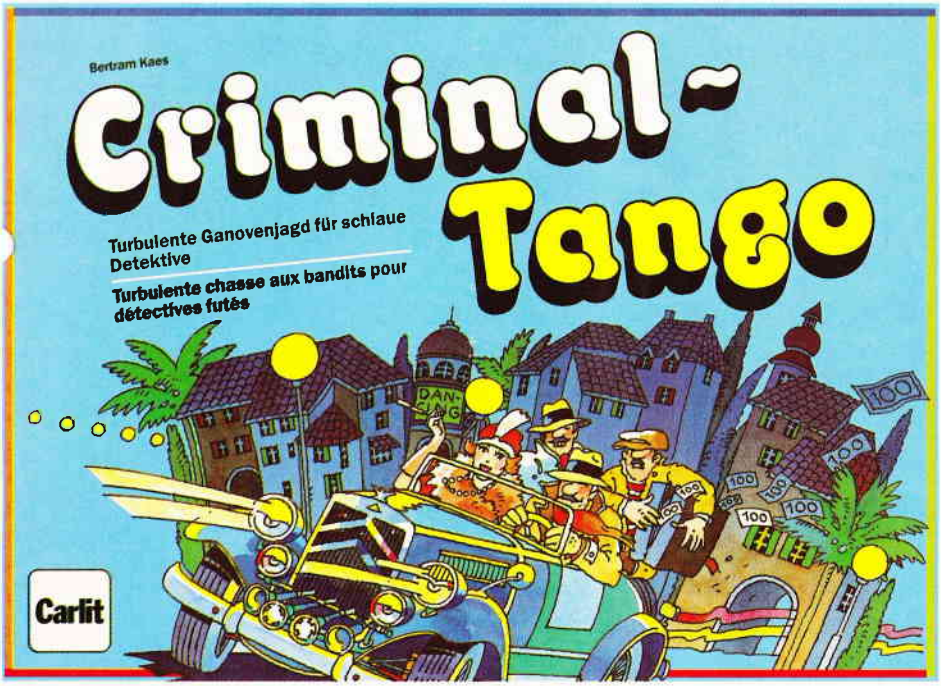
903



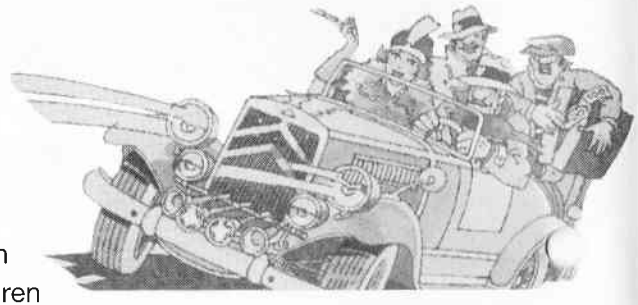
SPIELANLEITUNG

Carlit

Criminal-Tango

Ein turbulentes Ganovenspiel für
2–6 Spieler ab 8 Jahren.

Spiel-Nr : 02 231 7
Grafik: Gunther Franke
Autor: Bertram Kaes



INHALT

1 Spielplan
6 Spielfiguren
27 Ganovenbanden
(10 schwarze + 17 graue Figuren)
12 Spurenkarten
24 Ereigniskarten
1 Würfel
1 Spielregel
1 Streifen mit Wertungspunkten
für die Ganovenbanden

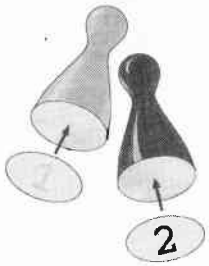
GESCHICHTE

Nein, eine feine Gesellschaft war das gerade nicht, die sich Ende der 20er Jahre in unserem südlichen Kleinstädtchen BELLA BALLERNO in Bars und Kneipen, im Dämmerlicht und in Rauchschwaden herumtrieb und den eifrigen Detektiven hie und da das Leben schwer machte.
A propos eifrig: Sogar übereifrig sind sie, unsere 6 Detektive im Spiel, denn die Losung, die im Revier ausgegeben wurde, ist ganz einfach:
Wer die meisten schrägen Vögel hinter Gitter bringt, wird der neue Chefdetektiv.
Und so gönnt jeder seinen Kollegen alles, nur nicht unbedingt alles Gute und auf gar keinen Fall „fette Ganoven-Beute"...

