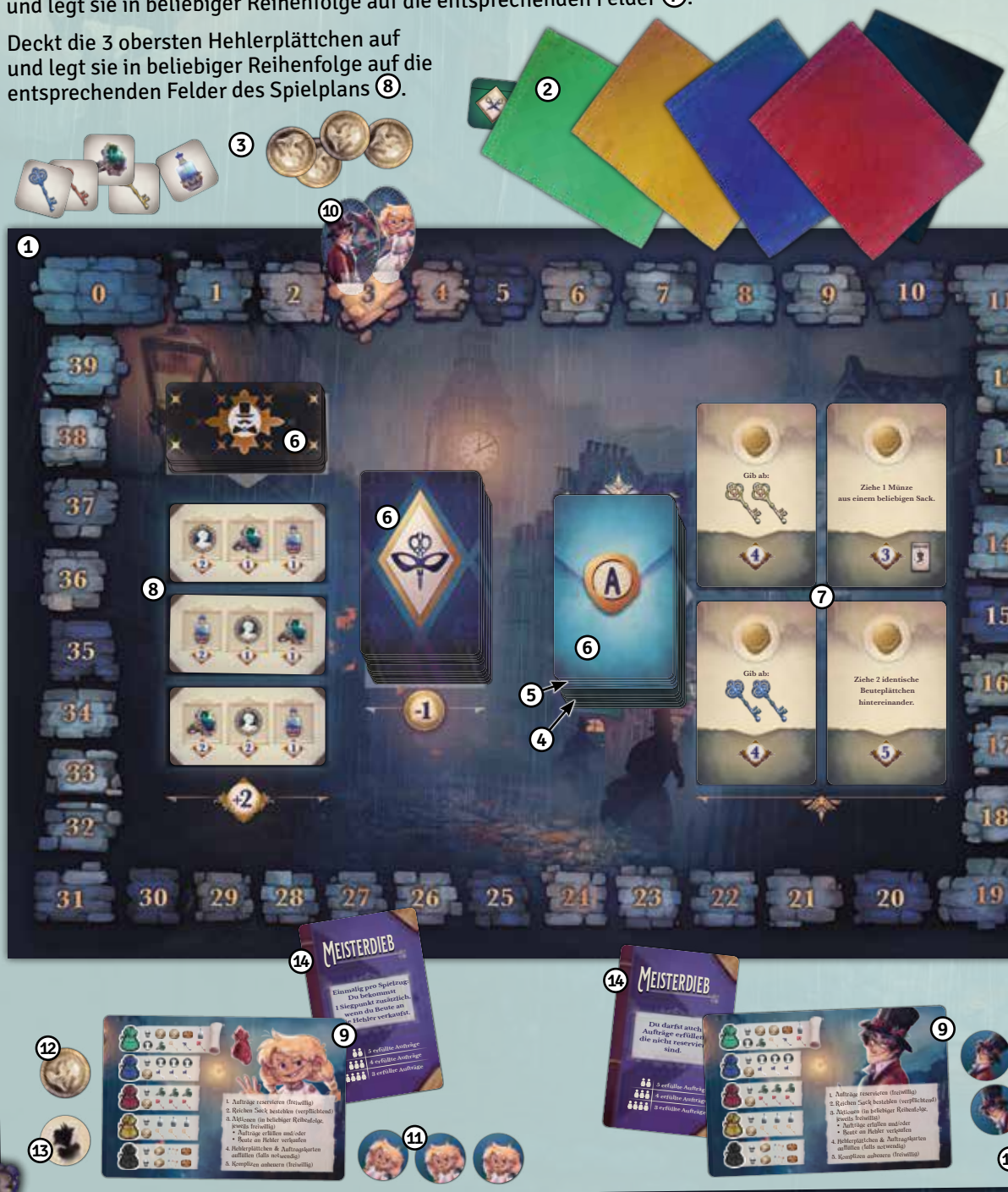
Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches ①.

