

Frank Stark

KLAUMAU!

Fiese Meute - fette Beute!



Ein "diebisches" Vergnügen!

KLAUMAU!

Ein Spiel für 2 bis 8 Spieler ab 7 Jahren
Spieldauer ca. 30 Minuten

Wer macht bei diesem Kartenraubzug die meiste Beute? Mit Bluff, Mut zum Risiko und etwas Glück, kann das jedem Spieler gelingen! Man sollte deshalb nicht die Nerven verlieren und schon gar nicht seine Karten!

Spielmaterial

- 108 Spielkarten:
36 Beutekarten ohne Aktion (=Zahlenkarten von 1 bis 4), 68 Beutekarten mit Aktion (8 x Schlüsselloch, 8 x kleiner Tresor, 8 x großer Tresor, 12 x Plan, 16 x Gauner, 8 x Tausch, 8 x Polizist)
4 Karten für Varianten (1 x Hehlerkarte, 2 x Wachhund, 1 x Bombe)
- Spielanleitung

Papier und Stift zum Notieren der Punkte werden ebenfalls benötigt.

Spielziel

Wer am Ende noch die meisten wertvollen Karten auf der Hand hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 4 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt.

Achtung: Bei 2 bis 5 Spielern werden nur die Karten mit schwarzer Rückseite benötigt (bei mehr Spielern alle Karten).

Spielablauf

Der älteste Spieler deckt die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie **neben** den Nachziehstapel. Auf diese Karte legt er eine seiner Handkarten ab, sofern sie in

Farbe oder Motiv mit der aufgedeckten Karte identisch ist.

Achtung: Mit der ersten Karte vom Stapel ist keine Aktion möglich. Wird als erste Karte ein Wachhund, eine Bombe oder ein Polizist aufgedeckt, wird sofort eine weitere Karte aufgedeckt und darauf gelegt. Dann geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Kann oder **möchte** ein Spieler keine Karte ablegen, sagt er laut „Ich kann nicht“. Nun kann Folgendes geschehen:

Der folgende Spieler glaubt ihm

Der Spieler am Zug zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Sein Zug ist beendet.

Der folgende Spieler glaubt ihm nicht

Der Spieler am Zug muss seine Handkarten zeigen.

- Besitzt er eine oder mehrere passende Karten, entscheidet der Anzweifler, welche

der passenden Karten auf den Stapel gelegt wird. Der Anzweifler darf außerdem eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Der Spieler am Zug zieht keine Karte nach.

- Besitzt der Spieler am Zug keine passende Karte, darf er zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen.

In beiden Fällen endet sein Zug und der folgende Spieler ist an der Reihe.

Wichtig: Nach Ausspielen einer Karte wird in der Regel keine Karte nachgezogen (Ausnahme s.o. und Polizist).

Es gibt drei Kartenarten:

1. Beutekarten ohne Aktion

(= Zahlenkarten von 1 bis 4)



Alle Karte mit einem Wert von 1 bis 4 sind Beutekarten ohne Aktion. Am Ende einer Runde bringen diese Karten ihren aufge-

druckten Wert als Punkte, sofern man sie auf der Hand behält. Es ist also durchaus ratsam, Beutekarten mit hohem Punktwert nicht leichtfertig abzulegen.

2. Beutekarten mit Aktion

Mit Ausnahme des Polizisten bringen Beutekarten mit Aktion am Ende einer Runde einen Punkt.

Das Schlüsselloch ?

Wer das Schlüsselloch spielt, darf sich eine Farbe wünschen.

Der kleine Tresor X

Wird der kleine Tresor gespielt, muss der nachfolgende Spieler einmal aussetzen.

Der Große Tresor XX

Wird der große Tresor gespielt, müssen die beiden nachfolgenden Spieler einmal aussetzen.

Achtung: Auf einen kleinen Tresor darf ein großer Tresor gespielt werden und umgekehrt.

Der Plan →

Wird ein Plan gespielt, geht das Spiel entgegen dem Uhrzeigersinn weiter. Ein Plan, der Pfeile in mehreren Farben zeigt, darf auf alle Karten dieser Farbe gespielt werden. Auf einen Plan mit Pfeilen in mehreren Farben, dürfen alle Karten gespielt werden, die eine dieser Farben besitzen.

