Unai Rubio

CAPER

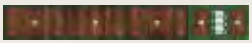
EUROPE

ONE SCOUNDREL

Keymaster™

FEUERLAND

SPIELMATERIAL



1 SPIELPLAN



1 WERTUNGS-BLOCK



2 SPIELHILFEN



1 RUNDENANZEIGER



3 GAUNERMARKER



10 MÜNZEN

12x DIEBESGUT



4 Diamanten



4 Gemälde

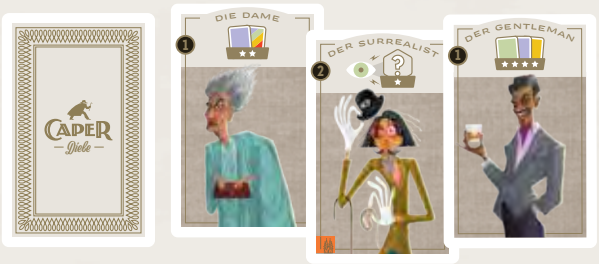


4 Antiquitäten



ORTE · 28 KARTEN

8 Basis-Ortskarten
20 Stadt-Ortskarten (**5 PRO STADT**)



DIEBE · 27 KARTEN

15 Basis-Diebeskarten
12 Stadt-Diebeskarten (**3 PRO STADT**)



AUSRÜSTUNG · 54 KARTEN

30 Basis-Ausrüstungskarten
24 Stadt-Ausrüstungskarten (**6 PRO STADT**)

IMPRESSUM

Autor: Unai Rubio · ***Redaktion:*** Mattox Shuler, Matt Aiken · ***Illustration:*** Josh Emrich
Symbole und Grafikdesign: Mattox Shuler, Josh Emrich · ***Design des Schachteleinsatzes:*** Noah Adelman von Game Trayz
Layout der Regel: Brigette Indelicato · ***Redaktion der Regel:*** Press Pot Games – Travis D. Hill, Donny Behne
Testspiele: Dan Angevine, Jerry Campbell, Devin Carney, Jason Cordes, Krista Cox, Stephanie Esper und Marc Kempster
Deutsche Bearbeitung: Inga Keutmann · ***Lektorat:*** Christof Tisch, Gerhard Tischler, Bastian Winkelhaus

INHALT

S. 3–4 Aufbau
S. 5–8 Rundenstruktur, Diebes- und Ausrüstungsrunden
S. 9–11 Symbole und ihre Effekte
S. 12 Orte für dich entscheiden, Münzen
S. 13 Beispiel für einen Zug
S. 14 Spielende und Wertung
S. 15–16 Beispiel für die Wertung
S. 17–18 Die Städte von Caper: Europe



EINFÜHRUNG

Das größte kriminelle Genie Europas zu werden, ist nicht einfach. Verübe waghalsige Raubzüge an lukrativen Orten in ganz Europa. Aber pass auf! Ein anderes kriminelles Genie hat dasselbe Vorhaben und könnte selbst deine besten Pläne vereiteln … Überliste es mit der richtigen Crew und der neuesten Ausrüstung, um den perfekten Raubzug durchzuführen.



ÜBERBLICK & ZIEL DES SPIELS

Caper ist ein Spiel für 2 Personen. Es findet über 6 Runden an 3 unterschiedlichen Orten statt. Während einer Runde spielt ihr abwechselnd Diebeskarten an den Orten aus oder legt Ausrüstungskarten an eure Diebe. Nachdem ihr beide je 1 Karte gespielt habt, tauscht ihr eure Handkarten untereinander und habt nun Zugriff auf die andere Kartenhand. Am Ende werden die Punkte gezählt. Hast du die meisten Punkte, gewinnst du das Spiel und bist das größte kriminelle Genie Europas!

SO ERZIELST DU PUNKTE ★ - ABGERECHNET WIRD AM SPIELENDE

ORTE • Bewege den Gaunermarker eines Ortes auf deine Seite des Spielplans, um die Punkte des Ortes und ggf. Bonuspunkte zu erhalten.

DIEBE und AUSRÜSTUNG • Deine Diebes- und Ausrüstungskarten geben dir an jedem Ort Punkte, allein oder in Kombination mit anderen Karten.

DIEBESGUT • Schnappe dir an den Orten unterschiedliches Diebesgut, um Sets zu bilden und Punkte dafür zu erhalten.

AUFBAU

1 **SPIELPLAN** • Setzt euch gegenüber und legt den Spielplan so zwischen euch, dass ihr beide an einer langen Seite des Plans sitzt.

2 **MÜNZEN** • Legt die 10 Münzen neben dem Spielplan als Vorrat bereit.

3 **KARTENSTAPEL VORBEREITEN** • Sortiert die Basiskarten nach ihren Rückseiten (Diebe, Orte, Ausrüstung). Wählt eine Stadt, mit der ihr spielen möchtet, und sortiert ihre Karten ebenfalls nach den Rückseiten. Mischt nun die Diebes-, Ausrüstungs- und Ortskarten der Stadt mit den jeweiligen Basisstapeln zusammen. Die Karten der anderen Städte legt ihr in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

*Wir empfehlen euch, in der **ersten Partie** mit der Stadt Paris zu spielen.*
Die Details zur Stadt findet ihr auf S. 17.

*Die zu einer **Stadt** gehörigen Diebes-, Ausrüstungs- und Ortskarten zeigen das **Symbol** der Stadt in der **linken unteren Ecke**.*

***Basiskarten** haben dort **kein Symbol**.*

STADTKARTEN



BASISKARTEN





3 *Mischt die 5 Ortskarten der Stadt unter die 8 Basis-Ortskarten.*





DEINE SEITE DER ORTE

4 **KARTEN AUF DEM SPIELPLAN AUSLEGEN** • Legt den Diebes- und den Ausrüstungskartenstapel verdeckt auf ihre gekennzeichneten Ablageplätze auf dem Spielplan. Deckt 3 Ortskarten auf und legt sie auf die 3 Ortsplätze auf dem Spielplan. Legt die restlichen Orte in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

5 **DIEBESGUT** • Mischt das Diebesgut verdeckt und legt dann je 4 zufällige Diebesgutmarker aufgedeckt neben jeden Ort.