Sortiert alle **Beute- und Schädelplättchen** mit farbigem Hintergrund in die Säcke der entsprechenden Farbe (Plättchen mit rotem Hintergrund in den roten Sack, Plättchen mit schwarzem Hintergrund in den schwarzen Sack, usw.) ②. Die neutralen (weißen) Beuteplättchen sowie die Münzen legt ihr separat in einem Vorrat neben dem Spielplan bereit ③.

Sortiert die **Auftragskarten** gemäß ihrer Rückseite in 2 Stapel (A- bzw. B-Stapel). Mischt die **Komplizenkarten**, die **Hehlerplättchen** und die beiden **Auftragskarten**stapel jeweils getrennt voneinander. Bildet einen Auftragskartenstapel. Legt dazu den B-Stapel der Auftragskarten nach unten ④. Legt pro Swindler 2 Karten vom A-Stapel auf die B-Karten (also bei 2 Swindlern 4 A-Karten, bei 3 Swindlern 6 A-Karten und bei 4 Swindlern alle 8 A-Karten) ⑤. Eventuell überzählige A-Karten legt ihr unbesehen zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie für diese Partie nicht.

Legt alle Stapel verdeckt auf die jeweiligen Felder des Spielplans ⑥. Deckt die 4 obersten Auftragskarten auf und legt sie in beliebiger Reihenfolge auf die entsprechenden Felder ⑦.

Deckt die 3 obersten Hehlerplättchen auf und legt sie in beliebiger Reihenfolge auf die entsprechenden Felder des Spielplans ⑧.



Nun wählt jeder von euch eines der **Charaktertableaus** ⑨. Diese sind jeweils beidseitig bedruckt. Auf der Vorderseite findet ihr eine weibliche Spielfigur, auf der Rückseite eine männliche. Für welche Seite ihr euch entscheidet, hat keinen Einfluss auf das Spiel.

Nehmt euch den **Punktmarker** sowie die 3 **Reservierungsmarker**, die zu eurer gewählten Spielfigur gehören. Stellt den Punktmarker auf das markierte Feld der Punkteleiste (3 Siegpunkte) ⑩. Die Reservierungsmarker legt ihr vor euch ⑪.

Nehmt euch jeweils 1 **Münze** aus dem Vorrat. Legt sie sichtbar vor euch ⑫.

Wer von euch am zwielichtigsten lachen kann, beginnt das Spiel und erhält den **Startmarker** ⑬.

Nehmt nun die 6 **Meisterdieb-/Kerker-Karten** und mischt sie verdeckt (Kerker-Seite oben). Pro Swindler zieht ihr 1 Karte und legt sie so aus, dass alle die Meisterdieb-Fähigkeit lesen können. Die restlichen Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel, sie werden nicht benötigt.

Beginnend bei der Person, die in der Spielreihenfolge zuletzt an die Reihe kommt (die rechts von der Person sitzt, die beginnt), und von dort aus entgegen dem Uhrzeigersinn wählen alle 1 der verfügbaren Karten. So erhaltet ihr eine individuelle Sonderfähigkeit.

Alternativ: Ihr könnt euch auch entscheiden, die 6 Karten zu mischen und zufällig zu verteilen. Legt auch in diesem Fall überzählige Karten unbesehen zurück in die Schachtel.

Legt die Karten offen oberhalb eures Charaktertableaus vor euch aus ⑭, sodass die Sonderfähigkeit zu sehen ist. Legt alle Auftragskarten, die ihr im Laufe des Spiels erfüllt, verdeckt rechts neben der Karte aus. So habt ihr stets einen Überblick, ob ihr eure Sonderfähigkeit schon freigeschaltet habt (siehe Abschnitt **Meisterdieb** S. 5). Außerdem könnt ihr erkennen, ob jemand bald das Spielende einläutet (siehe Abschnitt **Spielende** S. 7).

