

SNEAKY

Jannik
Walter

Wir machen heute richtig fette Beute!



30600DI603



Spieler: 2–4

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 20 Minuten

MATERIAL

7 Würfel



mit den Farben Gelb, Rot,
Grün, Blau, Grau und Lila

24 Räuber mit den Werten 1, 2 und 3



mit jeweils 1, 2 oder 3 Würfeln
in den 6 Würfelfarben

20 Handschellen



alle identisch

SPIELIDEE

Wenn man einen Räuber aus der Tischmitte erwürfelt hat, nimmt man ihn zu sich. Die **1er-Räuber** sind **sofort gesichert** und werden verdeckt abgelegt. Die **2er- und 3er-Räuber** legt man als **einen Stapel offen** vor sich aus (im Spiel zu zweit als 2 Stapel). Die jeweils oberste Karte des Stapels kann von den Mitspielern geräubert und wieder weggenommen werden. Wer zum Schluss die meisten Räuberpunkte hat, gewinnt (wobei es für die meisten Handschellen noch 5 Bonuspunkte gibt).

SPIELVORBEREITUNG

Es werden **3 Räuber** mit **verschiedenen Würfelfarben** offen nebeneinander in die Tischmitte gelegt – ein Räuber mit der Zahl 1, einer mit der Zahl 2 und einer mit der Zahl 3. Die restlichen **21 Räuber** werden gemischt und als **verdeckter Stapel** daneben gelegt.

Jeder Spieler bekommt 2 Handschellen, die er vor sich ablegt. Die restlichen Handschellen kommen als Stapel in die Tischmitte.

Tischmitte



Pro Spieler



SPIELABLAUF

Es wird ausgelost, wer beginnt. Der betreffende Spieler nimmt **alle 7 Würfel** und würfelt. Nun muss er **mindestens einen Würfel** auf eine **offene Karte mit derselben Würfel-farbe** legen (am besten in der Kartenmitte ablegen!). Auf rote Karten kommen stets nur rote Würfel, auf gelbe Karten nur gelbe, usw. Er darf auch mehrere Würfel (beliebig viele) auf verschiedene Karten beliebig aufteilen, ganz wie er möchte. Einen Würfel **muss** er ablegen, mehrere Würfel **kann** er ablegen.

Achtung: Sollte der Spieler **keinen einzigen Würfel** ablegen können, ist sein Zug **sofort** erfolglos beendet und er macht keinerlei Beute.

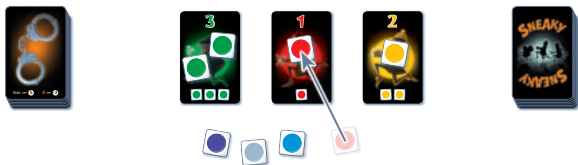


Sarah würfelt mit allen 7 Würfeln und legt zwei grüne Würfel auf die grüne 3er-Karte und einen gelben auf die gelbe 2er-Karte.

Nachdem der Spieler die Würfel auf die Karte(n) gelegt hat, muss er sich **jetzt** entscheiden, ob er aufhört oder weitermacht. Wenn er weitermacht, muss er **alle** noch nicht auf Karten abgelegte Würfel erneut würfeln.

Beachte: Es ist niemals erlaubt, Würfel von Karten wieder herunterzunehmen und diese neu zu würfeln. Was liegt, liegt!

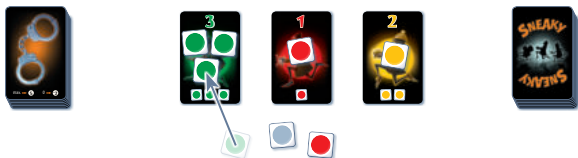
Der Spieler muss nun wieder **mindestens einen Würfel** (oder beliebig mehr) auf mindestens eine Karte ablegen, oder mehrere Würfel beliebig verteilen. Kann er **keinen einzigen Würfel** ablegen, ist sein Spielzug **sofort** erfolglos beendet und er macht in diesem Fall keinerlei Beute. Der nächste Spieler ist dran.



Sarah entscheidet sich fürs Weitermachen. Sie würfelt die verbleibenden vier Würfel erneut. Sie legt einen roten Würfel auf die rote 1er-Karte.

Der Spieler kann so lange weitermachen, solange er **nach** seinem Wurf **mindestens einen Würfel** ablegt. Ist das nach dem Würfeln nicht möglich, ist sein Spielzug **sofort** erfolglos beendet und er macht in diesem Fall keinerlei Beute.

Beachte: Ist eine Karte vollständig gefüllt (z.B. eine grüne 2er-Karte mit zwei grünen Würfeln), dann darf hierauf kein weiterer Würfel abgelegt werden.



Sarah entscheidet sich fürs Weitermachen und würfelt die verbleibenden drei Würfel erneut. Sie legt einen grünen Würfel auf die grüne 3er-Karte. Die grüne 3er-Karte ist nun voll, es kann kein weiterer grüner Würfel hierauf abgelegt werden.