ZIEL DES SPIELS

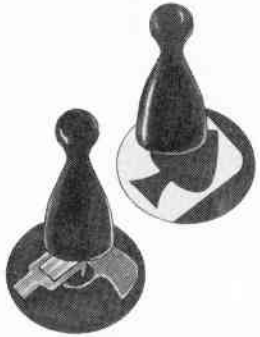
An 12 zwielichtigen Orten in unserem sonst so friedlichen Städtchen treiben sich allerhand Ganoven herum.
Wer wird erfolgreichster Detektiv und schnappt die meisten Gauner?

VORBEREITUNG



Vor dem ersten Spiel ist eine kleine Vorarbeit notwendig. Die 10 schwarzen Figuren werden an der Unterseite mit je 1 schwarzbedruckten Aufkleber versehen.
Die 17 grauen Figuren werden mit den graubedruckten Klebepunkten versehen.
Jede graue oder schwarze Spielfigur stellt eine Ganovenbande dar. Die Zahlen an der Unterseite der Spielfiguren geben an, aus wievielen Mitgliedern eine Ganovenbande besteht.

1 Jeder Spieler erhält 1 farbige Spielfigur und stellt sie auf das „Revier", den Start- und Zielpunkt in der Mitte des Spielplans.



2 Alle schwarzen Ganoven-Figuren werden gut gemischt. Ohne dass ein Spieler unter die Figuren schauen darf, werden nun 8 schwarze Figuren auf 8 verschiedene Treffpunkte auf den Plan gestellt.
Die beiden übrigen Banden gehen aus dem Spiel, ohne daß sich ein Spieler die aufgeklebten Werte anschauen darf.

3 Die grauen Ganoven-Figuren werden ebenfalls gemischt und so verteilt, dass auf jedem der 12 Treffpunkte zu Spielbeginn insgesamt 2 Ganoven-Figuren stehen (entweder 2 „graue" oder 1 „graue" und 1 „schwarze") .

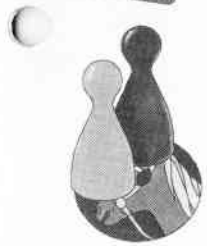
4 Zum Schluss wird die letzte graue Ganovenfigur auf das „Revier" gestellt.

5 Die Ereigniskarten werden gut gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

6 Die 12 Spurenkarten werden ebenfalls gut gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

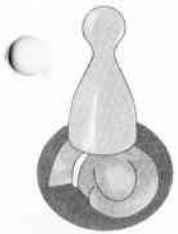
DAS SPIEL BEGINNT

Wer will darf beginnen, indem er die oberste Spurenkarte aufdeckt. Sie ist das Ziel für alle Detektive. An diesem Treffpunkt können sie die ersten beiden Ganovenbanden schnappen.
Nun wird gewürfelt und auf den braunen Strassen entlang gezogen. Der Weg von einem zum nächsten Punkt kostet 1 Würfelpunkt. Danach ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe.



Wer zuerst mit genauem Wurf am gesuchten Ort landet, darf sich eine der beiden dort stehenden Ganovenfiguren nehmen. Dabei stellt sich häufig die Frage:
„Nehme ich eine graue Figur, die eine kleinere Bande darstellt, oder schnappe ich die risikoreichere schwarze Figur, hinter der sich eine grosse Ganovenschar verbergen kann, die aber auch einen Hinterhalt darstellen kann..."

Nachdem sich der Detektiv eine Ganovenbande geschnappt hat, darf er diese vom Plan nehmen und vor sich auf den Tisch stellen. Sie ist ihm erst mal sicher – fragt sich nur wie lange?!
Nun muss er sofort die nächste Spurenkarte aufdecken. Sie zeigt den neuen Treffpunkt an, an dem sich wieder 2 Ganovenbanden aufhalten.Dieser neue Treffpunkt ist ab sofort das neue Ziel für alle „Möchtegern-Detektive".



