

BEUTEZUG



amigo-spiele.de/02407

Florian Nadler
Christian Effenberger

ab 8 Jahren

2-5 Personen

ca. 20 Minuten

SPIELIDEE

Es ist das Jahr 1897. Ihr begeben euch auf Beutezug durch die gut gesicherten Villen der Stadt. Nacheinander wählt ihr das Ziel eures Beutezugs. Entscheiden sich mehrere für das gleiche Ziel, heißt es Nerven bewahren: Wer zuletzt ausgesucht hat, beginnt und versucht, alle Hindernisse am schnellsten zu beseitigen. Je wertvoller die Beute, desto besser gesichert ist diese. Schaffst du es, in sieben Runden die größte Beute zu machen?

INHALT



55 Beutekarten
(19x 0er, je 9x 2er, 3er,
4er und 5er)



5 Charakterkarten

15 Würfel
(je 3 in den Farben Blau, Grün,
Orange, Pink und Schwarz)

16 Chips

5 Charakterchips

5 Beutechips

5 Platzierungschips

1 Neu-Würfeln-Chip

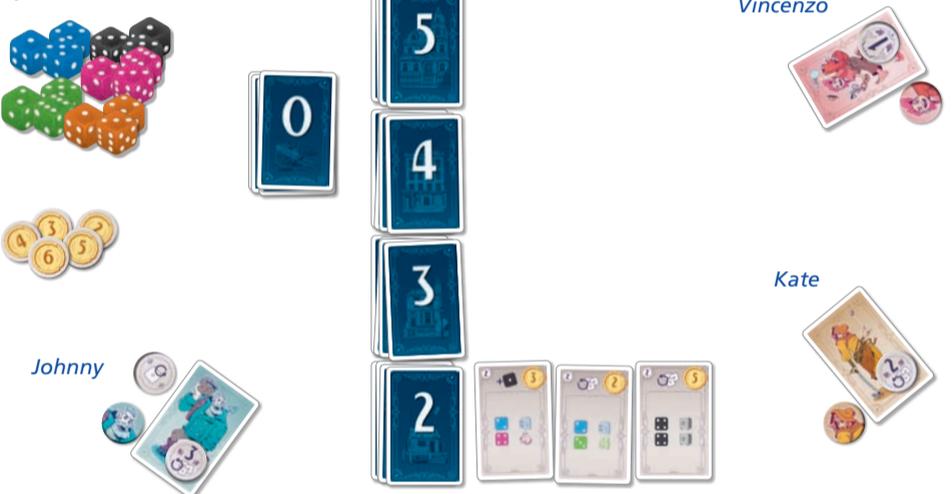


SPIELVORBEREITUNG

Sucht euch je eine Charakterkarte aus und nehmt den dazugehörigen Chip. Bildet aus den Beutekarten je einen verdeckten 0er-, 2er-, 3er-, 4er- und 5er-Stapel und mischt jeden Stapel. Legt die Stapel 2 bis 5 wie unten abgebildet aus. Deckt nun vom 2er-Stapel die drei obersten Karten auf und legt sie offen daneben. Den 0er-Stapel, die Würfel und die Beutechips legt ihr neben den übrigen Stapeln bereit.

Nehmt so viele Platzierungschips, wie Personen mitspielen. Jede Person erhält zufällig einen davon. Sie geben eure Spielreihenfolge an, die sich im Laufe des Spiels jedoch ändern wird. Wer den letzten Platz erhalten hat, nimmt sich zusätzlich den Neu-Würfeln-Chip.

Spielaufbau bei 3 Personen:



SPIELABLAUF

Ihr spielt **sieben Runden**, in denen ihr alle jeweils eine Beutekarte erhaltet. In jeder Runde wählt ihr in der aktuellen Spielreihenfolge je **eine** offene Beutekarte in der Auslage und legt euren Chip darauf. Dabei dürft ihr auch eine Karte wählen, auf der bereits ein anderer Chip liegt.