Für unerfahrene Swindler: Fühlt ihr euch noch nicht bereit, Meisterdiebe zu sein, könnt ihr die Sonderfähigkeiten auch komplett ignorieren. Legt die Karten dennoch oberhalb eures Charaktertableaus aus und platziert erfüllte Auftragskarten verdeckt daneben, um jederzeit eine Übersicht zu haben, wie weit ihr im Spiel fortgeschritten seid (siehe Abschnitt **Spielende** S. 7).

Der Spielablauf

Die Startperson beginnt mit ihrem Spielzug, von dort aus spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Bist du am Zug, führst du die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus. Du findest diese Schritte auch auf deinem Charaktertableau.

1. **Aufträge reservieren** (freiwillig)
2. **Reichen Sack bestehlen** (verpflichtend)
3. **Aktionen** (in beliebiger Reihenfolge, jeweils freiwillig)
   - Auftrag erfüllen und/oder
   - Beute an Hehler verkaufen
4. **Hehlerplättchen & Auftragskarten auffüllen** (falls notwendig)
5. **Komplizen anheuern** (freiwillig)

Die oben genannte Reihenfolge muss eingehalten werden. Es ist nicht erlaubt, erst einen reichen Sack zu bestehlen und dann einen Auftrag zu reservieren. Komplizen können erst ab Beginn des folgenden Spielzugs genutzt werden. Daher ist das Anheuern von Komplizen immer die letzte Aktion eines Spielzugs.

Die Schritte 1, 3 und 5 sind freiwillig. Es ist also erlaubt, keinen Auftrag zu reservieren und stattdessen direkt mit Schritt 2 zu beginnen. Es ist ebenfalls erlaubt, Schritt 3 nicht oder nur teilweise auszuführen, also zuvor gewählte Aufträge nicht zu erfüllen oder keine Beute an die Hehler zu verkaufen, selbst wenn es möglich wäre. Es ist aber **nicht** erlaubt, Schritt 2 (Reichen Sack bestehlen) zu überspringen. In jedem eigenen Spielzug muss man mindestens einmal aus einem der Säcke ziehen.

Schritt 4 wird nur ausgeführt, wenn zuvor Hehlerplättchen und/oder Aufträge erfüllt wurden.

Sobald eine Person eine bestimmte Anzahl an Aufträgen erfüllt hat, wird das Spielende eingeläutet (siehe Abschnitt **Spielende** S. 7).

Beuteplättchen

- Die Hintergrundfarbe der Plättchen gibt an, in welchen Sack sie gehören. Neutrale Plättchen gehören in den Vorrat.
- Plättchen müssen immer offen ausliegen, damit alle wissen, wie viele und welche Plättchen noch in welchem Sack vorhanden sind.
- Auf euren Charaktertableaus habt ihr eine Übersicht, welche Gegenstände in welchen Säcken wie oft vorkommen.
- Schädel sind keine Beuteplättchen. Ihr legt sie niemals vor euch aus. Sie kommen immer zurück in ihren Sack.
- Müsst ihr Plättchen abgeben, kommen sie immer in den Sack der entsprechenden Farbe zurück, neutrale Plättchen entsprechend in den Vorrat. **Ausnahme:** Wenn ihr die Beuteplättchen auf ein Hehlerplättchen legt, bleiben sie dort so lange liegen, bis das Hehlerplättchen vollständig erfüllt wurde (also alle 3 Beuteobjekte darauf abgelegt wurden).
- Münzen sind keine Beuteplättchen. Aber es gibt Beuteplättchen, auf denen Münzen abgebildet sind. Diese Plättchen können nicht an die Hehler verkauft werden (warum sollten sie euch Geld abkaufen?), aber sie können wie Münzen eingesetzt werden: etwa um Komplizen anzuheuern oder um Aufträge zu erfüllen, die Münzen verlangen. Wie für Münzen auch, erhaltet ihr bei Spielende pro abgebildeter Münze 1 Siegpunkt.

