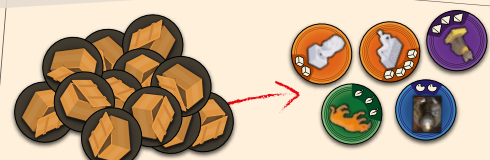
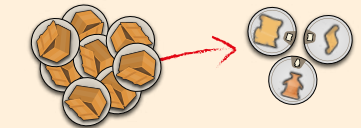


THE PLAN

JEDE RUNDE



1 Fünf neue Schätze werden aufgedeckt.



2 Drei neue Kinkerlitzchen werden aufgedeckt.

Diese werden zu bereits offen liegenden Schätzen oder Kinkerlitzchen hinzugefügt.

3 Die Spieler wählen einen Plan aus ihrer Hand und legen ihn verdeckt ab.

4 Alle decken ihre Pläne gleichzeitig auf.

5 Teams derselben Größe betreten und verlassen das Museum gleichzeitig, um ihre Pläne auszuführen*, beginnend mit den kleinsten und dann aufsteigend.



*Siehe unten - Pläne ausführen

6 Nachdem alle verwendeten Pläne abgeworfen wurden, gibt jeder Spieler 2 seiner restlichen Plan-Karten an die Person zu seiner Linken weiter.

DIES BEENDET EINE RUNDE!
4 Runden je Durchgang

Wenn alle Spieler nur noch 2 Karten haben, werfen sie diese ab und teilen jedem Spieler 6 neue Karten aus. Dies beendet einen Durchgang. Im 2. Durchgang werden die Karten nach rechts weitergegeben, im 3. Durchgang wieder nach links.
Die abgeworfenen Pläne werden gemischt und als neuer Stapel benutzt, wenn der Stapel leer ist.

Ach, die örtlichen Museen sind randvoll mit wunderbaren, unbezahlbaren Sammlungen. Natürlich wären sie weitaus besser in der eigenen Sammlung aufgehoben! DER PLAN besteht darin, ein Team von Experten zu schicken, um die gewünschten Gegenstände zu entwenden. In diesem Set-Sammelspiel treten die Spieler gegen andere Sammler mit flinken Fingern an. Wählt das richtige Team zur richtigen Zeit, um die besten Beutezüge zu machen. Entscheidet euch für ein kleines, aber schnelles Team, um die besten Stücke zu stibitzen. Oder wählt ein ausgewogeneres Team und ihr könntet gleich mehrere Gegenstände auf einmal einheimsen. Hochwertige Gegenstände sind die beste Beute, aber komplette Sets sind noch mehr Punkte wert.

SPIELZIEL: Pläne entwickeln, das eigene Team organisieren und die wertvollste Sammlung von Gegenständen ergattern.

Für Solospiel oder Mann-gegen-Mann-Spiel, siehe Varianten auf der anderen Seite.



Die Plan-Karten werden zu einem Stapel gemischt und an jeden Spieler werden sechs Karten ausgeteilt.



Die Schätze werden zu einem verdeckten Haufen gemischt.



Die Kinkerlitzchen werden zu einem verdeckten Haufen gemischt.

Wer wilde Haufen nicht so mag, kann sie auch stapeln. Oder in einen Beutel stecken? Schließlich wird hier ein Museum ausgeraubt. Die einzige Voraussetzung ist, dass niemand die Vorderseiten sehen kann.

Die Expertise, die ein Team besitzt, befindet sich immer oben links auf den Plan-Karten.
Diese stimmt mit den Arten von Schätzen überein, die die Spezialisten klauen können.

AUSFÜHRUNG VON PLÄNEN

Während die Teams in das Museum eindringen, schnappen sich die Spezialisten sofort alle Schätze, die zu ihrer Expertise passen, außer ...

Teams gleicher Größe können keine Schätze für passende Spezialisten sammeln.

Diese Schätze bleiben, wo sie sind, und können in derselben Runde immer noch durch Pläne genommen werden.

Wer durch seinen Plan während seiner Ausführung keinen Schatz erhält, nimmt sofort ein beliebiges Kinkerlitzchen entweder von den offen ausliegenden oder vom Haufen.