6 **GAUNERMARKER und RUNDENANZEIGER** • Stellt neben jedem Ort einen Gaunermarker auf die mittlere Position (Feld mit 👁) der Gaunerleiste. Stellt den Rundenanzeiger auf das Feld *Intro* der Rundenleiste.



H DEIN HAUPTQUARTIER FÜR DIEBESGUT | ✕ DEIN ABLAGEBEREICH

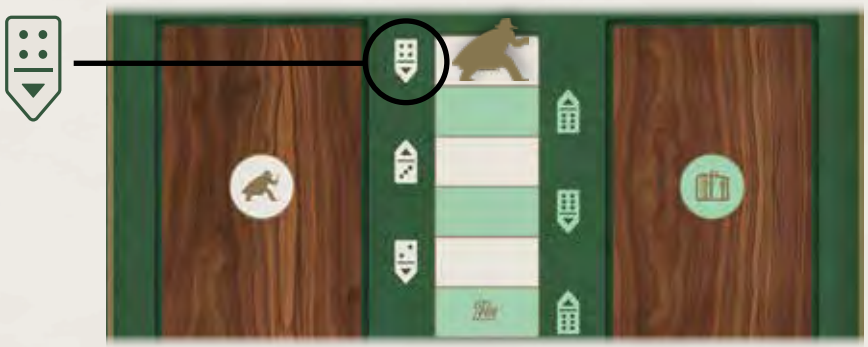
RUNDENSTRUKTUR

Zu Beginn jeder Runde prüft ihr das Symbol neben dem Rundenmarker. Es zeigt euch
1. von **welchem Kartenstapel** (Diebe oder Ausrüstung) ihr in dieser Runde Karten austeilt,
2. **wieviele Karten** ihr beide jeweils bekommt und **3. wer** von euch alle Züge dieser Runde **beginnt**.
Teilt die entsprechenden Karten aus und führt den ersten Zug aus.

In der ersten Runde steht der Rundenmarker neben diesem Symbol.

Das Symbol hat die Farbe der Diebeskarten und ist neben dem Diebesstapel abgebildet. Außerdem zeigt es 4 Punkte. Das heißt, ihr bekommt beide je 4 Diebeskarten auf die Hand.

Die Spitze des Symbols zeigt an, wer von euch alle Züge dieser Runde beginnt.



Jede Runde hat eine unterschiedliche Anzahl an Zügen, je nach Anzahl der ausgeteilten Karten. Jeder Zug ist wie folgt aufgebaut:

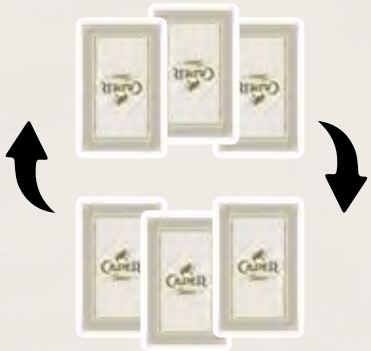
1. KARTEN SPIELEN: Spielt beide **je 1 Karte** aus der Hand aus. Es beginnt die Person, auf die die Spitze des aktuellen Rundensymbols zeigt.

2. HANDKARTEN TAUSCHEN / ABLEGEN: Zählt eure Handkarten.

a) Habt ihr jeweils **2 oder mehr Karten**, **tauscht** eure Kartenhand miteinander. Beginnt den nächsten Zug und wiederholt die Schritte 1. und 2.

b) Habt ihr jeweils nur noch **1 Karte** auf der Hand, **legt** diese Karte **offen** in eurem Ablagebereich. Damit ist die Runde beendet. Fahrt mit Schritt 3. fort.

3. RUNDENENDE: Bewegt den **Rundenanzeiger** 1 Feld in Richtung *Fin*. Beginnt die nächste Runde, indem ihr das Symbol neben der neuen Position des Rundenmarkers prüft und entsprechend Karten austeilt. Die Runden wechseln zwischen dem Ausspielen von Diebes- und Ausrüstungskarten. Nach der letzten Ausrüstungsrunde (*Fin*) endet das Spiel und die Wertung findet statt.

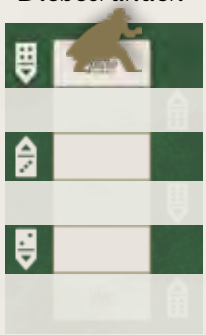


Ihr spielt beide je 1 Karte. Falls ihr danach noch mind. je 2 Handkarten habt, tauscht ihr eure Karten miteinander

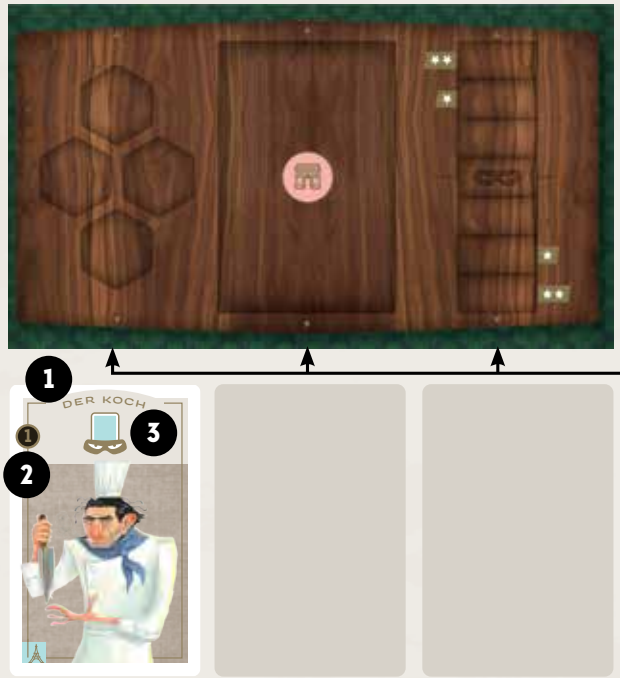
DIE RICHTIGEN LEUTE ANHEUERN · Halte Ausschau nach dem, was du brauchst, aber achte auch darauf, was du an dein Gegenüber weitergibst. *Wenn du einen Dieb nicht einstellst, dann geht er direkt zum anderen kriminellen Genie, um zu sehen, ob er stattdessen für die Gegenseite arbeiten kann!*

DIEBESRUNDEN

Diebesrunden



3 der 6 Runden sind **Diebesrunden**. Diebe sind das Rückgrat eines jeden guten Raubzugs. Ohne Diebe kannst du daher an einem Ort keine Punkte erzielen. Immer wenn du in der Diebesrunde eine Karte spielst, legst du sie auf deiner Seite des Spielplans an einen Ort an. An **jeden Ort** kannst du **maximal 3 Diebe** anlegen. Jeder Dieb bringt bestimmte Fähigkeiten mit, die durch die Symbole unter seinem Namen dargestellt werden. So können Diebe z. B. Diebesgut für dich schnappen, Punkte durch Kartenkombinationen einbringen oder den Gaunermarker des Ortes bewegen, um einen Ort für dich zu entscheiden (S. 12). Viele Diebe **geben** dir beim Ausspielen sofort **Münzen**, die du in den Ausrüstungsrunden benötigst.