1. Aufträge reservieren

Du **darfst** bis zu 3 der 4 ausliegenden Aufträge reservieren. Lege dazu deine(n) Reservierungsmarker auf die entsprechenden Aufträge. Damit hast du den Auftrag bzw. die Aufträge reserviert. Grundsätzlich darfst du nur reservierte Aufträge erfüllen (es sei denn, du hast die entsprechende Meisterdieb-Fähigkeit freigeschaltet). Schaffst du es bis zum Ende deines Spielzuges nicht, reservierte Aufträge zu erfüllen, bleiben deine Reservierungsmarker auf den entsprechenden Aufträgen liegen. Allerdings riskierst du, Aufträge abbrechen zu müssen, was negative Konsequenzen hat:

- Wenn jemand anderes denselben Auftrag annimmt. In dem Fall erhältst du deinen Reservierungsmarker zurück und verlierst 2 Siegpunkte.
- Wenn du selbst den Auftrag abbrichst, z.B. weil du deinen Reservierungsmarker auf einen anderen Auftrag legen möchtest. Auch in dem Fall verlierst du 2 Siegpunkte.

Es ist nur möglich, den Reservierungsmarker einer anderen Person von einer Auftragskarte zu werfen, wenn man gleichzeitig einen eigenen Reservierungsmarker auf dieselbe Auftragskarte legt.

Eigene Reservierungsmarker kann man immer von Auftragskarten nehmen (Auftrag abbrechen), allerdings sollte man das nur tun, wenn es zwingend nötig ist.

Du kannst mit deinem Punktmarker nicht unter 0 Punkte fallen. Stehst du z.B. bei 1 Punkt und würdest durch einen abgebrochenen Auftrag 2 Punkte verlieren, setzt du deinen Punktmarker auf 0 Punkte.

Hinweis: Aufträge zu reservieren kann riskant sein, schließlich wurde gerade erklärt, dass man 2 Punkte pro abgebrochenem Auftrag verliert. Allerdings ist es meist ratsam, zu versuchen, Aufträge zu erfüllen, da hierüber viele Siegpunkte generiert werden können. Außerdem schaltest du so deine Fähigkeit als Meisterdieb frei und kannst das Spielende auslösen.

2. Reichen Sack bestehlen

Nachdem du dich ggf. für Aufträge entschieden hast, **musst** du einen reichen Sack bestehlen. Das ist das zentrale Element in Swindler. Suche dir dazu einen der reichen Säcke aus und ziehe – eines nach dem anderen – beliebig viele Beuteplättchen daraus.

Zeigt das gezogene Plättchen ein Beuteobjekt (also keinen Schädel), legst du das Plättchen offen ab. Trenne es aber vorerst noch von deinen übrigen Beuteplättchen aus früheren Runden. Du darfst nun ein weiteres Plättchen stehlen. Bedenke jedoch: Mit jedem Plättchen erhöht sich das Risiko, einen Schädel zu ziehen und damit erwischt zu werden. Nachdem du das erste Beuteplättchen gezogen hast, darfst du das Stehlen jederzeit freiwillig beenden, um alle gestohlenen Beuteplättchen zu behalten.

Ziehst du einen Schädel, wurdest du erwischt und musst den Schädel **sowie alle anderen Plättchen mit derselben Hintergrundfarbe, die vor dir liegen**, wieder zurück in den Sack werfen. Dabei ist es egal, ob du

die Plättchen in diesem oder in einem früheren Spielzug erbeutet hast! Du wurdest erwischt und bei den Ermittlungen hat man auch das übrige Diebesgut dieses Opfers in deinem Besitz gefunden. Beuteplättchen, die vor anderen Spielern liegen oder die du in früheren Runden bereits zum Hehler gebracht hast, sind davon nicht betroffen. Plättchen, die du aus anderen Säcken erbeutet hast, darfst du behalten. Hier konnte man dir nicht beweisen, dass es sich dabei um Diebesgut handelt. Damit endet dein Beutezug in jedem Fall. Du darfst in dieser Runde keinen weiteren reichen Sack bestehlen. Allerdings darfst du die weiteren Schritte ganz normal ausführen!