Anschließend würfelt ihr, um eure gewählte Karte zu erbeuten. Ihr würfelt nacheinander in umgekehrter Spielreihenfolge. Wer zuletzt gewählt hat, beginnt.

Würfelst du erfolgreich, erhältst du diese Karte. Lagen auf der Karte weitere Chips, landen sie auf einer anderen Karte.

BEUTEKARTE-WÄHLEN

Bist du an der Reihe, wählst du eine offene Beutekarte aus der Auslage und legst deinen Charakterchip darauf. Dabei spielt es keine Rolle, ob bereits andere Chips auf ihr liegen.

Im unteren Bereich der Karte siehst du, welches Würfelergebnis du mindestens erzielen musst, um die Karte zu erbeuten. Hast du die Karte erbeutet, gibst sie dir die im oberen Bereich abgebildete Beute. Zusätzlich erhältst du den abgebildeten Bonus für die folgenden Runden.



WÜRFELN

Nachdem ihr alle gewählt habt, würfelt ihr in **umgekehrter Spielreihenfolge**. Die Person, die sich zuletzt eine Beutekarte ausgesucht hat, beginnt.

Nimm die im unteren Bereich der Karte abgebildeten Würfel und wirf diese einmal.



Johnny nimmt sich einen blauen, einen grünen und einen schwarzen Würfel und wirft diese einmal.

Nun schaust du, ob **alle** Würfel **mindestens** die in ihrer Farbe abgebildete Augenzahl zeigen.

BEUTEZUG GESCHEITERT

Zeigen ein oder mehrere deiner Würfel **eine niedrigere** Augenzahl, kannst du deine Boni nutzen:

Bonus nutzen

Die Platzierungschips 2, 3, 4 oder 5, der Neu-Würfeln-Chip und auch viele der Beutekarten geben dir einen Bonus. Du darfst den Bonus jeder deiner erbeuteten Karten und deiner Chips **einmal** pro Runde nutzen.

+ Erhöht die Augenzahl **aller Würfel** dieser Farbe um 1 pro entsprechendem Bonus.

↻ Alle Würfel neu würfeln.

⌛ Einen Würfel neu würfeln.

Ob und in welcher Reihenfolge du deine Boni nutzt, entscheidest du selbst.

Zeigen deine Würfel nach dem Nutzen deiner Boni noch immer nicht die benötigte Augenzahl? Dann ist dein Beutezug gescheitert und du nimmst deinen Charakterchip zurück. Ziehe zwei 0er-Beutekarten und suche dir eine davon aus. Lege die andere zurück unter den Stapel. Lege die ausgesuchte Karte offen neben deine Charakterkarte.



Johnny hat 2, 4 und 3 gewürfelt. Der blaue und der grüne Würfel zeigen ein ausreichend hohes Ergebnis. Der schwarze Würfel jedoch nicht.

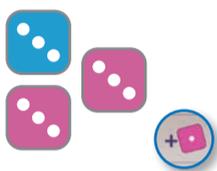
Er nutzt seinen Platzierungschip und wirft alle Würfel erneut: 5, 3 und 2. Der schwarze Würfel ist immer noch zu niedrig.

Johnny nutzt seinen Neu-Würfeln-Chip und würfelt den schwarzen Würfel neu: 3. Besser, aber nicht genug. Damit ist sein Beutezug gescheitert.

Johnny nimmt seinen Charakterchip zurück und zieht zwei 0er-Karten. Er wählt eine davon aus und legt die andere zurück unter den Stapel.

BEUTEZUG ERFOLGREICH

Zeigen alle deine Würfel mindestens die benötigte Augenzahl, war dein Beutezug erfolgreich und du erhältst die Karte. Ob das mit oder ohne Verwendung deiner Boni der Fall ist, spielt keine Rolle. Nimm deinen Charakterchip sowie die erbeutete Karte und lege sie zu deiner Charakterkarte.