WENN DU AN DER REIHE BIST:

1. Wähle **1 Dieb** aus deiner Hand und **lege** ihn auf einen **freien Platz** eines **beliebigen** Ortes auf deiner Seite des Spielplans.
2. **Erhalte** die links oben auf der Diebeskarte gezeigte Anzahl an **Münzen**.
3. Löse alle **Effekte** der Symbole (S. 9–10) **des Diebes** aus.
4. Werden durch die Karte **Effekte** von **anderen deiner Diebe** oder dem **Ort** ausgelöst, dann führe diese nun aus (S. 10).

Jeder Ort hat Platz für bis zu 3 deiner Diebe. Die Anlageplätze werden durch ein ▼ auf dem Spielplan angezeigt.

Sobald du alle 3 Plätze eines Ortes auf deiner Spielplanseite mit Dieben belegt hast, kannst du an diesen Ort keine Diebe mehr spielen. Dein Gegenüber darf dennoch weiterhin an diesen Ort Diebe spielen, sofern noch Platz ist. Die Plätze eines Ortes unterscheiden sich nicht. Daher spielt es keine Rolle, auf welchen freien Platz eines Ortes du einen Dieb spielst.

DIE FARBE DER DIEBESKARTEN

Alle Diebeskarten gelten als hellgrau. Wenn ein Symbol diese Farbe zeigt (z. B. für Kombieffekte, S. 10), bezieht es sich auf Diebeskarten.

SPAREN LOHNT SICH • Manche Diebe haben starke Fähigkeiten, geben dafür aber nur wenig oder sogar gar keine Münzen. Plane gut für die nächste Ausrüstungsrunde. Dort benötigst du oft Münzen, um starke Ausrüstung zu kaufen. Mit jeder weiteren Diebesrunde werden weniger Diebeskarten ausgeteilt.

AUSRÜSTUNGSRUNDEN

Ausrüstungsrunden



3 der 6 Runden sind **Ausrüstungsrunden**. Ausrüstung unterstützt die Fähigkeiten der Diebe. Daher ist es wichtig, deine Diebesbanden (S. 8) mit der passenden Ausrüstung auszustatten. Immer wenn du in der Ausrüstungsrunde eine Karte spielst, legst du sie an einen deiner Diebe. An **jeden Dieb** darfst du **maximal 3 Ausrüstungskarten** legen. Manche Ausrüstungskarten musst du mit **Münzen bezahlen**, um sie auszuspielen. Lege einfach die entsprechende Anzahl Münzen in den allgemeinen Vorrat zurück.





WENN DU AN DER REIHE BIST:

WÄHLE: SPIELE 1 KARTE ODER WIRF 1 KARTE AB.

SPIELE 1 KARTE

1. Wähle **1 Karte** und **zahle** ihre links oben angezeigten **Kosten**.
2. **Lege** die Ausrüstungskarte **auf einen Dieb** (erste Ausrüstung) oder auf die **zuoberst liegende** (vollständig sichtbare) **Ausrüstung** eines Diebes. Auf jedem Dieb können **maximal 3 Ausrüstungskarten** liegen.
3. Löse alle **Effekte** der Symbole (S. 9–10) auf **der Ausrüstungskarte** aus.
4. Werden durch die neue Ausrüstungskarte **Kombieffekte von Dieben** oder **dem Ort** ausgelöst, dann führe diese nun aus (S. 10).

WIRF 1 KARTE AB

Kannst oder möchtest du keine Karte spielen, dann lege 1 Karte aus deiner Hand **offen** in deinen **Ablagebereich** und **nimm dir 1 Münze**.

Max. 3 Ausrüstungskarten pro Dieb.

Lege die Karten überlappend, so dass zwar die Symbole und Farben aller gespielten Karten, aber nur die zuletzt an deine Diebe gespielten Karten (jeweils zuoberst liegend) vollständig sichtbar sind.



ALTERNATIVE · Wirf eine Karte ab, wenn du dir nicht leisten kannst sie auszuspielen, du Münzen für eine andere Karte brauchst oder du verhindern willst, dass dein Gegenüber diese Karte bekommt.

DIE FARBEN DER AUSRÜSTUNGSKARTEN

Jede Ausrüstungskarte hat eine Farbe. Während **Diebeskarten** alle die **gleiche Farbe** haben (hellgrau), gibt es **Ausrüstungskarten** in **unterschiedlichen Farben**. Diese Farben können die **Symboleffekte** von Karten am gleichen Ort **auslösen** (von der Karte selbst oder von anderen Karten). In jeder Partie gibt es die 4 Farben der Basis-Ausrüstungskarten und 1 stadtspezifische Farbe der Stadt-Ausrüstungskarten. Kombiniere die Farben von Ausrüstungskarten mit den passenden Symbolen, um die Effektivität deiner Diebesbande zu steigern (siehe Kombieffekte S. 10).

Die Kartenfarben sind dabei hauptsächlich bestimmten Effekte zugeordnet:

VIOLETT • Den Gaunermarker bewegen, um am Spielende die Punkte und den Bonus eines Ortes zu erhalten

GRÜN • Diebesgut von einem Ort schnappen

GELB • Münzen erhalten, um teurere Ausrüstung zu kaufen

ROT • Gespielte Karten deines Gegenübers abwerfen

STADTSPEZIFISCH • Die Ausrüstungskarten jeder Stadt haben besondere Effekte. Es ist immer nur eine Stadtfarbe gleichzeitig im Spiel.

