

Ganovenbande

Spielidee: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustration: Stefan Fischer



Spielinhalt

- 1 Beutesack
- 52 Karten (46 Ganovenkarten und 6 Steckbriefe)
- 1 Spielanleitung

Iggy Incognito und seine 45 Kumpels bringen die Polizei in Goldstadt zur Weißglut. Ständig ist ein Teil der Bande auf Beutezug, doch die Täter zu stellen, ist gar nicht so einfach: Die 46 Einbrecher sehen sich nämlich schrecklich ähnlich! Hast du das nötige Adlerauge, um die gesuchten Räuber blitzschnell zu stellen und somit zum besten Ganovenjäger in ganz Goldstadt gekürt zu werden?

Spielidee

Alle Spieler sind gespannt auf den Steckbrief, der das entscheidende Merkmal des Ganoven zeigt. Sobald dieser aufgedeckt ist, zückt jeder blitzschnell seine Karten und zählt diejenigen Ganoven in seiner Hand, auf die das gesuchte Merkmal zutrifft.

Der Schnellste schnappt den Beutesack und erhält zur Belohnung eine weitere Ganovenkarte. Wer bis zur letzten Suche den besten Überblick bewahrt und die meisten Ganovenkarten sammelt, gewinnt diese schnelle Ganovenjagd.

Spielvorbereitung

Stellt den Beutesack in die Tischmitte. Mischt die sechs Steckbriefe und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Anschließend mischt ihr alle restlichen Karten und verteilt an jeden Spieler sieben dieser Ganovenkarten. Stapelt sie jeweils verdeckt vor euch, niemand darf sich seine Karten ansehen! Die übrigen Ganovenkarten legt ihr als verdeckten Vorratsstapel in die Tischmitte.

Spielablauf

Der Spieler mit dem listigsten Ganovenblick beginnt und deckt den ersten Steckbrief vom Stapel für alle gut sichtbar auf. Der Steckbrief gibt an, welches Merkmal der gesuchte Ganove haben muss: Bart, Narbe, Geldscheine, Ohrring, Hut oder Sonnenbrille. Nun spielt ihr alle gleichzeitig. Ruft gemeinsam das Startsignal „Ganoven aufgepasst!“. Dann nimmt jeder schnell seine Ganovenkarten auf die Hand und zählt alle eigenen Karten, auf denen ein Ganove mit dem gesuchten Merkmal zu sehen ist. Wer seine Ganovenkarten gezählt hat, legt sie verdeckt vor sich ab und schnappt sich so schnell wie möglich den Beutesack.

Alle anderen Spieler legen ihre Karten ebenfalls verdeckt vor sich. Wer hat den Beutesack geschnappt? Sage laut, wie viele deiner Karten das gesuchte Merkmal aufweisen.

Beispiel: „Ich habe fünf Ganoven mit Ohrring.“

Anschließend deckst du die Karten auf und ihr kontrolliert alle gemeinsam, ob die genannte Anzahl richtig ist.

Ist die genannte Anzahl richtig?

- Ja! Sehr gut! Zur Belohnung darfst du eine Ganovenkarte vom Vorratsstapel zu deinen Karten nehmen.
- Nein! Schade, du hast wohl zu schnell gezählt! Jetzt bekommen alle anderen jeweils eine Ganovenkarte vom Stapel.

Neue Ganovensuche:

Jetzt geben alle Spieler verdeckt drei ihrer Ganovenkarten an ihren linken Nachbarn weiter. Mischt eure Karten und legt sie wieder verdeckt vor euch ab. Der Beutesack kommt zurück in die Tischmitte. Anschließend deckt ihr den nächsten Steckbrief auf und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Nachdem der letzte Steckbrief aufgedeckt und gespielt wurde, endet das Spiel. Jeder zählt seine Ganovenkarten. Wer die meisten Karten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Profi-Variante

Bis auf folgende Änderungen gelten die Regeln des Grundspiels:

- Statt einem deckt ihr nun jeweils zwei Steckbriefe auf. Beim Durchsehen der Ganovenkarten müsst ihr jetzt darauf achten, dass beide Merkmale abgebildet sind. Der Spieler, der den Beutesack geschnappt hat, nennt die Anzahl seiner Ganovenkarten, die beide Merkmale aufweisen.
Beispiel: „Ich habe drei Ganoven mit einer Sonnenbrille und einem Ohrring.“
- Nach drei Runden mischt ihr die Steckbriefe erneut zu einem verdeckten Stapel. Das Spiel endet, wenn ihr weitere drei Runden gespielt habt.

