

Meisterdiebe

Spielanleitung



Für
2-8 Spieler
Spieldauer ca. 60-90 Min.
von Frank Czarnetzki

Inhalt

Spielidee2
Spielmaterial2
Spielziel2
Spielvorbereitung:3
Die Schubladen3
Der Vorrat4
Die Karten5
Die Edelsteine5
Spielverlauf:5
Die Charaktere und ihre Aktionen7
Würfel drehen und wenden9
Spielende9
Dank	...10

Spielidee

Beim Juwelier und seiner Gattin, der Juwelierin, ist „echt“ was los. Die Beiden versuchen ständig „unechte“ Edelsteine (Imitate) loszuwerden. Schmuggler sind ihnen dabei behilflich. Diebe und Meisterdiebe werden eingesetzt, um an die „echten“ Edelsteine zu kommen. Und der Detektiv ? ...ja, der ist auch bestechlich. Und wer wird nun der reichste Juwelier im Revier ?

Spielmaterial

1 Würfel:

bestehend aus 3 Ebenen
und 12 Schubladen

17 Stofftücher:

8 weisse Tücher
8 schwarze Tücher
1 rotes Tuch

96 Edelsteine:

6 rote Rubine
24 blaue Saphire
66 weisse Diamanten

48 Charakterkarten:

6 verschiedene Charaktere je 8 Mal

8 Übersichtskarten

1 Spielanleitung

Spielziel

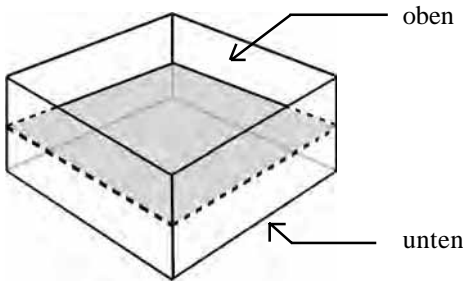
Jeder Spieler versucht seine „unechten“ Edelsteine (zukünftig *Imitate* genannt) loszuwerden. Im Gegensatz dazu kommt es darauf an, möglichst viele „echte“ Edelsteine zu bekommen, denn diese bringen die „echten“ Punkte. Hierzu schlüpfen die Spieler immer wieder in die Rolle anderer Charaktere, um sich deren Vorteile zu Nutze zu machen.

Spielvorbereitung

Die 3 Ebenen werden zu einem Würfel zusammengesteckt (die helle Ebene in die Mitte). Der Würfel wird in die Tischmitte gestellt, so dass jeder Spieler ihn gut erreichen kann. Das rote Stofftuch kommt als Edelsteinablage ebenfalls in die Tischmitte (neben dem Würfel).

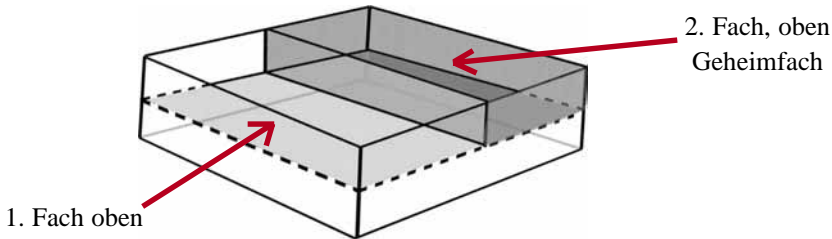
Die Schubladen

In einer Ebene des Würfels befinden sich jeweils gegenüberliegend 2 kleine und 2 grosse Schubladen. Das Besondere: Der Boden befindet sich jeweils in der Mitte der Schublade. (*Skizze unten*).

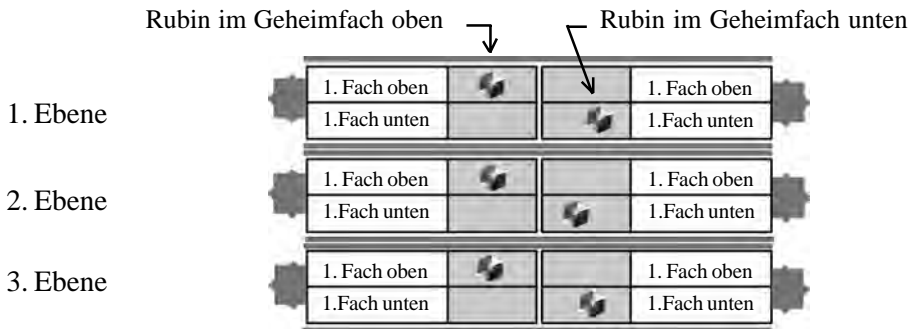


Dadurch ergibt sich ein oberes Fach und ein unteres Fach in der Schublade.