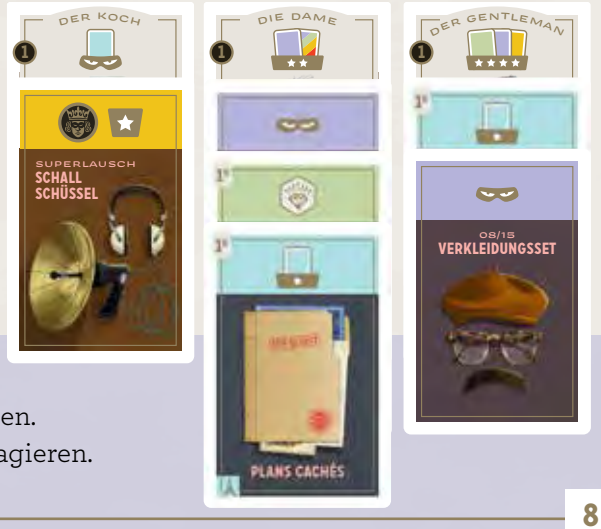
JEDE FARBE • Dieses Symbol steht für **Ausrüstungskarten** jeder Farbe, auch der stadtspezifischen Farben.



PRO ORT EINE DIEBESBANDE

Jede Diebes- und Ausrüstungskarte, die du an einen Ort spielst, wird Teil einer deiner Diebesbanden (pro Ort eine Diebesbande). Deine Diebesbande an einem Ort arbeitet zusammen. Das heißt, **alle deine Karten an diesem Ort lösen sich gegenseitig aus**. So musst du z. B. nicht bestimmte Ausrüstungskarten auf einen bestimmten Dieb legen, um dessen Effekte auszulösen. Solange die Karte am selben Ort liegt, gilt sie für jedes Symbol an diesem Ort.

Du legst die Plans Cachés an die Dame an. Da dies eine blaue Karte ist, löst du den Effekt des Kochs (und des Ortes) aus, auch wenn du die Ausrüstungskarte nicht an den Koch angelegt hast.



VORAUSPLANEN • Wenn du einen Ort für dich entscheiden möchtest, ist es hilfreich, in späteren Runden noch Platz für Ausrüstung zu haben. So kannst du besser auf eine späte Bewegung des Gaunermarkers reagieren.

SYMBOLE UND IHRE EFFEKTE

Die Symbole und ihr Zusammenspiel mit anderen Karten zu verstehen ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Es gibt nur 5 Grundsymbole, die entweder **alleine als Einmaleffekt** oder als **Kombieffekt** (S. 10) z. B. mit Kartenfarben kombiniert vorkommen. Besondere Symbole auf Stadtkarten sind auf den Seiten 17–18 erklärt.

EFFEKTE WÄHREND DES SPIELS

Sind diese Symbole nicht als Kombieffekt abgebildet, dann haben sie einen einmaligen Soforteffekt beim Ausspielen.

Bewege den Gaunermarker • Bewege den Gaunermarker dieses Ortes 1 Feld in deine Richtung. **Beachte:** Steht der Gaunermarker schon auf dem Feld, das am nächsten zu deiner Spielplanseite ist, dann bewegst du ihn nicht und der Effekt verfällt.

Erhalte 1 Münze • Nimm 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat (S. 12).

Verbrenne 1 Ausrüstung • Wähle an diesem Ort 1 der zuoberst liegenden Ausrüstungskarten deines Gegenübers. Es muss die Karte in den eigenen Ablagebereich abwerfen. Außerdem muss dein Gegenüber alle einmaligen Soforteffekte der verbrannten Ausrüstungskarte zurücknehmen (S. 11).

Diebesgut schnappen • Nimm 1 Diebesgut der gezeigten Art von diesem Ort und lege es in dein Hauptquartier. Liegt an dem Ort kein Diebesgut der gezeigten Art, nimmst du nichts. Mit ? darfst du 1 beliebiges Diebesgut von diesem Ort schnappen.

EFFEKTE AM SPIELENDE

Diese Effekte löst du erst am Spielende aus. Sie werden **nie** durch das Ausspielen einer Karte während des Spiels ausgelöst.

Erhalte Punkte • Erhalte 1 Punkt pro abgebildetem Stern bzw. so viele Punkte, wie die Zahl vor dem Stern angibt.



Spielst du eine Karte, führst du für jedes darauf abgebildete Symbol den entsprechenden Effekt während des Spiels aus. Spielst du zum Beispiel den Smoking, dann bewegst du den Gaunermarker an diesem Ort 2 Felder zu dir. Mit dem Rauchschleier bewegst du den Gaunermarker nur 1 Feld zu dir, erhältst aber am Ende des Spiels 1 Punkt.

PERFEKTE BALANCE • Ein erfahrenes kriminelles Genie weiß, wann es an der Zeit ist, die Effekte zu nutzen, die es braucht, um am Ende die Nase vorn zu haben. Das Gespür für den optimalen Zeitpunkt, an dem man den Gaunermarker bewegt oder wann man ein Diebesgut nimmt, kann über Erfolg oder Misserfolg des Plans entscheiden.

KOMBIEFFEKTE

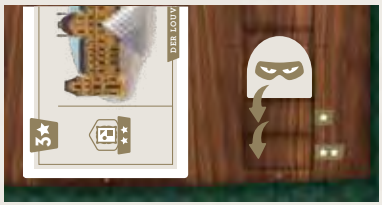
Einige Symbole sind kombiniert, um zu zeigen, dass der Effekt des Symbols mit einer **Bedingung** verknüpft ist (meistens eine Karte einer bestimmten Farbe am selben Ort). Kombieffekte mit Effekten während des Spiels sind **dauerhaft**. Sie werden ausgelöst, wenn du die **Karte spielst** oder wenn du die **Bedingung** durch das Spielen einer anderen Karte **erneut auslöst**.

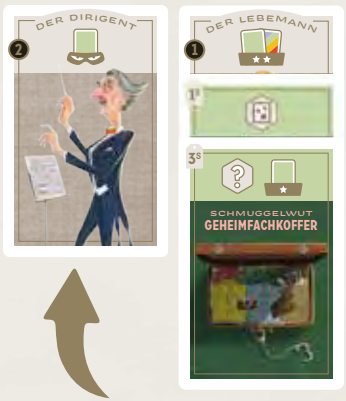
Kombieffekte lest ihr von oben nach unten:



Bedingung: Für jede Karte dieser Farbe oder jedes Kartenset dieser Art …

Effekt: … löse diesen Effekt aus.