Crook Gang

Authors: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustration: Stefan Fischer



Contents

- 1 loot bag
- 52 cards (46 crook cards and 6 warrants for arrest)
- Set of game instructions

Iggy Incognito and his 45 buddies infuriate the police in Gold-town. Part of the gang is always on a mission and it's very tricky to apprehend the delinquents, as the 46 burglars look awfully alike! Do you have the eagle eye needed to chase the crooks being searched for and receive the distinction of the best crook chaser in the whole of Gold-town?

Game Idea

The players eagerly await the next warrant showing the distinguishing feature of the crook. As soon as the warrant has been revealed each player grabs his cards as quickly as possible and counts how many crooks, with this particular feature, he holds in his hands.

The quickest player snatches the loot bag and receives another crook card as a reward. The one who is able to keep a good eye on the whole situation until the end and to collect the most crook cards, will win this fast crook chase.

Preparation of the Game

Place the loot bag in the center of the table. Shuffle the six warrants and pile them face down. Then shuffle the crook cards and deal seven to each player. The players then place them face down in front of them, nobody is allowed to look at the cards! The remaining crook cards are placed face down as a provision pile in the center of the table.

How to Play

The player with the smartest crook face starts and turns over the warrant on the top of the pile of warrants, so that everybody can see it clearly. The warrant indicates the feature the crook searched for should have: beard, scar, banknotes, earring, hat or sunglasses. You play simultaneously. Together you shout the starting signal "Watch out, crooks!". Immediately everybody picks up his crook cards and counts the cards that show a crook with the feature being searched for. After counting, you put down your crook cards, again face down and as fast as you can try to snatch the booty bag.

The other players also put down their cards. Who has snatched the loot bag? You announce how many of your crook cards show the feature in question.

Example: "I have five crooks with an earring".

Then you turn over your cards and together check to see if the number announced is correct.

Is the number right?

- Yes! Well done! As a reward you take a crook card from the provision pile and add it to your crook cards.
- No! What a pity! You counted too quickly! Now all the other players each receive one crook card from the provision pile.

New crook chasing round:

Each player hands three of their crook cards face down to the neighbor on their left. Shuffle your cards and place them again face down, in front of you. The booty bag is returned to the center of the table. Then the next warrant is turned over and a new round starts.

End of the Game

The game ends when the last warrant has been turned over. The players count their crook cards. The one with the most cards wins the game. In case of a draw there are various winners.

Variation for professionals

You play according to the rules of the basic game, except for the following changes:

- Instead of just one, you turn over two warrants at the same time. When checking your crook cards you now have to consider both the features in question. The player who snatches for the booty bag announces the number of crook cards that show both features.
Example: "I have three crooks with sunglasses and an earring".
- After three rounds you reshuffle the warrants and place them in a pile face down. The game ends after three further rounds.

La bande de voleurs

Idée : Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustration: Stefan Fischer



Contenu du jeu

- 1 sac de butin
- 52 cartes (46 cartes de voleur et 6 avis de recherche)
- 1 règle du jeu

Iggy Incognito et ses 45 compères en font voir de toutes les couleurs à la gendarmerie de Goldville. Une partie de la bande est constamment en action et ce n'est pas facile de les arrêter, car les 46 voleurs se ressemblent tous beaucoup ! Seras-tu bon observateur et assez rapide pour trouver les voleurs recherchés et être couronné le meilleur chasseur de voleurs de toute la ville ?