Die grossen Schubladen besitzen zusätzlich ein zweites Fach. Das sind „Geheimfächer“, die sich hinter dem ersten Fach in einer Schublade befinden (*Skizze unten*).



Zu Beginn des Spiels werden die 6 roten Rubine in die Geheimfächer gelegt, und zwar so, dass sich danach in jeder Ebene des Würfels 2 Rubine befinden. Dabei liegt ein Rubin im oberen Geheimfach und ein Rubin im unteren Geheimfach (Skizze unten zeigt den Querschnitt des Würfels).



Am Einfachsten ist es, wenn man die Ebenen des Würfels vorher so dreht, dass sich die 3 grossen Schubladen genau übereinander befinden. Ein Rubin wird jeweils in ein oberes Geheimfach gelegt und die Schublade danach wieder geschlossen. Nachdem die 3 grossen Schubladen, bzw. ihre Geheimfächer, auf einer Seite des Würfels mit Rubinen gefüllt wurden, wird der Würfel gewendet (auf den Kopf gestellt). Nun werden die 3 grossen, gegenüberliegenden Schubladen auf dieselbe Weise gefüllt.

Der Vorrat

Jeder Spieler bekommt ein weisses Tuch, als Ablage für seinen Minusvorrat, und ein schwarzes Tuch, als Ablage für seinen Plusvorrat. Beide Tücher legt er nebeneinander vor sich ab. In den Minusvorrat legt jeder Spieler 7 weisse Diamanten und 3 blaue Saphire. Dies sind die Imitate, die die Spieler loswerden wollen.

Die Karten

Die 48 Charakterkarten werden nach ihren Charakteren in 6 Kartenstapel sortiert. Es ergibt sich nun 1 Stapel mit 8 Dieben, 1 Stapel mit 8 Schmugglern usw. Jeder Stapel wird für sich gemischt. Danach erhält jeder Spieler eine Karte von jedem Stapel. Bei weniger als 8 Spielern kommen die übrigen Karten aus dem Spiel. Jeder Spieler hat nun 6 Karten auf der Hand, und zwar von jedem Charakter jeweils eine Karte. Ausserdem erhält jeder Spieler eine Übersichtkarte.

Die Edelsteine

Insgesamt 10 Diamanten (weiss) werden an die Spieler verteilt, bzw. aufgeteilt, die vor dem eigentlichen Spielbeginn in die ersten Fächer der Schubladen gelegt werden. Im Uhrzeigersinn legt nun jeder Spieler einen Diamanten in ein oberes, erstes Fach einer beliebigen Schublade und schliesst sie wieder. Danach dreht und / oder wendet er den Würfel 1 Mal (*Diese Aktion ist freiwillig*). Fällt beim Öffnen einer Schublade ein Diamant aus dem unteren Fach heraus, wird er einfach zusammen mit dem Diamanten, der abgelegt wird, in das obere, erste Fach gelegt. Liegt bereits ein Diamant oder mehrere Diamanten in der Schublade, legt man den Diamanten, der abgelegt wird einfach dazu. *Auch während des Spiels, ist es egal, ob sich bereits Edelsteine im ersten Fach befinden. Es dürfen immer noch welche dazugelegt werden.* Sind alle 10 Diamanten verstaut, beginnt das Spiel.

Spielverlauf

Alle Spieler wählen eine Charakterkarte aus ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich ab. Danach decken alle Spieler ihre Karte „gleichzeitig“ auf. Jeder Charakter ist mit einer Aktion verbunden, die der Spieler in seinem Spielzug ausführen darf. Die ausgespielte Karte zeigt an, welchen Charakter sich ein Spieler für eine Spielrunde ausgewählt hat.

Die Spielzüge werden in der „auf der Übersichtskarte angegebenen Reihenfolge“ ausgeführt:

Reihenfolge	1.	Juwelier	Legt ein Imitat in die Schublade.	Spielzüge abgeben
	2.	Juwelierin	Darf immer ein Imitat in die Schublade legen. Pro Detektiv je ein Imitat zusätzlich.	
	3.	Schuggler	Verteilt gefundene Edelsteine an die Mitspieler. Legt ein Imitat in die Schublade.	
	4.	Dieb	Klaut alle Edelsteine aus dem ersten Fach der Schublade.	Edelsteine bekommen
	5.	Meisterdieb	Klaut wie der Dieb. Darf zusätzlich an das Geheimfach , wenn im ersten Fach Edelsteine sind.	
	6.	Detektiv	Bekommt alle heruntergefallenen Edelsteine seiner Mitspieler, ausser den roten Rubin.	