Kombieffekte ohne Punkte lösen **sowohl beim Ausspielen** der Karte aus, **als auch immer wenn** du eine Karte des entsprechenden Typs spielst. Es gelten immer **nur Symbole am selben Ort**. Dieses Symbol z. B. bedeutet:

Beim Ausspielen: Für jede **bereits ausliegende** grüne Karte in dieser Diebesbande bewege den Gaunermarker 1 Feld in deine Richtung.

Immer wenn du 1 **neue** grüne Karte an diesen Ort spielst, bewege den Gaunermarker 1 Feld in deine Richtung.

Beispiel: Du spielst den Dirigenten und bewegst für sein Symbol den Gaunermarker 2 Felder in deine Richtung, da deine Diebesbande bereits 2 grüne Karten hat. Immer wenn du eine weitere grüne Karte an diesen Ort spielst, bewegst du den Gaunermarker ebenfalls 1 Feld in deine Richtung.

Kombieffekte mit Punkten werden **immer** nur am **Ende des Spiels** ausgelöst. Dieses Symbol z. B. bedeutet: „Für jedes Set in dieser Diebesbande aus 1 grünen Karte und 1 Ausrüstungskarte beliebiger Farbe erhältst du 2 Punkte." Solche Effekte gibt es mit Einzelkarten, aber auch mit Kartensets. Jede Karte kann **nur in 1 Set pro Kombieffekt** eingesetzt werden.

Beispiel: Der Lebemann gibt dir am Spielende aktuell 2 Punkte, da diese Diebesbande 1 Set aus 1 grünen und 1 anderen Karte (in diesem Fall Grün) enthält.

Manche **Kombieffekte mit Punkten** enthalten statt Karten **Diebesgut** als Bedingung. Du erhältst **am Spielende** für jedes Diebesgut der abgebildeten Art in deinem **Hauptquartier** die gezeigten Punkte. Dieses Symbol z. B. bedeutet: „Für jedes Gemälde in deinem Hauptquartier erhältst du 2 Punkte." *Beispiel: Hättest du am Ende des Spiels 3 Gemälde in deinem Hauptquartier und dieses Symbol (z. B. indem du den Ort „Der Louvre" für dich entscheidest, siehe S. 12), dann würdest du 6 Punkte erhalten.*

SUPERKOMBOS • Schöpfe das volle Potential deiner Diebesbanden aus, indem du Karten ausspielst, deren Kombieffekte sich farblich überschneiden. Leider gibst du deinem Gegenüber so aber auch Informationen darüber, welche Karten du möchtest. Du solltest immer einen Plan B haben, falls deine Superkombo nicht funktioniert!

KARTEN VERBRENNEN



Spielst du eine Karte mit dem Symbol , dann wähle eine der zuoberst liegenden (vollständig sichtbaren) **Ausrüstungskarten** deines Gegenübers an diesem Ort. Dein Gegenüber **muss** sie **offen** in den eigenen **Ablagebereich abwerfen**. Zeigt die Karte Symbole mit **Einmaleffekt**, dann muss dein Gegenüber diese Effekte **zurücknehmen** (selbst wenn sie beim Ausspielen ggf. verfallen sind). **Kombieffekte** (auf anderen Karten) werden **nie zurückgenommen**.

Verbrennst du eine Karte mit diesen Symbolen, heißt Zurücknehmen:

Dein Gegenüber muss den Gaunermarker um so viele Felder zurück (in deine Richtung) bewegen, wie es der Anzahl der -Symbole auf der verbrannten Karte entspricht.

Dein Gegenüber legt die abgebildete Anzahl Münzen in den Vorrat zurück. Sollte dein Gegenüber weniger Münzen haben als abgebildet, dann legt es alle seine Münzen zurück.

Dein Gegenüber legt das abgebildete Diebesgut aus seinem Hauptquartier auf ein Feld für Diebesgut neben diesem Ort. Hat dein Gegenüber kein Diebesgut des abgebildeten Typs, muss es kein Diebesgut zurücklegen. Verbrennst du eine Karte mit -Symbol, darf dein Gegenüber sich aussuchen, welches eigene Diebesgut es zurücklegt.

Der Effekt eines -Symbols wird nicht zurückgenommen.

Bei -Symbolen gibt es noch keinen Effekt, den ihr zurücknehmen könnt, da Punkte erst am Spielende gewertet werden.

BRANDSCHUTZ - Manche Karten zeigen ein Symbol wie dieses (hier mit der Kartenfarbe Gelb). Liegt das Symbol in deiner **Diebesbande** aus, dann sind **deine Karten in dieser Diebesbande** dieser Farbe vor dem Verbrennen **geschützt**. Zeigt ein **Ort** dieses Symbol, dann sind **alle Karten** dieser Farbe an diesem Ort (deine und die deines Gegenübers) vor dem Verbrennen **geschützt**. **Bedenke**: Liegt eine Karte der entsprechenden Farbe auf anderen Ausrüstungskarten, dann sind auch diese vor dem Verbrennen geschützt, weil immer nur eine zuoberst liegende Karte verbrannt werden darf.

ALLER GUTEN DINGE SIND 3 • Es gibt im Spiel 3 Flammenwerfer, aber du kannst wertvolle Ausrüstung vor dem Verbrennen schützen, indem du andere Ausrüstung darauf spielst.

ORTE UND WIE DU SIE FÜR DICH ENTSCHEIDEST



Ortskarten zeigen den Schauplatz des Raubzugs.
Jeder der 3 Orte auf dem Spielplan beinhaltet neben 1 Ortskarte 4x Diebesgut, 1 Gaunermarker und insgesamt 6 Plätze für Diebe (3 auf jeder Seite).

Jede Ortskarte hat eine **feste Punktzahl** und einen **Kombieffekt mit Punkten am Spielende**. Beides erhältst du aber nur, wenn du den Ort für dich entscheidest. Manche Orte haben außerdem einen **dauerhaften Effekt**. Er ist immer auf einem dunkleren Hintergrund links unten dargestellt. Diese dauerhaften Effekte geben immer einen Bonus, wenn du die Bedingung erfüllst.