Idée

Tous les joueurs sont impatients de découvrir la distinction caractéristique du voleur qui va apparaître sur l'avis de recherche. Dès que cet avis est visible, chacun prend vite ses cartes et compte dans le jeu qu'il tient en main les voleurs qui ont la caractéristique recherchée.

Le plus rapide attrape le sac de butin et prend en récompense une autre carte de voleur. Celui qui observera vite et bien jusqu'au bout de la partie et récupérera le plus de cartes gagnera cette folle chasse aux voleurs.

Préparatifs

Posez le sac de butin au milieu de la table. Mélangez les six avis de recherche et empilez-les, faces cachées. Ensuite, mélangez les cartes de voleur et distribuez-en sept à chaque joueur. Empilez-les devant vous, faces cachées. Personne n'a le droit de regarder ses cartes ! Les cartes de voleur restantes sont empilées faces cachées au milieu de la table.

Déroulement de la partie

Le joueur qui aura le regard de voleur le plus rusé commence en retournant le premier avis de recherche de la pile, de manière à ce que tous les autres joueurs puissent le voir. L'avis de recherche indique quelle caractéristique le voleur recherché doit avoir : une moustache, une balafre, des billets de banque, une boucle d'oreille, un chapeau ou des lunettes de soleil. Vous jouez alors tous en même temps. Donnez tous ensemble le signal de départ en disant : « Voleurs, faites attention ! ». Chacun prend vite ses cartes de voleur dans sa main et compte celles qui montrent un voleur avec la caractéristique recherchée.

Celui qui a compté ses cartes de voleur les pose devant lui faces cachées et attrape le sac de butin le plus vite possible. Tous les autres joueurs posent alors leurs cartes devant eux. Qui a pris le sac de butin ? Annonce tout fort combien tu as de cartes avec la caractéristique recherchée.

Exemple : « J'ai cinq voleurs avec une boucle d'oreille »

Tu retournes alors tes cartes et vous vérifiez tous ensemble si le nombre indiqué est bon.

Le nombre indiqué est-il bon ?

- Oui ! Très bien ! En récompense, tu prends une carte de voleur dans la pioche et la mets dans ton jeu.
- Non ! Dommage, tu as compté trop vite ! Tous les autres joueurs prennent chacun une carte de voleur dans la pioche.

Nouvelle recherche de voleurs :

Chaque joueur donne maintenant trois cartes de voleur, sans les montrer, à son voisin de gauche. Mélangez vos cartes et posez-les de nouveau devant vous, faces cachées. Le sac est remis au milieu de la table. L'avis de recherche suivant est retourné et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le dernier avis de recherche a été retourné et que le tour a été joué. Chacun compte ses cartes de voleur. Celui qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour « pros »

On joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Au lieu de retourner un avis de recherche, vous en retournez deux. En cherchant les cartes de voleurs, vous devez donc faire attention à ce que les deux caractéristiques soient représentées. Le joueur qui a attrapé le sac de butin nomme le nombre de cartes qu'il a trouvées avec ces deux caractéristiques.
Exemple : « J'ai trois voleurs avec des lunettes de soleil et une boucle d'oreille ! »
- Après trois tours, mélangez de nouveau les avis de recherche. La partie se termine après avoir joué encore trois autres tours..

Bandietenbende

Spelidee: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustraties: Stefan Fischer



Spelinhoud

- 1 roverszak
- 52 kaarten (46 boevenkaarten en 6 signalementen) spelregels

Iggy Incognito en zijn 45 maatjes maken de politie van Goudstad het leven zuur. Altijd is een deel van de bende op strooptocht. Maar het is helemaal niet zo eenvoudig om de daders te pakken te krijgen want de 46 inbrekers lijken ontzettend veel op elkaar! Heb je de echte adelaars-ogen om de gezochte rovers bliksemsnel in hun kraag te grijpen en tot de beste boevenvanger van Goudstad te worden uitgeroepen?