Seite 1:

Zuerst werden in Reihenfolge von oben nach unten die Charaktere ausgeführt, die „ausschliesslich“ Imitate aus dem Minusvorrat loswerden oder verteilen möchten.

Seite 2:

Danach werden in Reihenfolge von oben nach unten die Charaktere ausgeführt, die „ausschliesslich“ die „echten“ Edelsteine (Plusvorrat) besorgen.

Haben 2 oder mehr Spieler denselben Charakter gewählt, entscheidet die Zahl auf den betreffenden Charakterkarten die Zugreihenfolge. Die niedrigste Zahl beginnt den Spielzug. Beispiel einer Zugreihenfolge:

Zuerst ist Frank mit Juwelier 2 an der Reihe, danach Maria mit Juwelier 5. Die Juwelierin wurde nicht gespielt. Danach tritt Franz mit einem Schuggler in Aktion. Sodann spielt Mustava seinen Dieb 1, Jean den Dieb mit der Nummer 6, gefolgt von Petra mit Dieb 8. Geraldo spielt einen Meisterdieb. Als letzter kommt Martin mit einem Detektiv an der Reihe.

Die Spieler, die dieselben Charaktere gewählt haben, tauschen anschliessend ihre „ausgeführten“ Karten untereinander aus. Das sind im vorherigen Beispiel: *Frank und Maria tauschen ihre Juweliere untereinander aus. Mustava, Jean und Petra tauschen ihre Diebe im „Uhrzeigersinn“ untereinander aus.*

Nachdem jeder Spieler am Zug war, ist eine Spielrunde beendet. Die ausgeführten Karten werden nicht wieder auf die Hand genommen, sondern werden umgedreht (verdeckt) und bleiben vor ihrem Spieler liegen. In der folgenden Spielrunde kann

jeder Spieler nur noch aus 5 Handkarten einen Charakter wählen, in der darauf folgenden Runde nur noch aus 4 Handkarten usw. Erst nach der 6 Spielrunde (*wenn alle Karten ausgespielt wurden*) nehmen die Spieler alle ausgeführten Karten wieder auf die Hand, so dass jeder Spieler wieder die freie Auswahl hat.

Die Charaktere und ihre Aktionen



Der Juwelier

...legt ein Imitat (blau oder weiss) aus seinem Minusvorrat in das obere Fach einer beliebigen Schublade. Er darf die Aktion nicht ausführen, wenn Edelsteine aus der Schublade fallen.



Die Juwelierin

...legt ein Imitat (blau oder weiss) aus ihrem Minusvorrat in das obere Fach einer beliebigen Schublade, auch wenn Edelsteine aus dem unteren Fach der Schublade fallen. Für jeden Detektiv, der in einer Spielrunde anwesend ist, darf sie je ein Imitat zusätzlich in die Schublade legen.



Der Schmuggler

Befinden sich Edelsteine im oberen Fach einer Schublade, darf er sie in beliebiger Verteilung in die Minusvorräte seiner Mitspieler legen. Danach legt er ein Imitat aus seinem Minusvorrat in das Fach, auch wenn er vorher keine Imitate verteilen konnte. Er darf die Aktionen nicht ausführen, wenn Edelsteine aus der Schublade fallen.



Der Dieb

...nimmt die Edelsteine, die er in dem oberen Fach einer beliebigen Schublade findet und legt sie in seinen Plusvorrat (schwarze Ablage). Er darf die Aktion nicht ausführen, wenn Edelsteine aus der Schublade fallen.



Der Meisterdieb

...darf als einziger Charakter die Schublade soweit herausziehen, dass das zweite Fach (Geheimfach) sichtbar wird. Das darf er aber nur, wenn sich schon im ersten, oberen Fach mindestens 1 Edelstein befindet. Er kann nun wählen, ob er das erste Fach plündert und die Schublade wieder schliesst,

oder die Schublade weiter öffnet und das Geheimfach durchsucht. Befindet sich ein roter Rubin im oberen Geheimfach, darf er ihn zusammen mit den Edelsteinen aus dem ersten Fach in seinen Plusvorrat legen. Befindet sich kein Rubin im Geheimfach bekommt er keine Edelsteine. Fällt ein Rubin aus dem unteren Geheimfach heraus, wird er in das obere Geheimfach gelegt. Auch in diesem Fall geht der Meisterdieb leer aus. Er darf die Aktionen nicht ausführen, wenn Edelsteine aus der Schublade fallen.



