

DIE DÜMMSTEN VERBRECHER

Sie haben das Recht zu lachen!

**Ein skurilles Verbrecherspiel
für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren**

Dieses ungewöhnliche Quizspiel ist vollgepackt mit Geschichten über die verschiedensten und verrücktesten Arten von Verbrechen! Doch welche davon haben sich tatsächlich wie beschrieben zugetragen und welche sind bloß erfunden? Nur wer seine Banden-Mitglieder klug einsetzt und richtig tippt, kassiert haufenweise Geld. Doch wer falsch tippt, bekommt nichts, und seine Komplizen landen im Gefängnis.

SPIELINHALT

200 Quizkarten, darunter 10 Sonderkarten
100 Geldscheine (50x \$ 1 000, 50x \$ 5 000)
30 Verbrecher-Chips
4 Spielfiguren
1 Spielplan
1 Würfel
1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, durch klugen Einsatz der eigenen Banden-Mitglieder und durch richtiges Einschätzen von Verbrechergeschichten als Erster \$ 50 000 Dollar zu ergaunern.

SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel vorsichtig die Verbrecher-Chips aus der Stanztafel herausdrücken.
- Den Spielplan in die Tischmitte legen. Die Quizkarten gut mischen und als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereitlegen.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf ein Eckfeld auf dem Spielplan (pro Eckfeld nur eine Spielfigur!). Den Würfel ebenfalls bereitlegen.
- Die Verbrecher-Chips verdeckt mischen. Jeder Spieler zieht 5 Chips und legt sie offen vor sich ab. Das sind seine Banden-Mitglieder. Überzählige Verbrecher-Chips kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler erhält ein Startgeld in der Höhe von \$ 15 000 (10x \$ 1 000, 1x \$ 5 000). Die restlichen Geldscheine getrennt in zwei Stapel (\$ 1 000 und \$ 5 000) neben dem Spielplan bereitlegen.

SPIELABLAUF

Ein Startspieler wird bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht seine Spielfigur um so viele Felder auf dem Spielplan im Uhrzeigersinn vorwärts, wie der Würfel anzeigt. Abhängig vom Feld, auf dem die Spielfigur landet, ergeben sich folgende Aktionen:

VERBRECHEN VERÜBEN (ORANGEFARBENES FELD)

Landet die Spielfigur auf einem orangefarbenen Feld, besteht die Möglichkeit, Geld zu erbeuten. Der Spieler entscheidet sich zunächst, wie viele Mitglieder seiner Bande er für das Verbrechen einsetzen möchte: 1, 2, 3, 4 oder 5. Er nimmt die entsprechende Anzahl Verbrecher-Chips und legt sie auf das Feld. Anschließend zieht sein linker Mitspieler eine Quizkarte und liest die Geschichte laut vor. Danach verkündet der Spieler, der an der Reihe ist, laut: **WAHR**, wenn er denkt, dass sich das Verbrechen tatsächlich so zugetragen hat, oder **FALSCH**, wenn er glaubt, dass die Geschichte erfunden ist.

Liegt er mit seiner Antwort **RICHTIG**, erhält er **für jeden Verbrecher-Chip**, den er auf das Feld gelegt hat, so viele Dollar vom allgemeinen Vorrat, wie auf dem Feld angegeben sind: \$ 500, \$ 1 000, \$ 1 500 oder \$ 2 000. Anschließend nimmt er die Verbrecher-Chips vom Spielplan und legt sie wieder offen vor sich ab. Damit endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel: Ein Spieler setzt 4 seiner Verbrecher-Chips auf das Feld „Warschau - Autodiebstahl“, auf dem \$ 1 000 pro Chip zu ergaunern sind. Der Spieler erhält bei der richtigen Antwort in Summe \$ 4 000. Hätte er nur 2 Verbrecher eingesetzt, würde er bei der richtigen Antwort nur \$ 2 000 bekommen.

Ist seine Antwort **FALSCH**, geht der Spieler leer aus. Er verliert alle eingesetzten Verbrecher-Chips und muss sie ins Gefängnis in der Spielplanmitte legen. Damit endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Je mehr Mitglieder eine Verbrecher-Bande umfasst, desto mehr Dollar können ergaunert werden... ABER umso größer ist auch das Risiko, eigene Banden-Mitglieder zu verlieren, wenn man mit seiner Antwort falsch liegt!