Spelidee

Alle spelers zijn nieuwsgierig naar het signalement waarop het bijzondere kenmerk van de boef staat aangegeven. Zodra het is omgekeerd, haalt iedereen bliksemsnel zijn kaarten tevoorschijn en telt alle boeven in zijn hand op wie dit gezochte kenmerk van toepassing is.

Wie het snelst is, grijpt de roverszak en krijgt als beloning een extra boevenkaartje. Degene die tot de laatste zoekactie een goed overzicht bewaart en de meeste boevenkaartjes verzamelt, wint deze razendsnelle boevenjacht.

Spelvoorbereiding

Zet de roverszak in het midden op tafel. Schud de zes signalementen en leg ze op een verdeckte stapel klaar. Vervolgens worden de boevenkaartjes geschud en krijgt iedere speler zeven kaartjes. Iedereen legt ze verdeckt op een stapel voor zich want niemand mag zijn kaarten bekijken! De overige boevenkaarten worden als voorraadstapel in het midden op tafel gelegd.

Spelverloop

De speler met de slowste boeventronie begint en draait het bovenste signalement van de stapel om dat voor iedereen goed zichtbaar moet zijn. Het signalement geeft aan welk kenmerk de gezochte boef moet hebben: baard, litteken, bankbiljet, oorbel, hoed of zonnebril.

Nu speelt iedereen tegelijk. Roep met z'n allen het startsein "boeven opgepast!" Daarna neemt iedereen snel zijn kaarten in zijn hand en telt alle eigen kaarten waarop een boef met het gezochte kenmerk staat afgebeeld.

Wie zijn boevenkaarten heeft geteld, legt ze verdeckt voor zich neer en grijpt zo snel mogelijk de roverszak.

Alle andere spelers leggen hun kaarten eveneens verdeckt voor zich neer. Wie heeft de roverszak gepakt? Zeg hardop hoeveel van je kaarten het gezochte kenmerk vertonen.

Bijvoorbeeld: "Ik heb vijf boeven met een oorbel."

Vervolgens draai je je kaarten om en wordt gezamenlijk gecontroleerd of het genoemde aantal juist is.

Is het genoemde aantal juist?

- Ja! Heel goed! Als beloning mag je een boevenkaartje van de voorraadstapel pakken en bij je kaarten leggen.
- Nee! Helaas, je hebt zeker te vlug geteld! Nu krijgen alle anderen een boevenkaartje van de stapel.

Nieuwe boevenjacht:

Nu geven alle spelers drie boevenkaartjes verdeckt aan hun linkerbuurman door. Iedereen schudt zijn kaarten en legt ze opnieuw verdeckt op tafel. De roverszak wordt weer midden op tafel gezet. Daarna wordt het volgende signalement omgedraaid en begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Nadat het laatste signalement is omgedraaid en de ronde is uitgespeeld, is het spel afgelopen. Iedereen telt zijn boevenkaarten. Wie de meeste kaarten heeft, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Profvariant

Afgezien van de volgende wijzigingen blijven de regels van het basisspel gelden:

- In plaats van één worden nu steeds twee signalementen omgedraaid. Bij het doorzoeken van je kaarten moet je erop letten dat beide kenmerken staan afgebeeld. De speler die de roverszak heeft gegrepen, noemt het aantal van zijn boevenkaarten die beide kenmerken vertonen.
Bijvoorbeeld: "Ik heb drie boeven met een zonnebril en een oorbel."
- Na drie ronden worden de signalementen opnieuw geschud en op een verdeckte stapel gelegd. Het spel is afgelopen als er nog eens drie ronden zijn gespeeld.

La banda de malhechores

Autores: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Ilustraciones: Stefan Fischer



Contenido del juego

- 1 saco del botín
- 52 cartas (46 cartas de malhechores y 6 cartas de búsqueda y captura)
- 1 instrucciones del juego

Equis Incógnito y sus 45 compinches están haciendo sudar tinta china a la policía de El Dorado. Una parte de la banda anda continuamente haciendo de las suyas, pero no es nada sencillo capturar a los malhechores. ¡Y es que los 46 ladrones se parecen terriblemente unos a otros! ¿Posees la vista de lince necesaria para capturar con la velocidad del rayo a los ladrones buscados y convertirte así en el mejor cazamalhechores de todo El Dorado?

