

AUSWERTUNG EINES RAUBES

Die Auswertung wird erst durchgeführt, wenn alle Tresore geknackt wurden und / oder die rote Alarmanlage ausgelöst wurde. Es werden die folgenden Schritte nacheinander ausgeführt:

1. Für jeden geknackten Tresor legen die Räuber die dort abgebildete Goldbarren in die Mitte des Fluchtwegs und das Fluchtauto zieht je geknacktem Tresor 1 Schritt vor.
2. Beim Voranziehen erreichte Würfel werden von unten auf die gleichfarbige Alarmanlage der Polizeiwache gelegt.
3. Für jeden nicht geknackten Tresor platzieren die Räuber je 1 neuen Tresor vom Tresorstapel auf einem Gebäude. Diese dürfen nicht auf leere Gebäude gelegt werden und es dürfen nie mehr als 3 Tresore auf einem Gebäude liegen. Ist dies unmöglich kommen die Tresore aus dem Spiel.
4. Der Polizist macht folgende Schritte nach vorne:
 - 1 Schritt (immer, weil die Ermittlungsarbeit voranschreitet)
 - 1 Schritt zusätzlich für jeden nicht geknackten Tresor
 - 1 Schritt zusätzlich, falls in der Alarmphase die rote Alarmanlage ausgelöst wurde
5. Liegt ein Informant auf dem Fluchtweg dürfen die Räuber 1 oder 2 Würfel der entsprechenden Farbe aus der Polizeiwache wegkaufen. Der Informant ist in jedem Fall aus dem Spiel, auch wenn kein Würfel entfernt wurde.
6. Die alten Tresore sind aus dem Spiel.

SPIELENDENDE

Hat die Polizei das Fluchtauto am Ende der Auswertungsphase eingeholt, habt ihr das Spiel verloren. Dies gilt auch auf einem Terminalfeld. Hat hingegen das Fluchtauto ein Terminalfeld erreicht, ohne dass die Polizei es eingeholt hat, habt ihr das Spiel gewonnen! Ansonsten folgt ein neuer Raubzug.

EIGENES SZENARIO ERSTELLEN

Im Spieldesign ist bereits in Kurzform beschrieben, wie ihr ein eigenes Szenario erstellt. Dies geschieht wie folgt:

- a) Hinweise: Wählt 6 Hinweise frei aus.
- b) Informanten: Platziert die 4 Informanten nach eurer Wahl auf die 4 Stadtviertel.
- c) Alarmwürfel: Verteilt die Würfel auf die Polizeiwache und den Fluchtweg. Auf den 5 vorgegebenen Feldern des Fluchtweges (erkennbar an den Reifenspuren und Ölflecken) muss jeweils mindestens 1 Würfel liegen. Die Würfelanzahl je Feld muss in Richtung Flughafen gleichbleiben oder abnehmen. Ein Szenario wird umso schwieriger, je mehr Alarmwürfel ihr anfangs auf der Polizeiwache platziert.

Notiert euer Szenario oder macht ein Foto. So könnt ihr das Szenario erneut spielen oder es mit Freunden teilen.

WERKZEUGE MIT NAMEN

Viele Spieler wünschen sich eine kleine Gedächtnisstütze. Legt die 7 Werkzeuge neben der Spielfläche aus. Ist es sicher, dass ihr ein Werkzeug während eines Raubes nicht mehr benötigt dreht ihr es auf die Rückseite. Ihr müsst aber darauf achten, dass die entsprechende Information wirklich allen Komplizen bekannt ist!

Rob 'n Run ist kein Memory Spiel. Jeder Spieler kann sich eigene Notizen machen, muss sie aber vor den anderen geheimhalten.

DANKSAGUNG

Der Autor dankt allen Testspielern für zahlreiche hilfreiche Anmerkungen und Anregungen, insbesondere seiner lieben Frau Lissy, Sabine Riemer, Wenjing, A Jiao, Andre Won, Sascha Ridder, Cian Finnerty, Larissa Pauli, Michael Wilck, Wiebke von Böhlen, Lars Bükler, Björn Müller-Mätzig, Nicola Riehemann, Holger Gentemann, Dani Krebs, Christian Rüger, Mathias Sträßner, Melanie Hahm, Michael Hauber und nicht zuletzt dem Team vom PD-Verlag für den gemeinsamen Spaß an der Umsetzung.