Wichtig: Wenn du dich für einen reichen Sack entschieden hast, musst du auch bei diesem Sack bleiben. Es ist **nicht** möglich, den Sack während des Stehlens zu wechseln, es sei denn, einer deiner Komplizen erlaubt dir das ausdrücklich.

Solltest du mit dem ersten Zug einen Schädel ziehen, hast du wirklich Pech gehabt. Manchmal ist das Leben einfach sch... ungerecht. In diesem (und nur in diesem) Fall bekommst du als Ausgleich eine Münze aus dem Vorrat.

3. Aktionen

Nach dem Stehlen darfst du die Aktionen Auftrag erfüllen und/oder Beute an Hehler verkaufen ausführen. Das ist auch dann erlaubt, wenn du zuvor einen Schädel gezogen hast. Du darfst dich auch entscheiden, nur einzelne dieser Aktionen auszuführen, also z.B. nur einen Auftrag zu erfüllen, aber keine Beute an den Hehler zu verkaufen, selbst wenn du die Voraussetzungen erfüllt hättest (ob das sinnvoll ist, sei dahingestellt). Die Reihenfolge ist dabei dir überlassen. Du darfst beliebig oft Aufträge erfüllen und/oder Beute an die Hehler verkaufen, solange du die Anforderungen erfüllst. Es also möglich, erst einen Auftrag zu erfüllen, um die heiße Ware anschließend an einen Hehler zu verkaufen. Ebenso ist es erlaubt, zunächst Diebesgut zu den Hehlern zu bringen, um dann einen Auftrag zu erfüllen und anschließend erneut Waren an die Hehler zu liefern.

Alle Siegpunkte werden sofort auf der Siegpunktleiste festgehalten.

Aktion Auftrag erfüllen

Auf den meisten Auftragskarten steht eine Bedingung: **Besitze, Gib ab** oder **Ziehe**.

Besitze: Du musst die angegebenen Beuteobjekte lediglich besitzen (vor dir ausliegen haben), um den Auftrag zu erfüllen. Du musst sie **nicht** abgeben.

Gib ab: Du musst die angegebenen Gegenstände abgeben (meist zurück in den Sack der entsprechenden Farbe werfen), um den Auftrag zu erfüllen. Neutrale Beuteplättchen kommen zurück in den Vorrat. Wenn du einen solchen Auftrag mithilfe einer Komplizenkarte erfüllst, lege die Karte anschließend offen neben den Spielplan (Ablagestapel für Komplizenkarten).

Wichtig: Die Beuteplättchen aus dem schwarzen Sack, auf denen 3 Schlüssel abgebildet sind, gelten als 1 Joker. Diese Beuteplättchen ersetzen also 1 beliebigen Schlüssel deiner Wahl!

Ziehe: Du musst diese Anforderung während Schritt 2 – Reichen Sack bestehlen erfüllt haben.

Für erfüllte Aufträge erhältst du verschiedene Belohnungen:

Siegpunkte: Du erhältst so viele Siegpunkte, wie auf den erfüllten Auftragskarten angegeben ist. Rücke deinen Siegpunktmarker entsprechend viele Felder auf der Siegpunktleiste vor.

Münzen: Sind auf den erfüllten Auftragskarten Münzen abgebildet, erhältst du entsprechend viele aus dem Vorrat.

Neutrale Beuteplättchen: Sind auf den erfüllten Auftragskarten neutrale Beuteplättchen ( ) abgebildet, darfst du dir entsprechend viele neutrale Beuteplättchen deiner Wahl aus dem Vorrat nehmen.

Steckbriefe: Sind auf den erfüllten Auftragskarten Steckbriefe abgebildet, musst du dir entsprechend viele Steckbriefe aus dem Vorrat nehmen.

Erfüllte Auftragskarten legst du verdeckt rechts neben deine Meisterdieb-Karte. Neue Auftragskarten werden erst im (folgenden) Schritt 4 – Hehlerplättchen & Auftragskarten auffüllen nachgezogen.

