

SPIELIDEE

In der Tischmitte liegen drei Kartenreihen mit Gaunern aus.

Wenn Gauner **gleicher Sorte** (gleicher Farbe) innerhalb einer Reihe nebeneinander liegen, dann ist das **eine Gruppe**. Ein einzelner Gauner ist eine 1er- Gruppe.

Es gibt sieben verschiedene Gaunersorten. Die Zahl am unteren Kartenrand gibt an, wie viele Karten dieser Sorte es insgesamt gibt. Am häufigsten gibt es die gelben Gauner (24 Karten), am wenigsten die grauen Gauner (6 Karten).



SPIELVORBEREITUNG

Die 105 Gaunerkarten werden gemischt. Der Spieler links vom Geber bekommt **drei Karten**, der im Uhrzeigersinn folgende Spieler bekommt **vier Karten**, alle anderen bekommen **fünf Karten**. Jeder nimmt seine Karten auf die Hand.

Nun werden in der Tischmitte **drei Kartenreihen** zu jeweils **10 Karten offen** ausgelegt. Die Karten werden nicht sortiert, sie werden so aufgedeckt und hingelegt, wie sie vom Stapel kommen.

Die restlichen Karten kommen als **verdeckter Zugstapel** an den Tischrand. **Beachte:** Neben dem Zugstapel sollte genügend Platz für das dort im Spielverlauf entstehende Gefängnis bleiben.



SPIELBLAUF

Der linke Nachbar des Gebers beginnt und führt **nacheinander** in folgender Reihenfolge **drei Aktionen** aus:

1.) Eine Gruppe nehmen (muss ausgeführt werden)

Der Spieler entscheidet sich für eine beliebige Reihe seiner Wahl und nimmt aus dieser Reihe **entweder** die **komplette** Gruppe ganz rechts außen **oder** die **komplette** Gruppe ganz links außen auf die Hand.

Anschließend muss er diejenige Gruppe „ins Gefängnis stecken“, die sich in derselben Reihe unmittelbar neben der gerade auf die Hand genommenen Gruppe befindet.

Er nimmt diese komplette Gruppe und legt sie offen an den Tischrand, ein Stückchen neben den verdeckten Zugstapel.



Beispiel: Sarah beginnt und entscheidet sich dafür, aus der untersten Reihe die Gruppe links außen zu nehmen. Sie nimmt die beiden roten Gauner auf die Hand. Anschließend nimmt sie die Gruppe direkt daneben (die beiden lila Gauner) und legt sie offen „ins Gefängnis“, an den Tischrand neben den Zugstapel.

2.) Eine Gruppe ablegen (kann ausgeführt werden)

Der Spieler kann (muss aber nicht!) **genau eine** Gaunersorte aus seiner Hand offen vor sich ablegen. Welche Gaunersorte und wie viele Karten dieser Sorte er ablegt (das kann auch eine einzige Karte sein), bleibt seiner Wahl überlassen. Die Karten werden so abgelegt, dass man erkennen kann, wie viele Karten es sind.



Beispiel: Sarah legt zwei grüne Gauner offen vor sich ab.

Wichtig: Hat man eine bestimmte Sorte vor sich ausliegen, darf man diese Sorte nachträglich nicht mit weiteren Karten ergänzen. Jede Sorte darf **insgesamt nur einmal** auf dem Tisch ausliegen. Will man Karten einer Sorte auslegen, von der ein anderer Spieler bereits Karten ausgelegt hat, so muss man von dieser Sorte **mindestens eine Karte mehr auslegen**, als dieser andere Spieler bereits ausliegen hat. Kann man das, so werden die ausliegenden Karten des anderen Spielers entfernt und verdeckt beiseite auf einen Ablagestapel gelegt (der betroffene Spieler darf diese Sorte nachfolgend wieder wie beschrieben auslegen).

3.) Eine Karte aufdecken (muss ausgeführt werden)

Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Zugstapel und legt sie offen ganz außen an dieselbe Seite der Reihe, von der er gerade Karten genommen hat, unmittelbar neben die dort liegenden Karten.



Beispiel: Sarah nimmt die oberste Karte vom Zugstapel (grüner Gauner) und legt sie links außen in die unterste Reihe, direkt neben die dort liegenden gelben Gauner.

Hinweis: Alle Spieler sollten gemeinsam darauf achten, dass die 3. Aktion, also das Aufdecken und Anlegen der Karte, nicht vergessen wird! Gegebenenfalls kann das Aufdecken und Anlegen während des gesamten Spielverlaufs auch von ein und demselben Spieler durchgeführt werden.

Nächster Spieler: Nun kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe und führt seinerseits die drei Aktionen wie beschrieben **nacheinander** aus. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend reihum immer weitergespielt.

Zugstapel leer: Sollte der verdeckte Zugstapel im Spielverlauf aufgebraucht sein, werden alle Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer verdeckter Zugstapel hingelegt.