Der Gauner G

Wird ein Gauner gespielt, darf der Spieler am Zug von einem beliebigen Mitspieler verdeckt eine Karte ziehen, sofern dieser nicht sofort einen Polizisten spielt (s.u.).

Der Tausch T

Wird ein Tausch gespielt, darf der Spieler am Zug von einem beliebigen Mitspieler eine Karte ziehen. Anschließend gibt er diesem Mitspieler eine Karte.

3. Karten mit Aktion aber ohne Beute

Der Polizist P

Mit einem Polizisten kann ein Gauner abgewehrt werden Der Polizist wird **neben** den Ablagestapel gelegt. Wer einen Polizisten spielt, zieht sofort eine neue Karte vom Nachziehstapel.

Möchte oder muss ein Spieler einen Polizisten spielen, ohne dass ein Gauner gespielt wurde, legt er ihn ebenfalls neben den Ablagestapel und zieht eine Karte nach.

Rundenende und Wertung

Eine Runde endet, wenn ein Spieler keine Karte mehr hat. Die Runde endet auch, wenn ein Spieler keine Karte mehr nachziehen kann.

Spieler die noch Karten **auf der Hand** haben, erhalten für diese Punkte:

Für Zahlenkarten erhält man den aufgedruckten Wert. Alle anderen Karten sind jeweils 1 Punkt wert. Für Polizisten gibt

es keine Punkte. Die Punkte werden notiert. Die neue Runde beginnt der führende Spieler. Bei Gleichstand beginnt von diesen Spielern der Älteste. Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler am Spiel teilnehmen.

Spielende

Die Punkte aller Runden werden addiert. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Profi-Gauner-Varianten

Das Grundspiel kann mit allen nachfolgenden Varianten beliebig ergänzt werden.

Die Fälschung

Die Farbe der letzten gespielten Karte macht alle Zahlenkarten dieser Farbe ungültig. Diese Karten gehen nicht in die Wertung ein. Ein Plan mit Pfeilen in mehreren Farben macht alle Zahlenkarten ungültig, die diese Farben zeigen.

Von der Polizei umstellt

Wird der 8. Polizist (bzw. der 6. Polizist, bei weniger als 6 Spielern) gespielt, endet das Spiel sofort. Der Spieler, der den letzten Polizisten gespielt hat, darf bei einem beliebigen Mitspieler eine Handkarte ziehen und sie für seine Wertung verwenden.

Der Hehler

Die Hehlerkarte wird ungefähr in die Mitte des Nachziehstapel geschoben. Sobald der Hehler auftaucht, gibt es einen Vorschuss für alle Ganoven. Jeder Spieler erhält für jede **Zahlenkarte** die er auf der Hand hat, 2 Punkte, **sofern er dies möchte**. Diese Punkte werden sofort notiert. Die gewerteten Karten werden zusammen mit dem Hehler in die Packung zurückgelegt. Für jede abgelegte Zahlenkarte gibt es eine neue Karte vom Nachziehstapel.

Der Wachhund W

Die beiden Wachhundkarten werden an beliebiger Stelle in den Nachziehstapel geschoben. Wer einen Wachhund zieht, nimmt ihn sofort auf die Hand. Anstatt eine Karte zu spielen, darf der Spieler seinen Wachhund offen vor sich auf den Tisch legen. Gegen einen Spieler mit Wachhund darf kein Gauner gespielt werden. Achtung: Es ist nicht möglich, zwei Wachhunde vor sich abzulegen. Wachhunde bringen bei Spielende einen Punkt, egal ob sie vor einem Spieler auf dem Tisch liegen oder sich in seiner Hand befinden.

Die Bombe B

Für die Bombe dürfen sich alle Spieler gemeinsam eine eigene Regel ausdenken. Für alle, die keine Idee haben, gibt es Vorschläge unter www.nsv.de.

KLAUMAU!

A game for 2 to 8 players, ages 7+ years
Length of play approx. 30 minutes

Who will get most booty with this card raid? With some bluffing, the courage to take risks and a little luck, every player can succeed! So you should not lose your nerve and certainly not your cards!

Contents of the game

- 108 playing cards:
36 Booty cards without action (= number cards from 1 to 4), 68 Booty cards with action (8 x Keyholes, 8 x Small treasure, 8 x Big treasure, 12 x Plans, 16 x Crooks, 8 x Trades, 8 x Police), 4 cards for variation (1 x receiver of stolen goods card, 2 x Watchdog, 1 x Bomb)
- Rules of the game

Paper and pen to keep score are also needed.