Michael Luu im September 2017

In der Alarmphase wurde die rote Alarmanlage ausgelöst. Der Boss hat genug Werkzeuge gesammelt, um den unten links abgebildeten Tresore zu knacken, aber nicht für den anderen. Die Räuber kassieren 3 Gold und laufen 1 Schritt vor. Der rote und der gelbe Würfel werden auf die Polizeiwache gelegt. Die Polizei läuft insgesamt 3 Schritte vor (1 Schritt immer, 1 Schritt für den nicht geknackten Tresor, 1 Schritt für die ausgelöste rote Alarmanlage). Die Räuber müssen für den nicht geknackten noch 1 neuen Tresor platzieren und können entscheiden, ob sie den grünen Informanten bezahlen, um bis zu 2 grüne Würfel von der Polizeiwache zu entfernen. Der Informant ist in jedem Fall aus dem Spiel. Danach geht es mit der Vorbereitung des nächsten Raubes weiter.



Bewertung:

0-3 Gold: Wenigstens seid ihr frei!
 4-7 Gold: Als Anfang nicht schlecht!
 8-11 Gold: Respekt, davon kann man leben!
 12+ Gold und Terminal 2 oder 3 erreicht:
 Perfekt! Wir hätten da einen neuen Auftrag für euch!

Variante 1: Entscheidet euch für die Anzahl und Platzierung der Alarmwürfel auf die Polizeiwache und den Fluchtweg, bestimmt aber ihre farbliche Verteilung und die Verteilung der Informanten zufällig.

Variante 2: Jeder Boss zieht zu Beginn eines Raubes 6 zufällige Hinweise (schwierig).

Falls ihr an einem Szenario scheitert könnt ihr es leichter machen: Startet mit mehr als 3 Gold und / oder weniger Alarmwürfeln.

PROFI SZENARIEN

Wenn ihr über genügend Erfahrung verfügt, könnt ihr euch an die Profi Szenarien wagen (siehe Spieldesign Seite 2). Seid aber nicht enttäuscht, wenn es nicht auf Anhieb klappt. Das Scheitern gehört hier zum Berufsrisiko. Wesentlicher Unterschied ist, dass 3 Hinweise verboten sind. Es ist Teil der Aufgabe aus den übrigen 13 Hinweisen die 6 hilfreichsten auszuwählen.