El juego

Todos los jugadores están esperando la carta de búsqueda y captura en la que se muestra el rasgo distintivo más importante del malhechor. En cuanto se descubre esa carta, cada uno coge rápidamente sus cartas y cuenta los malhechores que reúnan el rasgo distintivo señalado.

El más rápido echará mano del saco del botín y recibirá de premio otra carta de malhechores. Gana esta rápida caza de malhechores quien mantenga la mejor vista de lince y el mayor número de cartas de malhechores hasta el final.

Preparativos

Poned el saco del botín en el centro de la mesa. Barajad las seis cartas con las órdenes de búsqueda y captura y formad un mazo con esas cartas boca abajo. A continuación barajad las cartas de malhechores y repartid siete a cada jugador. Colocáoslas delante apiladas boca abajo. ¡Nadie puede echar un vistazo a sus cartas! Poned las restantes cartas de malhechores en el centro de la mesa formando un mazo de cartas boca abajo.

¿Cómo se juega?

Comienza el jugador que tenga la mirada de malhechor más taimada. Descubre la primera carta de búsqueda y captura de manera que esté bien visible para todos los jugadores. La carta de búsqueda y captura indica qué rasgo distintivo debe tener el malhechor buscado: barba, cicatriz, dinero en billetes, pendiente, sombrero o gafas de sol. Entonces jugáis todos al mismo tiempo. Exclamad todos juntos la señal de inicio: «¡Atención, ladrón!». Entonces, cada jugador coge rápidamente sus cartas y cuenta cuántas cartas tiene en las que puede verse a un malhechor con el rasgo distintivo buscado. Quien haya contado sus cartas de malhechores debe ponérselas delante boca abajo y coger lo más rápidamente posible el saco del botín.

Todos los demás jugadores se colocan también delante sus cartas boca abajo. Quién haya cogido el saco del botín debe decir en voz alta cuántas de sus cartas tienen el rasgo distintivo buscado.

Ejemplo: «Tengo cinco malhechores con un pendiente».

A continuación das la vuelta a las cartas y todos evaluáis conjuntamente si el número dicho es correcto.

¿Es correcto el número dicho?

- ¡Sí! ¡Muy bien! De premio puedes añadir a tus cartas una carta de malhechores del mazo.
- ¡No! ¡Lástima! ¡Te equivocaste por contar demasiado deprisa! Los demás jugadores reciben cada uno una carta de malhechores del mazo.

Nueva búsqueda de malhechores:

Ahora cada jugador da tres cartas de malhechores, boca abajo, al jugador que tiene a su izquierda. Mezclad vuestras cartas y ponéoslas delante boca abajo. Se vuelve a colocar el saco del botín en el centro de la mesa. A continuación dais la vuelta a la siguiente carta de búsqueda y captura, y da comienzo una nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba cuando se da la vuelta y se juega la última carta de búsqueda y captura. Cada jugador cuenta sus cartas de malhechores. Gana quien tenga el mayor número de cartas. En caso de empate serán varios los ganadores.

Variante para expertos

Son válidas las reglas del juego básico con excepción de las siguientes modificaciones:

- En lugar de una, dais la vuelta cada vez a dos cartas de búsqueda y captura. Al buscar los rasgos distintivos en las cartas de malhechores tendréis que prestar atención a las cartas en las que aparezcan ambos rasgos. El jugador que haya cogido el saco del botín tendrá que pronunciar en voz alta el número de cartas de malhechores que posee en las que aparecen ambos rasgos distintivos.
Ejemplo: «Tengo tres malhechores con unas gafas de sol y un pendiente».
- Al cabo de tres rondas volvéis a barajar las cartas de búsqueda y captura para formar un nuevo mazo. La partida acaba una vez hayáis jugado tres rondas más.