Leere Reihen und Reihen auffüllen: Befindet sich im Spielverlauf in einer Reihe nur noch eine (oder keine) Gruppe, dann bleibt diese Reihe zunächst „leer“ liegen. Aus dieser Reihe darf nicht mehr genommen werden. Die Spieler müssen fortan Gauner aus einer anderen Reihe nehmen. **Erst dann, wenn alle drei Reihen „leer“ sind** (also jeweils nur noch aus einer oder keiner Gruppe bestehen), werden alle drei Reihen sofort wieder mit neuen Karten vom Zugstapel aufgefüllt, so dass dort wieder jeweils 10 Karten liegen. Falls in einer „leeren“ Reihe noch eine Gruppe vorhanden ist, wird diese Gruppe vor dem Auffüllen ganz nach außen geschoben.

Nicht genügend Karten: Sollte der äußerst unwahrscheinliche Fall eintreten, dass kein Zugstapel mehr gebildet werden kann, dass also nicht mehr genügend Karten vorhanden sind, um alle drei leeren Reihen aufzufüllen oder um in der 3. Aktion eine Karte aufzudecken, wird wie folgt verfahren: Jeder Spieler gibt so viele beliebige seiner Handkarten ab, dass er nur noch maximal 12 Handkarten besitzt. Diese werden dann gemischt und als neuer Zugstapel hingelegt. Sollten die abgegebenen Karten immer noch nicht ausreichen, muss jeder seine Kartenhand auf 6 beliebige Handkarten reduzieren.

**GEFÄNGNIS VOLL: 6-2 ODER 2-6
→ ES WIRD GEWERTET!**

Im Spielverlauf kommen immer mehr Gauner ins Gefängnis.

Diese Gauner werden stets offen und nach Sorten getrennt im Gefängnis ausgelegt, so dass jederzeit gut erkennbar ist, wie viele Gauner in jeder Sorte vorhanden sind.

Das Gefängnis ist dann voll, wenn von **sechs verschiedenen Sorten** jeweils **mindestens zwei Gauner** vorhanden sind, oder von **zwei verschiedenen Sorten** jeweils **mindestens sechs Gauner**.

Beachte: Derjenige Spieler, der durch Ausführen seiner 1. Aktion das Gefängnis füllt, darf die Aktionen 2 und 3 nicht mehr ausführen – sie verfallen.

Alle Gauner, die sich im Gefängnis befinden, werden nun **Farbe für Farbe** an die Spieler verteilt (zuerst die gelben Gauner, dann die orangen, dann die roten, usw.) – nur für diese Gauner gibt es Punkte. Die Gauner, die die Spieler im Spielverlauf vor sich ausgelegt haben, bringen keine Punkte.



Im Gefängnis liegen 6 Sorten mit jeweils mindestens 2 Gaunern: Wertung!

Derjenige Spieler, der zum Zeitpunkt der Wertung die gelben Gauner vor sich liegen hat, bekommt alle gelben Gauner aus dem Gefängnis - die erhaltenen gelben Gauner aus dem Gefängnis legt er aufgefächert vor sich ab.

Die gelben Gauner, die er zum Zeitpunkt der Wertung vor sich ausliegen hat, kommen sofort auf den Ablagestapel.

In der gleichen Weise wird Farbe für Farbe abgehandelt.

Beachte: Sollten Gaunersorten im Gefängnis liegen, von denen niemand Karten ausgelegt hat, dann kommen diese Gauner sofort auf den Ablagestapel.

→ Jeder Spieler addiert die **Anzahl aller Gaunerkarten**, die er aus dem Gefängnis erhalten hat und **multipliziert** sie mit der **Anzahl der verschiedenen Sorten**, die er aus dem Gefängnis erhalten hat. Das Ergebnis wird auf einem Zettel notiert.



$$\begin{array}{l} \text{gelb} + \text{rot} + \text{grün} = 3 \text{ Sorten} \\ 4 + 2 + 1 = 7 \text{ Karten} \\ \hline 7 \times 3 = 21 \text{ Punkte} \end{array}$$

Beispiel: Sarah hat vier gelbe Gauner, zwei rote Gauner und einen grünen Gauner aus dem Gefängnis erhalten.

Hierfür bekommt sie 21 Punkte notiert (7 Karten und 3 Sorten, also: $7 \times 3 = 21$).

WEITERER ABLAUF UND SPIELLENDE

Nach der Wertung kommen alle Gauner, die die Spieler aus dem Gefängnis erhalten haben, auf den Ablagestapel. Vor keinem Spieler liegen mehr Karten!

Ebenso ist das Gefängnis jetzt komplett leer! Nur die Karten, die die Spieler noch auf der Hand haben, dürfen sie behalten.

Das Spiel wird nun ganz normal wie gehabt fortgesetzt, und zwar vom linken Nachbarn desjenigen Spielers, der die Wertung ausgelöst hat. Anschließend wird das Spiel reihum so lange fortgesetzt, bis erneut eine Wertung stattfindet.

Die zweite Wertung, der folgende Ablauf und schließlich die dritte Wertung werden genauso gehandhabt, wie bereits beschrieben.

Das Spiel endet nach der dritten Wertung. Wer nun insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.