Meisterdieb

Wenn du eine bestimmte Anzahl an Aufträgen erfüllt hast (bei 2 Personen 5 Aufträge, bei 3 Personen 4 Aufträge und bei 4 Personen 3 Aufträge), darfst du dich Meisterdieb nennen. Du hast nun deine Meisterdieb-Fähigkeit freigeschaltet und darfst sie ab sofort einsetzen.

Aktion Beute an Hehler verkaufen

Bei den Hehlern kannst du deine Beute loswerden. Lege dazu dein(e) Beuteplättchen auf die jeweiligen Felder der Hehlerplättchen und rücke deinen Punktmarker entsprechend viele Felder vor.

Du darfst beliebig viele Beuteplättchen innerhalb deiner Aktionen zu den Hehlern bringen. Auch darfst du mehrere Hehler gleichzeitig beliefern.

Ein Hehlerplättchen ist erfüllt, sobald auf allen 3 Feldern die entsprechende Beute liegt. Erfüllst du ein oder mehr Hehlerplättchen, bekommst du zur Belohnung 2 Siegpunkte pro erfülltem Hehlerplättchen zusätzlich. Zur Erinnerung ist dies auch auf dem Spielplan unterhalb der Hehlerplättchen vermerkt. Dabei ist es egal, ob du das Hehlerplättchen alleine erfüllt hast oder ob zuvor schon jemand anderes Beute an diesen Hehler verkauft hat.

Sobald ein Hehlerplättchen erfüllt ist, kommen die darauf liegenden Beuteplättchen zurück in die entsprechenden Säcke. Neutrale Plättchen kommen zurück in den Vorrat. Das Hehlerplättchen kommt auf einen Ablagestapel neben dem Spielplan. Neue Hehlerplättchen werden erst im (folgenden) Schritt 4 – Hehlerplättchen & Auftragskarten auffüllen ausgelegt.

4. Hehlerplättchen & Auftragskarten auffüllen

Dieser Schritt kommt nur zum Tragen, wenn zuvor Hehlerplättchen und/oder Aufträge erfüllt wurden.

Hehlerplättchen

Hast du im vorhergehenden Schritt ein oder mehrere Hehlerplättchen erfüllt und auf den Ablagestapel gelegt, decke nun entsprechend viele neue Hehlerplättchen auf, sodass anschließend wieder 3 davon ausliegen. Hehler, die noch nicht vollständig beliefert wurden, bleiben so lange liegen, bis sie vollständig erfüllt wurden.

Sollte der Vorrat an Hehlerplättchen erschöpft sein, mische den Ablagestapel und lege diesen verdeckt auf das entsprechende Feld. Decke anschließend, wenn nötig, weitere Hehlerplättchen auf.

Auftragskarten

Sofern du im vorhergehenden Schritt Aufträge erfüllt hast, decke so viele Auftragskarten – eine nach der anderen – neu auf, bis wieder 4 Aufträge ausliegen. Deckst du dabei eine **Polizeirazzia** auf, wird diese sofort abgehandelt und kommt danach aus dem Spiel (lege sie zurück in die Schachtel). Deckst du anschließend weitere Polizeirazzien auf, lege diese zunächst zur Seite, ohne sie abzuhandeln. Decke weiter Karten auf, bis wieder 4 Aufträge ausliegen. Mische anschließend die **nicht abgehandelten** Polizeirazzien zurück in den Stapel der Auftragskarten.

Polizeirazzia

Polizeirazzien betreffen nicht nur die Person, die sie aufdeckt, sondern alle Swindler, **die momentan nicht im Kerker sitzen**. Abhängig davon, welche Polizeirazzia aufgedeckt wurde, müsst ihr die gerade vor euch liegenden Beuteplättchen und/oder Steckbriefe mit der Karte abgleichen.