DEN ORT FÜR DICH ENTSCHEIDEN

Steht am Spielende der **Gaunermarker** eines Ortes **näher zu deiner Seite** des Spielplans, dann entscheidest du den Ort für dich. Hast du eine besonders große Gaunerei abgezogen und neben dem Gaunermarker sind Sterne abgebildet, dann erhältst du zusätzlich so viele **Bonuspunkte**, wie Sterne neben dem Gaunermarker abgebildet sind (1 oder 2). Sollte der **Gaunermarker** in der **Mitte** stehen (auf dem Feld mit), dann entscheidet **niemand** von euch den Ort für sich.

Wenn du einen Ort für dich entschieden hast, dann erhältst du die Punkte des Ortes sowie seinen Effekt am Spielende (du heimst das Glanzstück des Ortes ein). Die Punktzahl, die du durch den Effekt am Spielende erhältst, hängt ganz davon ab, wie gut du die Bedingung erfüllst. *Beispiel: Entscheidest du am Spielende den oben gezeigten Ort für dich, erhältst du 5 Punkte als feste Punktzahl und 1 Punkt pro eigener Diebeskarte (Farbe Hellgrau) an diesem Ort.*

DIE MÜNZEN - EIN BEGRENZTER VORRAT



Im Spiel gibt es nur 10 Münzen. Bekommst du Münzen, dann lege sie nicht in dein Hauptquartier, sondern einfach vor dir ab. Sind **keine** Münzen mehr **im Vorrat**, dann bekommst du sie von deinem Gegenüber, aber nur, wenn du **weniger Münzen** hast. Bekommst du mehrere Münzen auf einmal, nimm sie **eine nach der anderen**. Bekommst du Münzen von deinem Gegenüber, dann nimm so lange eine nach der anderen, bis du entweder keine Münzen mehr bekommst oder du genauso viele oder mehr Münzen hast als dein Gegenüber.

Beispiel: Du hast 4 und dein Gegenüber 6 Münzen. Du spielst einen Dieb, der dir 2 Münzen gibt. Da der Vorrat leer ist, nimmst du dir 1 Münze von deinem Gegenüber. Die zweite Münze bekommst du nicht, da ihr nun beide 5 Münzen habt.

NICHT ZU VOREILIG SEIN • Ein früher Vorsprung an einem Ort kann zwar dein Gegenüber davon abhalten, an diesen Ort zu spielen, aber es kann dessen volle Aufmerksamkeit auch auf die anderen Orte lenken.

BEISPIEL FÜR EINEN ZUG

1. Dein Gegenüber spielt ein Verkleidungsset auf den Bankier. Da das Verkleidungsset ein -Symbol zeigt, bewegt es den Gaunermarker 1 Feld in seine Richtung. Dann bewegt es den Gaunermarker für den Kombieffekt des Obersts 1 weiteres Feld in seine Richtung, da das Verkleidungsset eine violette Karte ist.

2. Du bist an der Reihe und spielst einen Flammenwerfer auf den Künstler. Für den Flammenwerfer musst du 2 Münzen bezahlen. **Beachte**: Da der Künstler nun 3 Ausrüstungskarten hat, kannst du keine weitere Ausrüstungskarte auf ihn spielen.

3. Du hast beim Verbrennen die Wahl zwischen dem Verkleidungsset und dem Plasmaschneider. Du entscheidest dich den Plasmaschneider zu verbrennen. Dein Gegenüber muss die Karte offen in seinen Ablagebereich legen und den Effekt darauf zurücknehmen, also 4 Münzen bezahlen.

4. Dein Gegenüber hat nur 3 Münzen und muss alle abgeben. Nur Einmaleffekte werden zurückgenommen. Kombieffekte wie z. B. die beim Ausspielen des Plasmaschneiders erhaltene Bewegung des Gaunermarkers durch das -Symbol des Bankiers werden nicht zurückgenommen.

DIE BESTE VERTEIDIGUNG • Den Flammenwerfer auf den Geheimfachkoffer zu spielen dient auch als Schutz. Würde dein Gegenüber einen Flammenwerfer spielen, könnte es den wertvollen Geheimfachkoffer nicht verbrennen, weil der nicht die zuoberst liegende Karte ist.

DEIN GEGENÜBER



DU

SPIELENDE UND WERTUNG

Nachdem ihr beide in der **6. Runde** eure **letzten Karten** in eure Ablagebereiche gelegt habt, ist das Spiel beendet und die **Wertung** findet statt. Nehmt euch den Wertungsblock und tragt eure Namen ein. Wertet, wie nachfolgend beschrieben, die einzelnen Orte und notiert die Punkte für euer Diebesgut.

WERTUNG DER ORTE



Für jeden der 3 Orte gibt es eine eigene Reihe, die in ein Feld für den Ort selbst sowie ein Feld für alle eigenen angelegten Karten (Diebe und Ausrüstung) unterteilt ist.

1. Stellt zuerst fest, wer von euch den Ort für sich entscheiden konnte. Diese Person trägt in das Ortsfeld die Punkte für den Ort sowie für den Ortseffekt am Spielende ein.
2. Zähle nun deine Punkte, die du durch Spielendeeffekte auf deinen Diebes- und Ausrüstungskarten an diesem Ort erhältst und trage sie in dein Feld dafür ein.
3. Wiederholt die komplette Ortswertung für die beiden anderen Orte.

4 WERTUNG DES DIEBESGUTS

Sortiere dein Diebesgut in **Sets** mit **unterschiedlichen Symbolen**. Ein Set kann nicht zweimal das gleiche Diebesgut enthalten. Jedes Diebesgut kann nur Teil eines Sets sein und nur einmal gewertet werden.

Jedes **einzelne** Diebesgut, das nicht Teil eines Sets ist, gibt dir **2 Punkte**. Jedes Set aus genau **2 unterschiedlichen** Diebesgutarten gibt dir **5 Punkte** und jedes Set aus genau **3 unterschiedlichen** Diebesgutarten gibt dir **9 Punkte**. Addiere alle Punkte, die du für dein Diebesgut erhältst, und trage sie auf dem Wertungsblock ein.

Einzelnes Diebesgut



= 2 PUNKTE

Set aus 2 unterschiedlichen Diebesgutarten



= 5 PUNKTE

Set aus allen 3 Diebesgutarten.