La banda dei furfanti

Ideazione: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustrazioni: Stefan Fischer



Contenuto del gioco

- 1 sacco del bottino
- 52 carte (46 carte dei furfanti e 6 schede segnaletiche)
- Istruzioni per giocare.

Zip "Nonmitrovi" e i suoi 45 complici fanno impazzire la polizia di Lingottopoli. Parte della banda è sempre a caccia di bottino, ma coglierli sul fatto non è affatto facile: infatti i 46 scassinatori si assomigliano moltissimo! La tua vista è sufficientemente acuta per riuscire a catturare rapidamente i furfanti ricercati ed essere così eletto il miglior "caccia furfanti" di tutta Lingottopoli?

Ideazione

Tutti i giocatori sono curiosi di vedere la scheda segnaletica che indica le caratteristiche del furfante. Non appena la si è scoperta, ognuno prende rapido in mano le proprie carte e conta a quanti furfanti corrisponde la caratteristica ricercata.

Il più rapido prende il sacco del bottino e riceve in premio un'altra carta furfante. Vince questa rapida caccia al ladro chi fino alla fine padroneggia la situazione e raccoglie il maggior numero di carte.

Preparativi del gioco

Mettete il sacchetto al centro del tavolo. Mescolate le sei schede segnaletiche e formate un mazzo coperto. Mescolate poi anche le carte furfante e distribuitene 7 ad ogni giocatore. Formate un mazzo coperto davanti a voi, nessuno potrà vedere le proprie carte! Le restanti carte furfante formeranno un mazzo coperto di riserva al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore con lo sguardo più ladresco e scopre la prima scheda segnaletica in modo che tutti la possano vedere bene. La scheda mostra quale caratteristica deve avere il furfante ricercato: barba, cicatrice, banconota, orecchino, cappello od occhiali da sole. Adesso giocate tutti contemporaneamente. Gridate insieme il segnale di partenza: "In guardia, furfanti!". Poi ognuno prende in mano le proprie carte e conta tutte le carte su cui appare un furfante con la caratteristica ricercata. Chi ha contato le proprie carte le mette di nuovo coperte davanti a sé e afferra il più rapidamente possibile il sacco del bottino. Anche gli altri giocatori depongono le loro carte coperte.

Chi ha afferrato il sacco del bottino? Dovrai dire ad alta voce quante sono le tue carte in cui compare la caratteristica ricercata.

Esempio: "Ho cinque furfanti con orecchino".

Scopri poi le carte e controllate tutti insieme se la quantità dichiarata è corretta.

La quantità dichiarata è corretta?

- Sì? Benissimo! Puoi prenderti in premio una carta furfante dal mazzo di riserva.
- No? Peccato, hai contato troppo in fretta! Adesso ognuno degli altri giocatori riceve una carta del mazzo.

Nuova ricerca del furfante:

Tutti i giocatori passano coperte tre delle loro carte furfante al compagno alla propria sinistra. Mescolate le vostre carte e rimettetetele coperte davanti a voi. Il sacco del bottino torna al centro del tavolo. Scoprite poi la seguente scheda segnaletica ed iniziate un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando si è scoperta e giocata l'ultima carta segnaletica. Ogni giocatore conta le sue carte furfante. Vince chi ne ha di più. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Variante per professionisti

Si gioca secondo le regole del gioco di base integrate dalle seguenti modifiche:

- Invece di una scheda segnaletica, ne scoprirete due. Osservando le carte furfanti dovrete ora cercare di scoprire se vi sono raffigurate le due caratteristiche. Il giocatore che ha afferrato il sacco del bottino comunica il numero delle sue carte in cui compaiono le due caratteristiche.
Esempio: "Ho tre furfanti con occhiali e un orecchino".
- Concluso il terzo giro mescolate di nuovo le schede segnaletiche e formate un nuovo mazzo coperto. Il gioco finisce quando avete giocato altri tre giri.