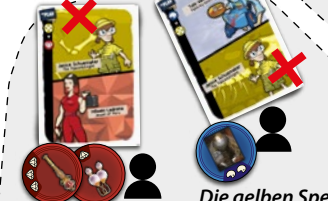
Wenn mehrere Spieler gleichzeitig ein Kinkerlitzchen nehmen müssen, wählt der Spieler mit der geringeren Anzahl von Schätzen zuerst. Bei weiterem Gleichstand nimmt der zuerst, der die wenigsten Kinkerlitzchen hat, ansonsten müssen die Spieler blind vom Haufen nehmen.

ZUERST KOMMEN DIE BLITZEINBRÜCHE.

Ein einzelner Blitzeinbruch bekommt alle Schätze einer Farbe.

Zwei Spieler haben hier Blitzeinbruch gespielt und ein Unentschieden erzielt. Kein Spieler kann einen Schatz nehmen. Aber jeder erhält stattdessen ein Kinkerlitzchen.

Ein erfolgreicher Blitzeinbruch schnappt alle Schätze einer Farbe.



DA ES KEINE EINZEL-SPEZIALISTEN GIBT, SIND ALS NÄCHSTES DIE ZWEIER-TEAMS DRAN.

UND DANN DAS DREIER-TEAM.

Für sie bleiben keine Schätze übrig. Aber sie können auf dem Weg nach draußen noch schnell ein Kinkerlitzchen schnappen.

Die gelben Spezialisten haben Gleichstand, daher bekommt keiner von ihnen einen gelben Schatz. Aber die roten und blauen Schätze werden erfolgreich gestohlen.

NACHDEM ALLE PLÄNE VOLLSTÄNDIG AUSGEFÜHRT WURDEN, BLEIBEN EVENTUELL ÜBRIG GEBLIEBENE OFFENE SCHÄTZE FÜR DIE NÄCHSTE RUNDE LIEGEN.

SPIELLENDE

DAS SPIEL ENDET SOFORT, WENN ZU BEGINN EINER RUNDE KEINE FÜNF NEUEN SCHÄTZE AUFGEDECKT WERDEN KÖNNEN.

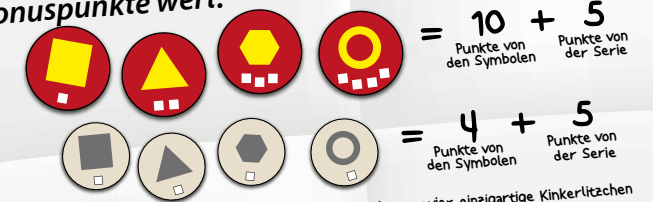
PUNKTWERTUNG

Alle Schätze und Kinkerlitzchen sind so viele Punkte wert, wie die Anzahl der unter dem Schatz abgebildeten Symbole.



Klar ... ein Dinosaurierschädel ist viel wert, aber ein ganzes Skelett? DAS ist ein wertvolles Set von Knochen.

Ein vollständiges Set von 4 einzigartigen Schätzen oder Kinkerlitzchen derselben Farbe oder Art ist 5 Bonuspunkte wert.



Gleichstände werden durch die meisten vollständigen Sammlungen gebrochen, gefolgt von der höchsten Anzahl von Schätzen, gefolgt von der höchsten Anzahl von Kinkerlitzchen.

Obwohl es fünf Kinkerlitzchen jeder Art gibt, werden nur vier einzigartige Kinkerlitzchen benötigt, um ein Set zu bilden.

SPIELMATERIAL

72 Plan-Karten in fünf Typen:



56 Schätze
Sieben Arten mit zwei Sätzen von vier einzigartigen Schätzen:



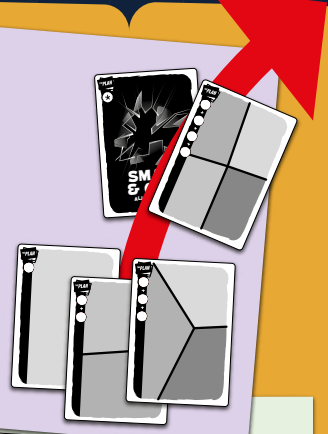
30 Kinkerlitzchen:
Drei Arten mit zwei Sätzen von fünf einzigartigen Kinkerlitzchen:



VARIANTEN

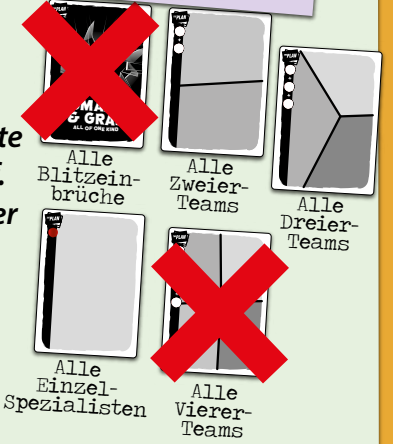
Mann-gegen-Mann

Zwei Arten von Plänen werden aus dem Stapel entfernt. Wir empfehlen, alle Blitzeinbrüche und die Vierer-Teams zu entfernen. (Man kann jedoch experimentieren und zwei beliebige Sets entfernen.) Das Spiel wird dann wie üblich gespielt.



Solospiel

Zwei Arten von Plänen werden aus dem Stapel entfernt. Teile einem „Geisterspieler“ zwei Karten aus und dir selbst ebenfalls zwei Karten. Wähle deine Karte aus und decke eine der Karten des Geisterspielers auf. Fülle nach der Ausführung der Pläne jede Hand wieder auf 2 auf. Für eine größere Herausforderung spiele gegen zwei oder mehr Geister.



Variante Bestechung als Gleichstandsbrecher

Bei einem Unentschieden beim Ausführen von Plan-Karten können Kinkerlitzchen als Bestechung für die Spezialisten verwendet werden, um den Gleichstand zu brechen!

Wenn es mehrere Gleichstände pro Typ Plan-Karten gibt, kann die Person mit den wenigsten Schätzen entscheiden, welche Farbe zuerst aufgelöst werden soll.

Die beteiligten Spieler nehmen die Anzahl Kinkerlitzchen, die sie abwerfen möchten, in ihre Hand, und alle öffnen ihre Hände gleichzeitig.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot legt seine Kinkerlitzchen offen neben den Stapel der Kinkerlitzchen und sammelt die Objekte ein, auf die er geboten hat.

Bei Gleichstand der Gebote behalten diese Spieler ihre Kinkerlitzchen, ebenfalls alle, deren Gebot vergebens war.



DIE SPEZIALISTEN



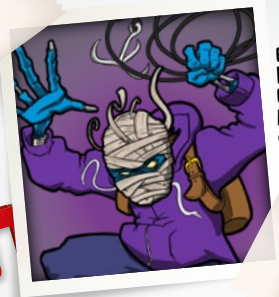
HÖSEKI LADRÓN
Peruanische Untergrund-Juwelendiebin. Sie weiß, dass jeder seinen Preis hat über der Erde ist sie eine Bauunternehmerin.



MOJO BONOBO
Wütender Affe. Viel Wut. Hat viel geopfert. Keine Anerkennung.



TOBI VAN LUL
Kurzichtig und begierig darauf, von den Meistern zu lernen, aber er muss den Originalen schon WIRKLICH sehr nahe kommen.



SETHY MARIBRE
Ein wiederauferstandener und hingebungsvoller Familienvater. Er wird seine Frauen und Haustiere auf jede erdenkliche Weise retten!



KAYLEE ORNAUL
Das Museum hat sie hintergangen, als es die Ausstellungsstücke erworben hat. Dieses Geld sollte eigentlich für Bildung sein!



JANICE SCHUEMAKER
Studienkreditschulden und ein brennender Wunsch, sich vor der Sonne zu schützen, haben sie auf den Weg des Verbrechens geführt.



"FIONN" PADDY MACCOOL
"Ahm a ledj un dur-e skul'puh barn de ar!"
Was?

CREDITS

Autoren: Ken Gruhl and Quentin Weir
Redaktion: Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo
Entwicklung: Frank DiLorenzo, Paul Incao, Matt Mariani.
Illustrationen: Brandon Lewis
Grafische Gestaltung: Brandon Lewis, Jenn V. DiFranco
Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Besonderer Dank an: Ron Krantz, Brandon Lewis, Stephen Glenn, Paul Jefferies, Stacey Merrill, and Dan DiLorenzo

www.RnRGames.com

©2021 R&R Games, Inc. All Rights Reserved