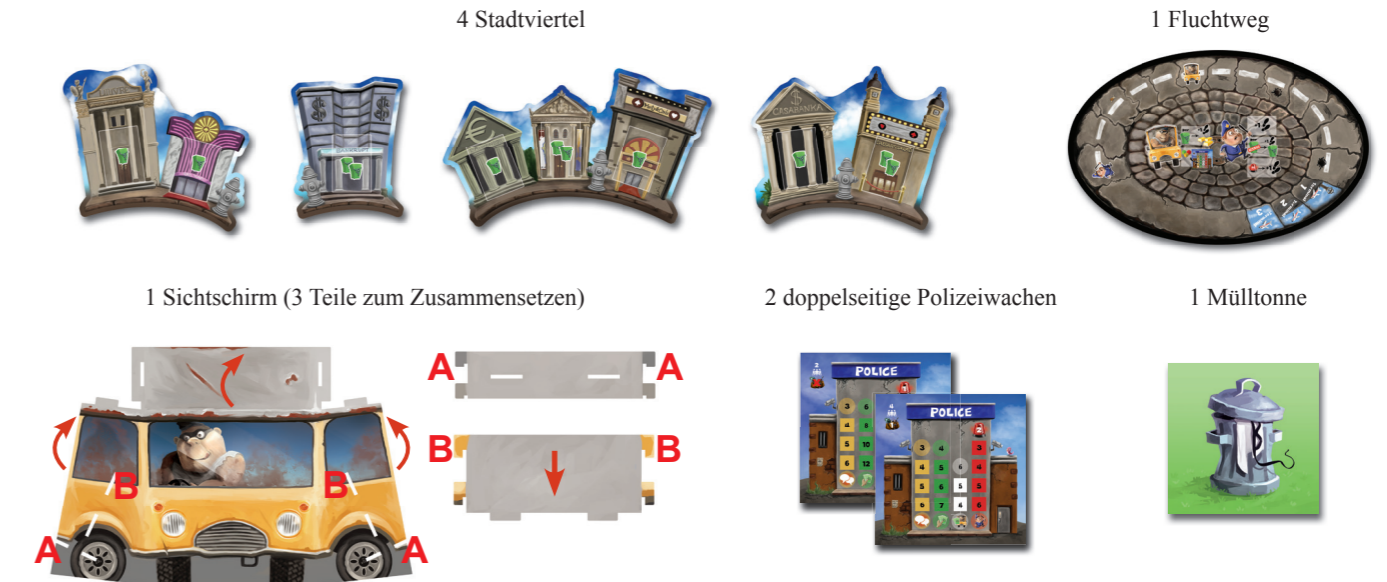
SONDERREGELN FÜR 2 SPIELER

Im Spiel zu zweit gibt es 2 Sonderregeln:

- a) Die Hinweise 6, 9, 13, 14 und 16 müssen aussortiert werden. Sie sind an der 3-5 Spieler Markierung zu erkennen.
- b) Es wird ohne Sporttaschen gespielt. Der Komplize zieht am Ende jeder Komplizenphase so viele Werkzeuge nach, wie er zuvor gemäß weißer Alarmanlage ausgespielt hat.

ROB 'N RUN

SPIELMATERIAL



ÜBERBLICK

Spielziel

Als Räuberbande versucht ihr mit eurer Beute vor der Polizei zu fliehen und den sicheren Flughafen zu erreichen. Auf eurer Flucht raubt ihr dabei die Banken, Casinos und Museen der Stadt aus und sammelt Kapital in Form von Goldbarren. Mit jedem erfolgreichen Raub kommt ihr eurem Ziel näher. Ihr gewinnt gemeinsam das Spiel, wenn ihr einen der 3 Flughafen Terminals erreicht, ohne dass ihr von der Polizei eingeholt werdet. Schafft ihr es der Polizei zu entkommen?

Vorbereitung

Der Spieldesign ist auf einer gesonderten Seite ausführlich beschrieben. Im ersten Spiel empfehlen wir das vorgegebene Szenario 1: „Das Training“.

Spielfluss

Als Boss und Komplizen begeht ihr gemeinsam einen Raub nach dem anderen und versucht dabei die Tresore der Stadt zu knacken. „Knacken“ bedeutet, dass der Boss von seinen Komplizen die auf seinen Tresoren abgebildeten Werkzeuge in der benötigten Art und Anzahl erhält. Ein Raub geht dabei über eine oder mehrere Runden. Er endet, wenn alle Tresore geknackt sind

oder die rote Alarmanlage angeht, weil ihr eurem Boss zu viele „falsche“ Werkzeuge gegeben habt. Die Rolle des Bosses wechselt beim nächsten Raub im Uhrzeigersinn.

Kommunikation

Rob 'n Run ist ein Spiel mit eingeschränkter Kommunikation. Während eines Raubes sind die Hinweise die einzige Verbindung zwischen Boss und Komplizen. Auch die Komplizen dürfen sich grundsätzlich nicht über ihr teils unterschiedliches Wissen austauschen. Die Werkzeuge der Komplizen sind stets verdeckt.

Wenn ihr jede noch so schwierige Partie gewinnt seid ihr entweder genial oder unglaubliche Glückspilze!

SPIELELEMENTE

Hinweise

Mit den Hinweisen versucht der Boss seinen Komplizen mitzuteilen, welche Werkzeuge er benötigt.



Werkzeuge

Es gibt 7 verschiedene Werkzeuge: Jedes befindet sich 8x im Werkzeugstapel.



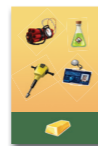
Sporttaschen

Sie sind den Werkzeugen im Nachziehstapel beigemischt. Erhält der Boss von den Komplizen eine Sporttasche, darf jeder Komplize abhängig von der Spielerzahl Werkzeuge nachziehen. Bei 4 oder 5 Spielern je 1 Werkzeug pro Tasche und bei 3 Spielern je 2 Werkzeuge. Bei 2 Spielern wird ohne die Sporttaschen gespielt.