Kate nimmt sich einen blauen und zwei pinkie Würfel. Sie würfelt mit allen Würfeln eine 3. Da sie bereits eine Beutekarte mit + hat, erhalten alle ihre pinken Würfel einen Bonus von +1. Das reicht! Sie nimmt sich die Karte und ihren Charakterchip.

BEUTECHIPS

Diese Chips geben euch Beutepunkte. Hast du am Ende eines Beutezugs auf vier deiner Beutekarten insgesamt die Boni +, +, + und +, nimmst du dir den höchsten noch nicht verteilten Beutechip. Du darfst nur einen Beutechip haben.

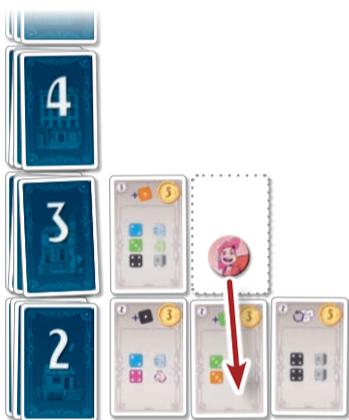
ANDERE CHARAKTERCHIPS + AUFFÜLLEN

Liegen auf deiner erbeuteten Karte noch andere Charakterchips, legst du diese auf die direkt darunter liegende Karte der nächstniedrigeren Reihe, z.B. von der zweiten Karte der Reihe 3 auf die zweite Karte der Reihe 2.

Fülle den freigewordenen Platz mit einer Beutekarte vom entsprechenden Stapel auf. Liegen in der nächsthöheren Reihe weniger als drei Beutekarten, deckst du auch dort eine Karte auf.

Von einer erbeuteten 2er-Karte legst du andere Charakterchips auf die neu aufgedeckte 2er-Karte.

Sollte ein Stapel leer sein, füllst du mit einer Karte vom nächsthöheren Stapel auf.



Nachdem Kate die Karte erbeutet hat, nimmt sie den Charakterchip von Vincenzo und legt ihn auf die darunterliegende 2er-Karte. Als Letztes deckt sie eine neue 3er-Karte auf und zusätzlich eine 4er-Karte, da dort noch keine drei Karten ausliegen.

Nach deinem Beutezug kommt die Person mit dem nächsthöheren Platzierungschip an die Reihe, z. B. nach Chip 3 die Person mit Chip 2, usw.

ENDE EINER RUNDE

Nachdem ihr alle gewürfelt und eine Beutekarte erhalten habt, passt ihr die Spielreihenfolge für die nächste Runde an.

Zählt dafür die Punkte eurer Beutekarten und Beutechips zusammen. Die Person mit den meisten Punkten erhält Platzierungschip 1, die nächstplatzierte Chip 2, usw.

Bei einem Gleichstand verteilt ihr die entsprechenden Platzierungschips zufällig.

Die letztplatzierte Person erhält zusätzlich den Neu-Würfeln-Chip.

Die nächste Runde beginnt, indem die erstplatzierte Person ihren Charakterchip auf eine Beutekarte der Auslage legt, dann die zweitplatzierte usw.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der 7. Runde. Die Person mit den meisten Beutepunkten gewinnt. Einen Gleichstand gewinnt die Person, die unter ihnen die höchste Beutekarte hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, vergleicht die zweithöchste Beutekarte usw. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass nach dem Vergleich aller Karten mehrere immer noch einen Gleichstand haben, werfen diese eine Münze, um zu schauen, wer gewinnt.



Nach sieben Beutezügen hat Vincenzo insgesamt $3 + 5 + 5 + 6 + 1 + 13 + 5 = 38$ Beutepunkte gemacht.

Florian Nadler dankt allen Testspielenden, insbesondere Alexander Pfister und dem White Castle Stammtisch für ihre Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