Nun ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe. Die zweite Ganovenfigur eines Treffpunktes kann gleich anschliessend oder irgendwann im Verlauf des Spiels von jedem Spieler im „Vorübergehen" geschnappt werden. Dazu muss ein Spieler einfach über das entsprechende Treffpunktfeld hinwegziehen.

ACHTUNG: Nur die erste Ganovenbande eines Treffpunktes muss mit genauem Wurf geschnappt werden!

AUF ZUM NÄCHSTEN TREFFPUNKT

Sobald ein Spieler den nächsten Treffpunkt mit genauem Wurf erreicht hat, darf er sich wieder eine beliebige der beiden Ganoven-Figuren schnappen. Anschliessend zieht er wieder eine neue Spurenkarte und ermittelt so für alle Spieler das neue Zielfeld usw.
Nachdem die Detektive alle 12 Treffpunkte aufgesucht haben, geht's zurück aufs „Revier", das Start- und Zielfeld. Wer hier als Erster ankommt, erhält die letzte Ganovenbande, die doppelt zählt (positiv wie negativ).

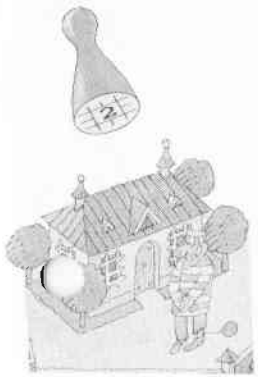
ENDE DES SPIELS

Nachdem der erste Detektiv mit genauem Wurf im „Revier" gelandet ist, ist die Ganovenjagd zu Ende.
Nun deckt jeder Spieler auf, wieviele Ganoven er schnappen konnte. Der erfolgreichste Spieler ist Sieger und damit neuer Chefdetektiv in unserem eigentlich so friedlichen Städtchen BELLA BALLERNO.
Nun wünschen wir Euch allen viel Spass beim ersten Spielchen um Glück, Ganoven und Geschick. Doch zuvor wollen wir euch noch einige Finessen und die kleinen Gemeinheiten des Spiels verraten:

DIE FEINHEITEN DES SPIELS

ZWEI AUF EINEM FELD

Trifft ein Detektiv mit genauem Wurf auf ein besetztes Feld, dann schickt er den dort stehenden Detektiv um soviele Felder „in die Wüste" (in eine beliebige Richtung), wie sein derzeitiger Würfelwurf anzeigte. Landet die versetzte Spielfigur dabei auf einem blauen Ereignisfeld, darf der versetzte Spieler keine neue Ereigniskarte ziehen.



HINTERHALT

Wer Pech hat, erwischt eine Ganovenfigur, bei der er in einen Hinterhalt gerät.
Wer so eine Figur erhält, muss eine beliebige seiner bereits geschnappten Banden (graue oder schwarze Figuren mit einem Zahlenwert) abgeben und ins Gefängnis stellen. Von dort kommen die Ganoven nur über Ereigniskarten wieder ins Spiel. Die Hinterhalt-Figur geht aus dem Spiel.

EREIGNISFELDER

Landet ein Detektiv mit genauem Wurf auf einem blauen Ereignisfeld, dann muss er eine Ereigniskarte ziehen und sofort ausführen. Wenn er dadurch nochmals auf ein Ereignisfeld kommt, darf er keine weitere Ereigniskarte mehr aufnehmen.

ZUGMECHANISMUS

In einem Zug darf ein Feld nie zweimal betreten werden.

GANOVENTAUSCH

Beim Tausch einer Ganovenbande (nur über Ereigniskarten möglich) darf sich ein Detektiv eine beliebige Figur des gegnerischen Detektivs auswählen.

SCHWARZE GANOVEN-FIGUREN

Die schwarzen Ganoven-Figuren sind besonders attraktiv, aber auch recht gefährlich: Wer Glück hat, findet darunter eine 7-köpfige Bande. Wer Pech hat, gerät in einen doppelten Hinterhalt und muss 2 seiner bereits mühevoll geschnappten Ganovenbanden abgeben und ins Gefängnis stellen.