Tresore

Die Aussicht auf ihren Inhalt lässt eure Herzen schneller schlagen. Um einen Tresor zu knacken benötigt ihr die darauf abgebildeten Werkzeuge. Leider weiß nur der Boss welche das sind. Er erhält die Werkzeuge von den Komplizen. Tresore benötigen mindestens 3 und höchstens 5 Werkzeuge, davon maximal 4 verschiedene. Ein einzelnes Werkzeug kann bis zu 4-mal für einen Tresor benötigt werden.



Gold

Es ist euer Ziel das Spiel mit möglichst viel Gold zu beenden. Alles Gold nützt euch aber nichts, wenn euch die Polizei einholt. Gold erhaltet ihr über geknackte Tresore. Gold ausgeben könnt ihr für Hinweise (es kostet 3 Gold einen verdeckten Hinweis zu aktivieren) oder für Informanten.



Stadtviertel

Es gibt 4 um den Fluchtweg angeordnete Stadtviertel, die jeweils aus 1, 2 oder 3 Gebäuden bestehen, auf denen wiederum die Tresore liegen. Ausserdem ist jedem Viertel ein Informant zugeordnet.

Informant (versteckt hinterm Hydranten)

Nimmt der Boss in der Vorbereitung eines Raubes den letzten Tresor eines Stadtviertels, wird der dortige Informant auf den Fluchtweg gelegt. Am Ende der Auswertung des Raubes kann euer Team durch den Informanten 1 oder 2 Würfel von der gleichfarbigen Alarmanlage auf der Polizeiwache entfernen. Diesen Vorteil lässt sich der Informant mit Gold bezahlen. Der grüne und der weiße Informant verlangen für den ersten Alarmwürfel 2 Gold und für den zweiten nochmal 3, also bis zu 5 Gold. Der rote und der gelbe Informant verlangen 3 und 4, also bis zu 7 Gold.



DIE ALARMANLAGEN

Auf den Polizeiwachen befinden sich 4 verschiedenfarbige Alarmanlagen.

- 1. Gelber Alarm:** Die gelbe Alarmanlage gibt vor wie viele seiner 6 Hinweiskarten der Boss in der Vorbereitung eines Raubzuges zufällig offen auslegt. Die restlichen Karten bleiben verdeckt.
- 2. Grüner Alarm:** Die grüne Alarmanlage gibt vor wie viele Werkzeugkarten jeder Komplize in der Vorbereitung eines Raubzuges zufällig erhält. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel. Seine Karten hält jeder vor den Anderen geheim.
- 3. Weißer Alarm:** Die weiße Alarmanlage gibt vor wie viele Werkzeugkarten insgesamt der Boss in der Komplizenphase erhält.
- 4. Roter Alarm:** Die rote Alarmanlage zeigt an, wie viele „falsche Werkzeugkarten“ maximal in der Alarmphase im Alarmstapel liegen dürfen, ohne dass der Alarm ausgelöst wird.

Bei allen Alarmanlagen ist die jeweils unterste nicht durch Würfel abgedeckte Zahl aktiv (siehe Beispiel).

Wichtig: Es muss die der Spielerzahl entsprechende Polizeiwache verwendet werden. Das entsprechende Icon befindet sich oben links. Darunter steht wie viele Karten die Komplizen für jede gespielte Sporttasche nachziehen dürfen.

Spielerzahl und Sporttasche

Auf der Polizeiwache liegen die abgebildeten Würfel aus. Daraus ergeben sich folgende Vorgaben:

Gelb: Der Boss legt in der Vorbereitung 4 Hinweise offen aus. Die anderen beiden sind verdeckt.

Grün: Jeder Komplize erhält 6 Werkzeuge.

Weiß: In der Komplizenphase müssen insgesamt 4 Werkzeuge ausgespielt werden.

Rot: Im Alarmstapel dürfen 3 Werkzeuge liegen. Ab der 4. Karte geht die Alarmanlage an!