= 9 PUNKTE

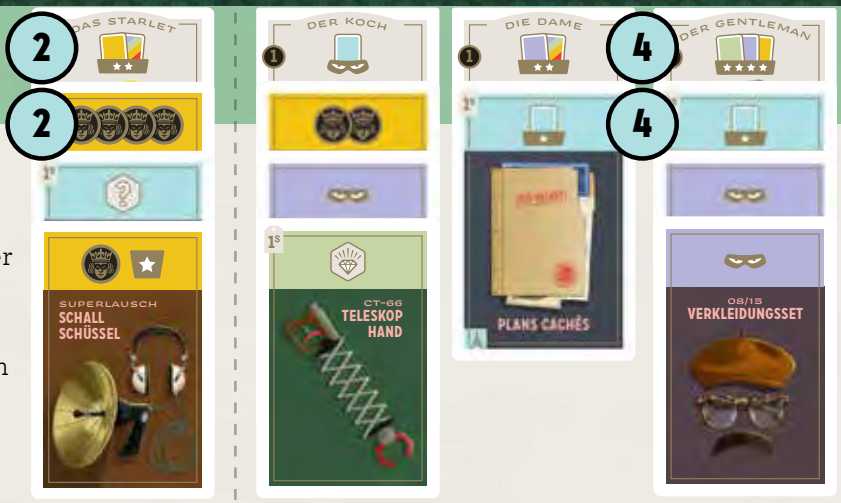
5 PUNKTE ADDIEREN UND GEWINNEN

Addiere nun alle deine Punkte und vergleiche sie mit deinem Gegenüber. Hast du mehr Punkte, dann hast du gewonnen und bist das größte kriminelle Genie Europas! *Je nach Stadt erzielt ihr im Schnitt 30–40 Punkte.*

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Münzen hat. Besteht auch dabei Gleichstand, gewinnt wer mehr Diebesgut hat. Sollte danach immer noch Gleichstand herrschen, endet das Spiel unentschieden. Messt euer Können am besten direkt noch einmal in einer weiteren Partie!

BEISPIEL FÜR DIE WERTUNG





1 **1. Ort (Die Yacht)**

• Weder du noch dein Gegenüber entscheiden den Ort „Die Yacht“ für sich, da der Gaunermarker in der Mitte steht.

2 + • Für deine angelegten Karten an Ort 1 erhältst du insgesamt 3 Punkte.
Die zuoberst liegende gelbe Karte (Schallschüssel), gibt dir 1 einzelnen Punkt ( ).
Das Starlet gibt dir 2 Punkte (= 2 Punkte pro eigenem Set aus 1 gelben und 1 beliebigen Ausrüstungskarte) für dein Set aus dem Plasmaschneider und der hellblauen oder der anderen gelben Karte. Da jede Karte nur für 1 Set pro Kombieffekt verwendet werden darf, kannst du kein weiteres Set bilden.

3 **2. Ort (Moulin Rouge)**

• Der Gaunermarker steht näher bei dir. Daher entscheidest du den Ort „Moulin Rouge“ für dich und erhältst insgesamt 10 Punkte dafür. 5 Punkte davon erhältst für den Ort selbst, 3 davon für den Spielendeeffekt (= 1 Punkt pro eigenem Dieb) und 2 Bonuspunkte für die Position des Gaunermarkers.

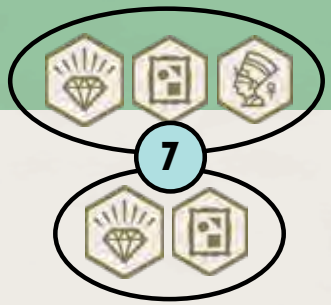
4 + • Für deine angelegten Karten an Ort 2 erhältst du insgesamt 14 Punkte. 6 Punkte davon mit der Dame (= 2 Punkte pro eigenem Set aus 1 violetten Karte und einer beliebigen Ausrüstungskarte) für deine 3 Sets. 4 davon mit dem Gentleman (= 4 Punkte pro eigenem Set aus 1 violetten, 1 grünen und 1 gelben Karte) für 1 Set. Mit deinen beiden Karten Plans Chachés (= 1 Punkt pro eigener blauer Karte) erhältst du je 2 Punkte.

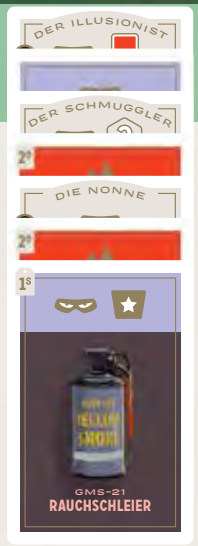


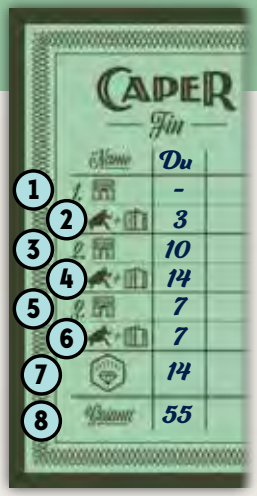


Gaunerehre: *Deine abgelegten Karten liegen offen, so dass dein Gegenüber sehen kann, was bereits abgelegt wurde.*









5 **3. Ort (Der Louvre)**

• Der Gaunermarker steht näher bei dir. Daher entscheidest du den Ort „Der Louvre“ für dich und erhältst insgesamt 7 Punkte dafür. 3 Punkte davon erhältst du für den Ort selbst und 4 davon für den Spielendeeffekt (= 2 Punkte pro Gemälde in deinem Hauptquartier), da du 2 Gemälde in deinem Hauptquartier hast.

6 + • Für deine angelegten Karten an Ort 3 erhältst du insgesamt 7 Punkte. 4 Punkte davon mit dem Lebemann (= 2 Punkte pro eigenem Set aus 1 grünen Karte und 1 beliebigen Ausrüstungskarte) für deine 2 Sets (1 Set mit 2 grünen Karten und 1 Set mit 1 grünen und 1 roten Karte). 3 der 7 Punkte erhältst du mit dem Geheimfachkoffer (= 1 Punkt pro eigener grüner Karte) für deine 3 grünen Karten.