Wird eine Sonderkarte **“Erwischt!”** oder **“Glückstag!”** gezogen, kommt es zu keinem Verbrechen. Es ist den Anweisungen auf der Karte Folge zu leisten.

GERICHT – KAUTION HINTERLEGEN (BRAUNES FELD)

Landet die Spielfigur auf dem Feld „Gericht“ und es befinden sich Verbrecher im Gefängnis, dürfen diese gegen Kautions von \$ 3 000 pro Chip befreit werden. Die für die Kautions bezahlten Geldscheine werden zum allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan gelegt. *Aber Achtung:* Pro Zug darf nur für maximal zwei Verbrecher Kautions bezahlt werden. Die Gesamtgröße einer Verbrecher-Bande darf außerdem nie 7 Mitglieder überschreiten! Nachdem die Kautions bezahlt wurde, darf der Spieler die entsprechende Anzahl Verbrecher-Chips aus dem Gefängnis nehmen, und sie zu seiner Bande vor sich offen ablegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Landet die Spielfigur auf dem Feld „Gericht“ und es befinden sich keine Verbrecher im Gefängnis, passiert nichts, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

KOPFGELDJÄGER (GRÜNES FELD)

Landet die Spielfigur auf dem Feld „Kopfgeldjäger“, hat der Spieler die Wahl:

■ Er bewahrt eines seiner Banden-Mitglieder vor dem Gefängnis und besticht den Kopfgeldjäger mit einer Zahlung von \$ 3 000 (die in den allgemeinen Vorrat gelegt werden). Er darf sofort noch einmal würfeln und seinen Zug fortsetzen.

oder:

■ Er kann oder will den Kopfgeldjäger nicht bestechen. Dann wandert allerdings eines seiner Banden-Mitglieder ins Gefängnis und er muss einen seiner Chips dort ablegen. Damit endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hat der Spieler keine Verbrecher-Chips mehr, da bereits alle im Gefängnis gelandet sind oder von den Mitspielern befreit und abgeworben wurden, passiert nichts, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

LEERES FELD (GRAUES FELD)

Endet der Zug auf einem grauen Feld, passiert nichts. Die Verbrecher-Bande des Spielers kann sich auf das nächste Verbrechen vorbereiten und der nächste Spieler ist an der Reihe.

BLUTFEHDE

Landet die Spielfigur auf einem Feld, auf dem bereits eine oder mehrere Figuren von Mitspielern stehen, heißt es, die Rivalen zu bekämpfen. Die betroffenen Spieler würfeln nacheinander. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt die Blutfehde. Bei Gleichstand würfeln die betroffenen Spieler so lange weiter, bis ein Gewinner feststeht. Wird die Blutfehde auf einem Aktionsfeld ausgetragen, muss der Gewinner der Fehde sofort die entsprechende Aktion ausführen. Der/Die Verlierer hingegen verlieren einen ihrer Verbrecher-Chips und legen diesen zurück in die Schachtel. Besitzt ein Spieler keinen Verbrecher-Chip mehr, hat er Pech gehabt und scheidet aus dem Spiel aus! Ausgehend von dem Spieler, der die Blutfehde ausgelöst hat, ist anschließend der nächste Spieler an der Reihe.

Anmerkung: Verliert ein Spieler alle seine Verbrecher-Chips, kann er zwar kein Verbrechen mehr verüben, aber er nimmt weiterhin am Spielgeschehen teil (Ausnahme: Blutfehde). Schließlich kann es passieren, dass er mit seiner Spielfigur auf dem Feld „Gericht“ landet und Kautions für im Gefängnis sitzende Verbrecher bezahlen kann und diese so als seine Banden-Mitglieder anwirbt, die er für weitere Verbrechen wieder einsetzen kann. Mit etwas Glück kann er auch eine Blutfehde gewinnen und so andere Spieler aus dem Spiel eliminieren.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler in Summe \$ 50 000 oder mehr ergaunert hat. Dieser Spieler gewinnt. Für ein längeres Spiel kann die Gewinnsumme auch erhöht werden.

**Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen.
Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.**

Wenn Sie zu „Die dümmsten Verbrecher“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren. Ausstattungsänderungen vorbehalten.

Du findest uns auf  facebook.com/PiatnikSpiele

 instagram.com/piatnik_spiele/



piatnik.com