DIE RAUBZÜGE

VORBEREITUNG EINES RAUBES

Zunächst wechselt der Boss im Uhrzeigersinn. Der neue Boss entscheidet welches Gebäude ausgeraubt wird. Er nimmt den/die Tresor(e) vom Gebäude und legt sie nur für ihn sichtbar hinter seinen Sichtschirm. Nimmt er dabei den letzten Tresor eines Stadtviertels, so legt er den zugehörigen Informanten auf den Fluchtweg.

Außerdem nimmt er seine 6 Hinweiskarten, mischt sie und legt so viele offen aus, wie es die gelbe Alarmanlage erlaubt. Die restlichen Karten liegen verdeckt daneben. Jeder Komplize erhält so viele Werkzeuge vom komplett neu gemischten Werkzeugstapel (61 Karten), wie es die grüne Alarmanlage vorgibt. Die Komplizen halten ihre Karten verdeckt.

ABLAUF EINES RAUBES

Nach der Vorbereitung geht jeder Raubzug über eine oder mehrere Runden. Dabei besteht jede Runde aus den folgenden 3 Phasen:

1. Hinweisphase (Boss)
2. Komplizenphase (Komplizen)
3. Alarmphase (Boss)

Anschließend folgt die Auswertung des Raubes.

DIE RAUBZÜGE

1. HINWEISPHASE

In dieser Phase darf der Boss einen oder mehrere offene Hinweise nutzen. Beim Ausspielen der Hinweise hält der Boss sich an den Text bzw. die Anweisungen der jeweiligen Karte und dreht sie nach deren Nutzung auf die Rückseite.

Für je 3 Gold dürfen verdeckte Hinweise gezielt aufgedeckt und genutzt werden. Diese Aktivierung wird aus der bisherigen Beute bezahlt (auch schon genutzte Hinweise dürfen erneut gekauft werden). Im Anschluß gibt der Boss die Komplizenphase frei.

Anmerkung: Der Boss kann auch ganz auf das Spielen von Hinweisen verzichten und sofort die nächste Phase freigeben.

2. KOMPLIZENPHASE

In dieser Phase spielen die Komplizen, links vom Boss beginnend, reihum so viele Werkzeuge (oder Sporttaschen) verdeckt aus, bis die Vorgabe der weißen Alarmanlage erfüllt ist. Dabei kann jeder Komplize mehrmals an die Reihe kommen. Wer am Zug ist wählt eine der folgenden 3 Möglichkeiten:

- a) aus der Hand verdeckt 1 Karte in die Mitte spielen
- b) alle Handkarten tauschen (je Komplize nur 1x je Komplizenphase!)
- c) passen

Sind genügend Karten gespielt, folgt die Alarmphase.

Sollten alle Komplizen in Reihe passen, muss der nächstmögliche Komplize 1 Karte spielen oder tauschen. Beim Tausch legt der Komplize alle seine Karten verdeckt auf die Mülltonne und zieht ebenso viele Karten vom Werkzeugstapel. Ist dieser leer, werden die neu gemischten Karten aus der Mülltonne zum neuen Werkzeugstapel.

Seltener Fall: Haben alle Komplizen in dieser Phase keine Handkarten mehr, endet der Raub nach einer letzten Alarmphase mit der Auswertung.

3. ALARMPHASE

Der Boss nimmt die soeben von den Komplizen verdeckt gespielten Werkzeuge an sich, mischt sie und sortiert sie dann wie folgt:

- a) Werkzeuge, die er für die Tresore hinter seinem Sichtschirm benötigt, legt er offen aus (gleiche Werkzeuge werden in Reihe ausgelegt).
- b) Nicht benötigte Werkzeuge legt der Boss verdeckt als Alarmstapel beiseite. Dazu gehört zum Beispiel auch die 3. Taschenlampe, wenn auf den Tresoren nur 2 Taschenlampen abgebildet sind. Die Komplizen dürfen nicht wissen, welche Werkzeuge in den Alarmstapel gelegt werden.
- c) Sporttaschen deckt er auf und gibt jedem Komplizen je Tasche verdeckt 1 Werkzeug vom Werkzeugstapel (bei 3 Spielern erhält jeder Komplize 2 Werkzeuge je Sporttasche).

