



FLADERANTI

Ein diebisches Bluffspiel
von Richard de Rijk



für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren • Piatnik Spiel Nr. 658501
© 2015 999 Games b.v., Niederlande
Deutsch/Ungarisch/Tschechisch/Slowakische Ausgabe:
© 2016 Piatnik, Wien • Printed in EU

Alarm! Eine Bande frecher Diebe hat die hiesige Bank überfallen! Die Polizei macht sich sofort auf den Weg, die Räuberbande zu stellen. Abgesehen haben sie es dabei immer auf den Dieb, der die meiste Beute mit sich führt. Da heißt es für jeden Gauner während des Spieles, nicht zu gierig zu sein und die Beute taktisch klug auf die anderen diebischen Kollegen zu verteilen. Am Ende des Spiels möchte dann allerdings doch jeder als der erfolgreichste Dieb hervorgehen und mit dem Fluchtauto entkommen! Wer blufft am besten und landet den erfolgreichsten Coup?

Spielinhalt: 52 Karten, 1 Spielanleitung

26 Geldkarten



10 Polizeiautos



8 Fluchtautos



8 Aktionskarten



Spielziel:

Ziel ist, am Ende mit dem meisten Geld zu entkommen.

Spielvorbereitung:

- ☉ Zuerst müssen die 8 Fluchtautos aus dem Kartenstapel aussortiert werden.
- ☉ Danach werden die übrigen Karten gut gemischt und je 3 an jeden Spieler ausgeteilt.
- ☉ Anschließend werden die 8 Fluchtautos wieder unter die übrig gebliebenen Karten gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt.
- ☉ Wer am fiesesten schauen kann, beginnt.

Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, führt folgende zwei Spielzüge aus:

1. Karten auf 4 ergänzen
2. Eine Karte ausspielen

1. Karten auf 4 ergänzen:

Der Spieler an der Reihe zieht so viele Karten vom Nachziehstapel, bis er 4 Karten auf der Hand hat. Zieht er dabei ein Fluchtauto, muss er diese Karte sofort offen in die Tischmitte legen. Der Spieler zieht für jedes Fluchtauto eine weitere Karte vom Stapel nach.

2. Eine Karte ausspielen:

In diesem Spiel gibt es drei unterschiedliche Kartentypen:

Geldkarten mit den Werten 0 bis 3:

Der Spieler hat zwei Möglichkeiten, eine Geldkarte auszuspielen:



- ☉ Er legt sie verdeckt vor sich ab. Der Wert auf der Karte zählt zu seiner Beute.
- ☉ Er legt sie offen vor einen beliebigen Mitspieler. Der Wert auf der Karte zählt dann zu der Beute dieses Mitspielers.

Achtung: Auch die Karten mit dem Diamantring und dem Talisman gehören zu den Geldkarten. Sie zählen bei der Wertung wie folgt:



Der Diamantring ist für die Polizei von enormem Wert, aber weniger wertvoll für die Diebe. Im Falle einer Zwischenwertung (siehe Polizeiautos) wird die Diebesbeute des Spielers, der den Diamantring besitzt, um 3 erhöht, anders als bei der Wertung am Ende des Spiels. Hier zählt diese Karte nur plus 1.



Der Talisman in Form eines Hufeisens wiederum ist den Dieben besonders wichtig und wertvoll, für die Polizei hingegen eher wertlos. Im Falle einer Zwischenwertung (siehe Polizeiautos) wird die Diebesbeute des Spielers, der den Talisman besitzt, um nur 1 erhöht, bei der Wertung am Ende des Spiels hingegen um 3.



Polizeiautos:

Entscheidet sich der Spieler dafür, ein Polizeiauto auszuspielen, legt er diese Karte offen in die Tischmitte. Sobald Karten mit insgesamt 4 oder mehr Polizeihüten (siehe Symbol) ausliegen, kommt es sofort zu einer Zwischenwertung. Die Polizei hat die Diebe erwischt! Alle verdeckten Geldkarten werden aufgedeckt und jeder Spieler ermittelt den Gesamtwert seiner Beute. Zu beachten sind hier auch die zuvor beschriebenen Werte für den Diamantring und den Talisman. Der Spieler mit der höchsten Summe hat leider Pech und verliert seine ganze Beute! Er muss alle seine Karten abgeben. Gibt es mehr als einen Spieler mit der höchsten Summe, verlieren diese Spieler alle ihre Beute und müssen ihre Karten abgeben. Sowohl die verlorenen Geldkarten wie auch alle Polizeiautos werden anschließend wieder gut unter den Nachziehstapel gemischt. Alle anderen Spieler behalten ihre Geldkarten und lassen sie offen vor sich liegen. Das Spiel wird normal fortgesetzt.

Aktionskarten:

Wird eine der folgenden Aktionskarten gespielt, wird diese auf den Ablagestapel gelegt und anschließend die entsprechende Aktion ausgeführt:



Blaulicht:

Alle Mitspieler müssen alle Polizeiautos (egal ob mit ein oder zwei Polizeihüten), die sie auf der Hand haben, offen auf den Tisch legen. Es kann sein, dass dadurch eine Zwischenwertung (siehe Polizeiautos) ausgelöst wird, die auch durchgeführt werden muss.



Straßensperre:

Der Spieler an der Reihe entfernt ein beliebiges Polizeiauto aus der Tischmitte und legt es auf den Ablagestapel.



Dieb:

Der Spieler an der Reihe darf eine beliebige Geldkarte, egal ob verdeckt oder offen, von einem Spieler zu einem anderen umlegen. Das gilt aber nicht für die vor ihm liegenden Geldkarten. Wird eine verdeckte Karte umgelegt, darf der neue Besitzer sich diese natürlich ansehen.



Doppelte Beute:

Der Spieler darf zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen und muss diese sofort ausspielen. Zieht er dabei ein Fluchtauto, legt er dieses in die Tischmitte und zieht eine weitere Karte.

Beispiel, wie die Karten auf dem Tisch angeordnet werden:



Spielende:

Das Spiel endet, sobald 7 Fluchtautos auf dem Tisch liegen. Jeder Spieler ermittelt noch ein letztes Mal den Gesamtwert seiner Beute, indem er wieder die Werte aller vor ihm offen und verdeckt liegenden Karten zusammenzählt. Zu beachten sind die zuvor beschriebenen Werte für den Diamantring und den Talisman. Der Spieler mit der ertragreichsten Beute gewinnt! Bei Gleichstand gibt es mehrere Profddiebe, die gewinnen.



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

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