Beuteplättchen: Wenn die Polizeirazzia dazu auffordert, zählt jede betroffene Person die vor ihr liegenden weißen und farbigen Beuteplättchen. Ist die jeweilige Anzahl gleich oder höher als der auf der Polizeirazzia angegebene Wert, muss die betroffene Person die entsprechende Anzahl Beuteplättchen abgeben. Dabei ist es allen selbst überlassen, welches der eigenen Plättchen abgegeben wird. Wie üblich kommen farbige Plättchen zurück in den entsprechenden Sack, neutrale Beuteplättchen kommen zurück in den Vorrat.

Steckbriefe: Wenn die Polizeirazzia euch dazu auffordert, zählt jede betroffene Person die vor ihr liegenden Steckbriefe. Ist die jeweilige Anzahl gleich oder höher als der auf der Polizeirazzia angegebene Wert, war die betroffene Person zu gierig (oder zu auffällig … oder beides!) und wandert in den Kerker. **Sie legt 1 ihrer Steckbriefe zurück in den Vorrat** und muss 1 Runde aussetzen. Zur Erinnerung dreht die Person ihre Meisterdieb-Karte um (auf die Kerker-Seite) und legt sie über das Abbild auf ihrem Charaktertableau. Ihr nächster Spielzug wird vollständig übersprungen. Stattdessen dreht sie die Kerker-Karte wieder auf die Meisterdieb-Seite und legt sie zurück neben die erfüllten Auftragskarten. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

Ausnahme: Besitzt du die entsprechende Meisterdieb-Fähigkeit und hast sie auch schon freigeschaltet, darfst du deine Gesamtsumme an Beuteplättchen und deine Gesamtsumme an Steckbriefen jeweils um 1 verringern.

5. Komplizen anheuern

Komplizen geben dir besondere Möglichkeiten im Spiel. Jeder Komplize kostet 1 Münze. Du darfst beliebig viele Komplizen anheuern. Lege die entsprechende Anzahl an Münzen zurück in den Vorrat bzw. zurück in den entsprechenden Sack (Beuteplättchen mit abgebildeter Münze). Hast du mit einer Doppelmünze aus dem schwarzen Sack bezahlt, bekommst du 1 Münze aus dem Vorrat als Wechselgeld. Ziehe anschließend die entsprechende Anzahl an Komplizenkarten vom Stapel und nimm sie auf die Hand.

Ja, auch bei den Komplizen weißt du nie so genau, was du bekommst ... oder glaubst du wirklich, eine dieser zwielichtigen Gestalten würde dir ehrlich sagen, was sie kann oder nicht kann?

Grundsätzlich kannst du eine Komplizenkarte in dem Moment ausspielen, der auf der Karte angegeben ist. Steht dort nichts, kannst du sie jederzeit ausspielen, auch während des Spielzugs einer anderen Person.

Werden mehrere Komplizenkarten **gleichzeitig** ausgespielt, werden diese in Spielreihenfolge, beginnend bei der Person, die gerade am Zug ist, abgehandelt. Es ist auch erlaubt, eine Komplizenkarte als Reaktion auf den Komplizen eines anderen Swindlers zu spielen (z.B. die Meuchlerin). Sofern auf der Karte nichts anderes angegeben ist, kommt sie auf den Ablagestapel neben dem Spielplan, nachdem sie ausgeführt wurde.

Sollten euch die Komplizenkarten ausgehen, mischt den Ablagestapel und legt die Karten anschließend verdeckt auf dem Spielplan bereit.

Das Spielende

Sobald ein Swindler als erstes eine bestimmte Anzahl von Aufträgen erfüllt hat, wird das Spielende eingeläutet. Ihr beendet die Spielrunde ganz normal (bis zur Person rechts der Startperson). Anschließend endet das Spiel.

Anzahl der Spieler	Meisterdieb	Spielende
2	5 Aufträge	9 Aufträge
3	4 Aufträge	8 Aufträge
4	3 Aufträge	6 Aufträge

Bei Spielende bringt jede Münze 1 Siegpunkt. Jeder reservierte, aber nicht erfüllte Auftrag kostet 2 Siegpunkte. Andere Plättchen geben keine Siegpunkte.