Hat der Boss alle Karten wie beschrieben sortiert, überprüft er die folgenden beiden Bedingungen:

1. Liegen alle für die Tresore benötigten Werkzeuge offen aus? Dann endet der Raub und wird ausgewertet.
- und / oder
2. Liegen mehr Werkzeuge im Alarmstapel als es die rote Alarmanlage erlaubt? Dann wird die rote Alarmanlage ausgelöst. Der Raub endet und wird ausgewertet.

Ist keine der beiden Bedingungen eingetreten, wird beginnend mit der Hinweisphase eine weitere Runde gespielt. Die offen ausgelegten Werkzeuge und der Alarmstapel bleiben liegen und bilden die Basis für die nächste Runde.

Hinweisphase (Runde 1): Der Boss hat einen Tresor mit 3 Ausweisen und 2 Dynamit hinter seinem Sichtschirm. Die Hinweiskarten 1, 2 und 3 liegen offen. Leider hat der Boss nicht genug Gold um weitere Hinweise aufzudecken. Er entschließt sich die Hinweise 1 und 3 zu spielen: „Ihr braucht das Werkzeug Ausweis.“ und „Ihr braucht insgesamt 2 verschiedene Werkzeugarten.“ Danach gibt er die Komplizenphase frei.



Komplizenphase: Nun sind die 3 Komplizen an der Reihe: Komplize 1 hat keine Ausweise und tauscht daher. Komplize 2 spielt verdeckt einen Ausweis, Komplize 3 auch. Komplize 1 hat immer noch keinen Ausweis. Tauschen kann er nicht mehr. Er weiß nicht was er spielen soll und passt. Komplize 2 spielt verdeckt eine Sporttasche. Komplize 3 passt, Komplize 1 auch. Komplize 2 spielt verdeckt eine Taschenlampe. Damit sind 4 Werkzeuge gespielt und die Phase ist beendet.



Alarmphase: Der Boss nimmt die 4 verdeckten Karten entgegen und mischt sie kurz durch. Die beiden Ausweise legt er offen aus, die Taschenlampe wird nicht benötigt und bildet nun verdeckt den Alarmstapel. Die Sporttasche legt der Boss offen zur Seite.

Bei 4 Spielern erhält jeder Komplize dafür 1 Werkzeug vom Nachziehstapel. Da weder der rote Alarm ausgelöst wurde, noch der Tresor geknackt ist, folgt eine weitere Runde.



Hinweisphase (Runde 2): Der Boss spielt seinen letzten Hinweis: „Ihr braucht das Werkzeug Stethoskop nicht.“ und gibt die Komplizenphase frei.



Komplizenphase: Die Komplizen spielen insgesamt wieder 4 verdeckte Karten: 1 Ausweis, 1 Säure, 1 Rammbock und 1 Dynamit.

Alarmphase: Der Boss legt Ausweis und Dynamit offen aus. Die beiden anderen Karten legt er auf den Alarmstapel. Zum Glück sind 3 falsche Werkzeuge erlaubt. Es folgt eine weitere Runde.



Hinweisphase (Runde 3):

Der Boss gibt die Komplizenphase ohne weiteren Hinweis frei (ohne Gold und Hinweise gab es auch keine andere Möglichkeit).

Komplizenphase: Da es am Anfang den Hinweis gab, dass nur 2 Werkzeugarten benötigt werden, wissen die Komplizen jetzt, dass nur noch 1 Dynamit oder 1 Ausweis benötigt werden kann. Sie spielen insgesamt 2 Dynamit, 1 Ausweis und 1 Sporttasche.

Alarmphase: Der Boss legt 1 Dynamit und die Sporttasche offen aus. Die beiden anderen Karten legt er auf den Alarmstapel. Der Tresor ist geknackt! Leider ist auch die rote Alarmanlage angegangen.



Auswertung: Das Fluchtauto schreitet 1 Schritt vor und 3 Goldbaren kommen in die Mitte (beides für den geknackten Tresor).

Die Polizei geht 2 Schritte vor (1 Schritt geht sie immer und 1 weiteren Schritt, weil die rote Alarmanlage anging).