Entscheidet sich der Spieler (**nach** dem Ablegen mindestens eines Würfels) schließlich fürs Aufhören, nimmt er alle Karten an sich, die er **vollständig** mit den geforderten Würfeln belegt hat:

- **eroberte 1er-Karten** legt er **verdeckt** neben sich ab (sie sind sofort für den Rest des Spiels gesichert)
- **eroberte 2er- und 3er-Karten** legt er **offen** vor sich aus, auf einen eigenen persönlichen Stapel. **Beachte:** Sollte ein Spieler in seinem Spielzug mehrere 2er- und 3er Karten erobern, legt er alle diese Karten auf seinen persönlichen Stapel. Er kann selbst entscheiden, welche dieser Karten er ganz nach oben auf den Stapel legt.

Änderung im Spiel zu zweit: Im Spiel zu zweit legt jeder Spieler **zwei** getrennte Stapel vor sich ab: einen Stapel mit erbeuteten 2er-Karten und einen mit erbeuteten 3er-Karten.



DIE HANDSCHELLEN: BONUS GESCHAFFT!

Gelingt es einem Spieler, in seiner Aktion **mindestens zwei** Räuber **AUS DER TISCHMITTE** zu erobern, bekommt er sofort als Belohnung **eine** Handschellenkarte vom Stapel, die er neben sich ablegt. Es sollte hierbei stets gut zu erkennen sein, wie viele Handschellen jeder Spieler besitzt. **Beachte:** Fürs Erhalten einer Handschellenkarte sind ausschließlich die Räuber **in der Tischmitte** relevant, nicht aber die Räuber, die im weiteren Spielverlauf offen vor den Mitspielern liegen und gegebenenfalls erobert werden.

Ganz wichtig: Sollte ein Spieler in seiner Aktion **keinen einzigen Räuber aus der Tischmitte** erobert haben, muss er **eine** Handschellenkarte aus seinem Besitz wieder **abgeben**. Falls er keine mehr besitzt, braucht er auch nichts abzugeben. Auch hierbei sind ausschließlich die Räuber relevant, die man gerade **aus der Tischmitte** erobert hat.



Im obigen Beispiel hatte Sarah zwei Karten aus der Tischmitte erobert. Sie bekommt eine Handschellenkarte, die sie neben sich ablegt. Sie besitzt nun drei Handschellenkarten.

WEITERER SPIELVERLAUF

Nachdem der Spieler seinen Spielzug beendet hat, wird die offene Auslage in der Tischmitte wieder **auf drei Räuber** aufgefüllt, indem entsprechend viele Karten vom Zugstapel aufgedeckt werden. In der beschriebenen Weise wird reihum weitergespielt.

Ganz wichtig: Die jeweils **oberste Karte** der offenen Mitspieler-Stapel darf (**zusätzlich** zu den offenen Karten in der Tischmitte) mit Würfeln belegt und gegebenenfalls erobert werden. Es darf also von allen Mitspieler-Stapeln geräubert werden.

Hinweis: Auf einen eigenen Stapel darf man niemals Würfel ablegen.



Tim ist dran und würfelt mit allen 7 Würfeln. Er legt einen grünen Würfel auf Sarahs grünen 3er-Räuber und jeweils einen blauen und einen grünen Würfel auf die Karten in die Tischmitte. Den gelben Würfel möchte Tim nicht ablegen. Er entscheidet sich fürs Weitermachen, wirft mit den verbleibenden vier Würfeln erneut, usw.

Entscheidet sich der Spieler (**nach** Ablegen mindestens eines Würfels) schließlich irgendwann fürs Aufhören, nimmt er alle Karten an sich, die er **vollständig** mit den geforderten Würfeln belegt hat, sowohl aus der Tischmitte als auch von den Mitspielern. Auch von den Mitspielern eroberte Karten legt man stets **offen** auf den eigenen Stapel. Auf diese Weise kann es vorkommen, dass 2er- und 3er-Karten immer wieder den Besitzerstapel wechseln.

SPIELEND E

In der beschriebenen Weise wird reihum weitergespielt. Wenn **nach** einer durchgeführten Aktion **der letzte Räuber** vom Stapel in der Tischmitte aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt wird, wird noch genau **eine komplette Runde** gespielt – jeder Spieler kommt also noch **genau einmal** mit Würfeln dran. Es kann passieren, dass zu Beginn der letzten Runde weniger als drei Räuber in der Tischmitte liegen. Nach der letzten Runde endet das Spiel. Sollten dann noch Räuber in der Tischmitte verblieben sein, werden diese zurück in die Schachtel gelegt.

Beachte: Sollte während der letzten Runde keine einzige Karte mehr offen in der Tischmitte liegen, endet das Spiel sofort.

- Jeder Spieler addiert die Werte aller Räuber, die er zu diesem Zeitpunkt besitzt, also seine verdeckten 1er-Räuber plus die 2er- und 3er-Räuber in seinem eigenen Stapel.
- Der Spieler mit den meisten Handschellen bekommt 5 Punkte als Bonus zusätzlich. Sollten mehrere Spieler gleichermaßen die meisten Handschellen besitzen, bekommen alle diese Spieler 5 Bonuspunkte.

Beachte: Sollte ein Spieler keine Handschellen besitzen, bekommt er 2 Minuspunkte. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