Der Detektiv

...lässt die Finger von der Schublade (Fingerabdrücke). Stattdessen beobachtet er das wilde Treiben der anderen Charaktere und hofft, dass viele Edelsteine in dieser Spielrunde aus den Schubladen fallen. Die heruntergefallenen Edelsteine (ausser Rubine) werden auf der roten Ablage (Tuch) in der

Tischmitte gesammelt. Ist der Detektiv an der Reihe, darf er die bis dahin gesammelten Edelsteine als Belohnung in seinen Plusvorrat legen. Sind mehrere Detektive in einer Spielrunde anwesend, wird die Belohnung aufgeteilt. Beginnend mit der Charakterkarte mit der niedrigsten Zahl, dann die nächsthöhere Zahl usw. bekommt jeder Detektiv einen Edelstein, bis alle verteilt sind. Die blauen Saphire werden dabei zuerst verteilt. (*Danach „Karten tauschen“ nicht vergessen*).

Grundsätzlich:

Fallen einem Spieler beim Öffnen einer Schublade Edelsteine heraus, gilt derjenige als „erwischt“ und darf seine Aktion nicht ausführen. „Ausnahme: Juwelierin“. Ist in einer Spielrunde kein Detektiv anwesend, werden die herausgefallenen Edelsteine ins erste, obere Fach der Schublade gelegt.

Würfel drehen und wenden

Am Ende seines Spielzuges darf der Spieler die oberste Ebene, oder die oberen zwei Ebenen gemeinsam um 90 Grad nach links oder rechts drehen. Zudem darf er 1 Mal den gesamten Würfel wenden (auf den Kopf stellen). Diese Aktionen sind freiwillig und dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt oder ausgelassen werden. (*Auch der Detektiv darf den Würfel drehen und wenden*).

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein letztes Imitat loswird, oder ein Spieler den letzten der 6 roten Rubine findet. In beiden Fällen wird die Spielrunde noch zu Ende gespielt. Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt. Dabei zählt:

Plusvorrat:

Diamant (weiss) +1
Saphir (blau) +2
Rubin (rot) +4

Minusvorrat:

abzüglich

Jedes Imitat -1

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Rubinen. Herscht danach immernoch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Saphiren.

Der Gewinner wird zum „König der Meisterdiebe“ gekrönt, wenn er mindestens 3 Rubine besitzt. Falls nicht, ist er immerhin der reichste Juwelier im Revier.

Verbrechen lohnt sich wieder.
Viel Spass!

Tipps:

1. *Versuchen Sie erst garnicht, sich mehr als 2 Schubladen zu merken. Merken Sie sich vielmehr 1 Schublade, in der sich Edelsteine im oberen Fach, und 1 Schublade, in der sich zum selben Zeitpunkt Edelsteine im unteren Fach befinden. Dann, und nur dann ist es egal, ob der vorherige Mitspieler den Würfel wendete oder nicht.*
2. *Beachten Sie, welcher Mitspieler mit welchem Charakter nach Ihnen am Zug ist und entscheiden Sie erst dann, ob sie den Würfel wenden oder nicht.*
3. *Spielen Sie den Meisterdieb, wenn Sie sich sicher sind, eine grosse Schublade öffnen zu können.*
4. *Spielen Sie den Detektiv, wenn Sie das Gefühl haben, dass sich wenige Mitspieler eine Schublade gemerkt haben.*
5. *Wenn Sie sich selbst nichts merken konnten, spielen Sie die Juwelierin oder den Detektiv.*

Der Juwelier

...bedankt sich wieder einmal mehr bei allen Testspielern und Personen, die bei dem wundervollen „Verbrechen“ beigetragen haben. Insbesondere bei der Juwelierin (Petra Leidner), die Grossartiges zum Spiel beigetragen hat. Beim Detektiv (Martin Götz) für Tipps und Spielanleitungskorrektur. Dank dem Schmuggler (Franz Klees) und dem Meisterdieb (Geraldo Si), für die fotogene Austrahlung.

Besonderen Dank auch an den Dieb (Mustava Keles), der Wesentliches zum Bau des Würfels geleistet hat.

Der Autor bedankt sich bei Hartmut Bromm (Habro) und Jean & Maria Marchand für die chaotischsten Spielstunden.

*Wer einst sagte,
Verbrechen zahlte,
sich nicht aus,*

*der nie spielte,
„Meisterdiebe“*

*...und trug niemals
einen Edelstein nach Haus’.*