

Art Robbery - KSR

Aufbau: Sortiert die Beute-Marker nach ihren Farben verdeckt in 4 Stapel. Setzt die Wachhund-Figur in die Mitte. Mischt die Karten* und gibt jedem Spieler 5 Karten auf die Hand. Restkarten = verdeckter Stapel. Markerfarben in Runde 1 (gelb), 2 (türkis, 3 (blau/lila), 4 (orange).
*55 Karten: 6 Boss, 6 Wachhund, 7 Dieb, 36 Zahlen (0 - 5) - je 6-mal

Ablauf einer Runde (von 4):

- Legt alle Beute-Marker des aktuellen Überfalls (Runde) offen in die Mitte.
- Der Startspieler beginnt und im Uhrzeigersinn folgen die Mitspieler:

1) SPIELE 1 Handkarte OFFEN auf den Ablagestapel in der Mitte UND NIMM den auf der Karte abgebildeten Marker (0 - 5).

Beachte: Der Boss-Marker (mit der 5) erfordert eine BOSS-Karte.

a) vorrangig aus der Mitte, wenn dort vorhanden

ODER b) von einem Mitspieler

Hat dieser aber die Wachhund-Figur, darf er Dir statt des angeforderten Markers diese Figur geben.

➔ **ZEIGT** die gespielte Karte aber den BOSS / DIEB / WACHHUND, gilt:

BOSS: Nimm den Boss-Marker (falls vorhanden) aus der Mitte.
DIEB: Nimm 1 Marker Deiner Wahl (ggf. auch Boss) aus der Mitte.
HUND: Nimm Dir die Wachhund-Figur (egal, wo sie liegt).

➔ **ALIBIS:**



Manche Zahlenmarker zeigen 1 - 2 weiße Punkte. Das sind Alibis, wovon man nicht genug haben kann. Siehe dazu: Spielende.

2) ZIEHE 1 Karte vom Nachziehstapel, womit Du wieder 5 Karten hast. Der nächste Spieler ist am Zug.

Rundenende:

- Wurde der letzte Marker aus der Mitte genommen, endet die Runde sofort.
- Wer den BOSS-Marker hat, muss auch die "4" oder "5" in gleicher Farbe besitzen. Andernfalls geht der BOSS-Marker verloren.
Fehldruck: Statt 2 blauen BOSS-Markern muss 1 Marker nur die "5" zeigen.
- Alle Spieler legen ihre Beute-Marker verdeckt gestapelt vor sich ab.
- Der Spieler mit der Wachhund-Figur wird Startspieler der nächsten Runde.

Spielende:

- Nach 4 Runden endet die Partie. Jeder Spieler zählt seine Alibi-Punkte. Bei 3 - 5 Spielern scheiden der/die Spieler mit den wenigsten Alibis aus. Bei 2 Spielern gibt der mit weniger Alibis nun Marker im Wert von 10 ab.
- Alle Spieler zählen die Werte ihrer Marker zusammen (Boss = 5). Meiste Punkte = Sieger. *Patt: Der Beteiligte mit mehr Alibi-Punkten siegt.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.11.21



Ersatz-Marker zum Überkleben eines blauen Boss-Markers