Wer anschließend die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person, die die meisten Aufträge erfüllt hat. Gibt es auch hierbei einen Gleichstand, könnt ihr einen Fluchwettbewerb starten oder anerkennen, dass jemand anderes genauso gut war. Bestimmt gibt es die Möglichkeit zu einer Revanche!

Impressum

Autor: Matthias Cramer
Illustration: Lisa Forsch
Grafikdesign: atelier198
Realisation: Lars Frauenrath, Michael Schmitt
Support: Kaddy Arendt, Stefan Stadler, Andreas Langkamp
Lektorat: Kerstin Fricke

© 2022 **Edition Spielwiese**
Simon-Dach-Str. 21, 10245 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.
www.edition-spielwiese.de

EDITION SPIELWIESE

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Germany
www.pegasus.de

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Anhang: Komplizen

Betrügerin: Die Betrügerin kann **während** eines erfolgreichen Diebstahls eines anderen Swindlers gespielt werden. Also **nachdem** der andere Swindler das erste Beuteplättchen gezogen hat und **bevor** evtl. ein Schädel gezogen wird. Spielst du die Betrügerin aus und ziehst einen Schädel, passiert nichts. Du bekommst keine Münze, musst aber auch keine Beuteplättchen zurücklegen.

Bettler: Die betroffenen Swindler suchen aus, ob sie dem Bettler ein Beuteplättchen ihrer Wahl oder eine Münze geben.

Erbschleicherin: Als Beute zählen alle **in diesem Spielzug** gestohlenen Plättchen.

Fälscher: Die Fälschung ist rein virtuell. Du suchst dir also nicht das entsprechende Zielplättchen heraus, sondern nutzt weiter dein ursprüngliches Beuteplättchen. Somit bleibt auch die Farbe des Beuteplättchens gleich. Allerdings kann der Fälscher die Farbe des Schlüssels auf deinem Beuteplättchen fälschen, also z.B. aus einem blauen einen roten Schlüssel zaubern. Er kann nicht die Schlüsselfarbe der Schlossknackerin verändern.

Lockvogel: Der Lockvogel ist die einzige Möglichkeit im Spiel, innerhalb eines Zuges den Sack zu wechseln. Ziehst du beim 2. Beutel sofort einen Schädel, bekommst du keine Münze, musst aber auch keine Beuteplättchen zurücklegen.

Meuchlerin: Eine Meuchlerin neutralisiert eine beliebige andere Komplizenkarte, die gerade ausgespielt wurde. Das kann auch eine andere Meuchlerin sein. Meuchlerin und neutralisierte Karte kommen sofort auf den Ablagestapel.

Naseweis: Die Wette bezieht sich immer auf das komplette Stehlen. Es müssen also auch ggf. gespielte Komplizen wie Lockvogel, Schutzengelchen oder Verräter berücksichtigt werden.

Schlossknackerin: Die Schlossknackerin gilt wie ein Schlüssel der abgebildeten Farbe. Wird sie genutzt, um einen Auftrag zu erfüllen, muss sie anschließend abgeworfen werden. Der Fälscher kann **nicht** die Schlüsselfarbe der Schlossknackerin verändern. Die Schlossknackerin zählt **nicht** als Beuteplättchen.

Schutzengelchen: Das Schutzengelchen sorgt dafür, dass der gezogene Schädel zurückgelegt wird. Es ist, als wäre er nie gezogen worden. Es kann **nicht** genutzt werden, wenn man selbst einen Schädel zieht.

Taschenspieler: Der Taschenspieler sucht die Gegenstände beider Spieler aus.
Diese Karte bleibt permanent im Spiel. Er darf erst im nächsten Spielzug wieder ausgespielt und nicht dazu genutzt werden, den vorherigen Tausch wieder rückgängig zu machen.

Verräter: Zieht die andere Person hingegen ein weiteres Beuteplättchen, hat sie Glück. In dem Fall bekommst du nichts.