7 **Diebesgut**

Für das Set mit 2 unterschiedlichen Arten Diebesgut erhältst du 5 Punkte und für das komplette Set mit allen 3 Arten erhältst du 9 Punkte. Insgesamt erhältst du also 14 Punkte für dein Diebesgut.

8 **Gesamtpunktzahl** • Du hast **3** (1. Ort) + **10 + 14** (2. Ort) + **7 + 7** (3. Ort) + **14** (Diebesgut) = **55** Punkte.

DIE STÄDTE IN CAPER: EUROPE

Mit jeder der 4 Städte habt ihr eine etwas andere Erfahrung bei euren Raubzügen.
Hier findet ihr die Erklärung jeder Stadt. Die neuen Symbole einer Stadt sind auf farbigem Untergrund erklärt.

Paris ist die Heimat einiger der ältesten und wertvollsten Diamanten, Antiquitäten und Gemälde der Welt!

Die Spielendeeffekte auf Orten belohnen euch meist mit Punkten für Diebesgut. Bei der Ausrüstung dreht sich alles um das Sammeln blauer Paris-Karten.



Für jedes Diebesgut, das du am Spielende in deinem Hauptquartier hast, erhältst du 1 Punkt.

Barcelona ist ein Platz der Schönheit und der Organisation!

In dieser Stadt wird das Augensymbol eingeführt. Es gibt dir einen Bonus, wenn am Spielende eine der zuoberst liegenden Ausrüstungskarten der Diebesbande mit der Farbe des Auges übereinstimmt.

Bedingung: Hat am Spielende diese Diebesbande mindestens 1 orangefarbene Karte als zuoberst liegende (vollständig sichtbare) Ausrüstungskarte, ...



Effekt: ... dann erhältst du 3 Punkte.



Für **jede** Karte dieser Farbe an diesem Ort (von dir **und** deinem Gegenüber) erhältst du 1 Punkt.

Im rechten Beispiel sind die beiden zuoberst liegenden Karten grün und orange. Somit sind die Bedingungen des grünen Augensymbols des Surrealisten und des orangefarbenen Augensymbols der Hypnoseorgel erfüllt und ihre Spielendeeffekte werden gewertet.

Für den Effekt der Hypnoseorgel erhältst du 3 Punkte. Der Surrealist gibt dir 2 Punkte, da du 2 Diebesgüter in deinem Hauptquartier hast.

Das violette Augensymbol der Anarchistin wird nicht gewertet, da keine violette Karte zuoberst liegt.



Rom ist ein Ort der Kaiser und alten Familien. Pass besser auf dich auf!

Es gibt mehr Bewegung mit den Gaunermarkern und Bonuspunkte, wenn du einen Ort für dich entscheidest. Stell dich auf einen harten Kampf ein.



Bewege für jede Karte dieser Farbe in deinem **Ablagebereich** den Gaunermarker 1 Feld in deine Richtung.



Für jede Ausrüstungskarte dieser Farbe in deinem **Ablagebereich** erhältst du 1 Punkt.



Entscheidest du diesen Ort für dich, erhältst du 2 Punkte.



Für jede Karte dieser Farbe in der Diebesbande **deines Gegenübers** an diesem Ort erhältst du 1 Punkt.

London ist ein Zentrum für wirtschaftliche Entwicklung und Handel!

Münzen sind vermehrt im Umlauf und manche verschwinden dabei ganz … Gewaschene Münzen werden aus dem Vorrat entfernt und ins Hauptquartier gelegt. Sie bleiben dort bis zum Spielende liegen. Du kannst sie also nicht mehr nutzen, um Ausrüstung zu kaufen, aber dein Gegenüber hat auch keinen Einfluss darauf. Wenn der Münzvorrat schrumpft, beachte die Regeln für den begrenzten Münzvorrat auf Seite 12. (Bekommst du Münzen und der Vorrat ist leer, nimm sie nach und nach deinem Gegenüber ab, sofern du weniger hast. Münzen im Hauptquartier zählen nicht, weder deine noch die deines Gegenübers.)



Lege 1 Münze aus dem Vorrat (oder von deinem Gegenüber, falls der Vorrat leer ist und du weniger Münzen hast) in dein **Hauptquartier**.



Für jede Münze in deinem **Hauptquartier** erhältst du 1 Punkt.



Bewege für jede Münze in deinem **Hauptquartier** den Gaunermarker 1 Feld in deine Richtung.



Für jede Karte dieser Farbe in deiner Diebesbande erhältst du 1 Münze.



Für jede **Karte** dieser Farbe an diesem Ort (von dir **und** deinem Gegenüber) erhältst du 1 Punkt.

EFFEKT ZURÜCKNEHMEN



Verbrennst du eine Ausrüstungskarte mit diesem Symbol, muss dein Gegenüber 1 Münze aus seinem Hauptquartier in den Vorrat zurücklegen.

SCHNELLAUFBAU UND ÜBERBLICK:

1. Wählt eine Stadt und mischt ihre Karten in die entsprechenden Stapel.
2. Legt 3 Orte auf dem Spielplan aus. Legt die Diebes- und die Ausrüstungskarten an ihren Platz. Stellt den Rundenanzeiger auf *Intro*.
3. Verteilt zufällig 4x Diebesgut an jeden Ort und stellt die Gaunermarker auf.
4. Legt die Münzen bereit.



RUNDENABLAUF

1. Zieht die Anzahl und Art Karten, die der Rundenanzeiger vorgibt.

2. Spielt je 1 Karte (der Rundenanzeiger gibt an, wer beginnt). Dann tauscht eure Kartenhand miteinander.

3. Wiederholt dies, bis ihr nach dem Spielen einer Karte nur noch 1 Karte auf der Hand haltet. Statt diese auszutauschen, legt ihr die Karte offen in euren Ablagebereich.

4. Bewegt den Rundenanzeiger 1 Feld weiter Richtung *Fin* und beginnt die nächste Runde.

5. Nach der Runde *Fin* ist das Spiel zu Ende und es folgt die Wertung.



Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt.
Wir freuen uns über ein „Like“ oder einen neuen Follower.

facebook.com/feuerlandspiele

@feuerlandspiele

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Homepage:
www.feuerland-spiele.de



Fehlen Teile?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

Version 1.0

© 2022 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de