Aim of the game

Whoever still has the most valuable cards in their hand at the end, wins.

Setup

The cards are shuffled. Each player receives 4 cards. The rest of the cards are placed face-down, ready as the draw pile.

Note: With 2 to 5 players only the cards with the black reverse side are needed.

Gameplay

The eldest player draws the top card from the pile and places it **next** to the draw pile. He places one of the cards from his hand on this card, just as long as the card is identical to the uncovered card either in colour or theme.

Note: Action is not possible with the first card drawn from the pile. If the first card drawn is a Watchdog, Bomb or Policeman, then a further card is drawn straight away and placed on it. Play continues in a clockwise direction.

If a player **cannot** or **does not want** to play a card, he says out loud: „I cannot“. Now the following can happen:

The other players believe him

The player whose turn it is takes a card from the draw pile. His turn is over.

One of the other players does not believe him

The player whose turn it is **must** show the cards in his hand.

- If he has one or more **applicable cards**, the disbeliever decides which applicable card should be laid on the pile. In addition the disbeliever may take a

card from the draw pile. The player whose turn it is **does not draw** a card.

- If the player whose turn it is does not have an **applicable card**, then he may take two cards from the draw pile. In both instances his turn ends and play continues with the player to his left.

Important: After playing a card another card, as a rule, is not picked up (exception see above and Police).

There are three types of cards:

1. **Booty cards** without action (= number cards from 1 to 4)



All cards with a value of 1 to 4 are booty cards without action. At the end of the round the value printed on these cards score as points, as long as they are in a hand. It is therefore advisable not to be

careless when putting down booty cards with a high score value.

2. Booty cards with action

With the exception of the Police, the Booty cards with action count as a point at the end of a round.

The Keyhole ?

Whoever plays the Keyhole, can decide the next colour.

The Small treasure X

If the Small treasure is played, the next player skips a turn.

The Big treasure XX

If the Big treasure is played, the next two following players skip a turn.

Note: A Small treasure can be played on a Big treasure and vice-versa

The Plan →

If a Plan is played the game continues in an anti-clockwise direction. A Plan, which

shows the arrow in various colours can be played on all cards of these colours. All cards may be played on a plan with arrows in various colours if they have one of these colours.

The Crook C

If a Crook is played, the player whose turn it is may draw a card (concealed) from one of the other player's hand, as long as they do not immediately play a Policeman (see below).

The Barter B

If a Barter is played the player whose turn it is can draw a card from one of the remaining players. Next he gives this player one of his cards.

3. Cards with Action but without Booty **The Policeman P**

A Crook can be parried with a Policeman. The Policeman is placed down **next** to the discard pile. Whoever plays a

Policeman immediately takes a new card from the draw pile. If a player must or wants to play a Police-man, when a Crook has not been played, he still places it next to the discard pile and then draws a card.

End of the round and scoring

A round ends if a player no longer has any cards. The round also ends if a player cannot draw any more cards.

Players who still have cards **in their hand** count these for their score:

For number cards the printed value is the score. All other cards are respectively worth 1 point. No points for Policeman.

The scores are written down.

The player in the lead starts the new round. If the scores are equal the eldest of the players begins. The number of players in the game is the number of rounds that are played.

End of the game

The scores from all of the rounds are added up. Whoever has the highest score at the end, wins.

Professional-Hoodlum-Variations

The basic game can be extended at will with all of the following variations.

Forgery

The colour of the last card played invalidates all of the number cards in this colour. These cards are not counted in the scoring. A Plan with various colours invalidates all of the number cards that have these colours.

Converted by the Police

If the 8th Policeman is played, the game ends immediately. The player who played the last Policeman may take a card from one of the other players and use it for his score.

Receiver of stolen goods

The Receiver of stolen goods card is placed somewhere in the middle of the draw pile. As soon as it appears, there is an advance of money for all Crooks. Each player receives 2 points for every **number card** in their hand **as long as they want to**. These points are written down straight away. The scoring cards have to be put back in the packaging together with the Receiver of stolen goods. For every number card played a new one is taken from the draw pile.

The Watchdog W

Both Watchdog cards are inserted at random in the draw pile. Whoever picks up a Watchdog card puts it immediately in their hand. Instead of playing a card he may place his Watchdog face-up in front of him on the table. A Crook cannot be played against a player with a Watchdog.

Note: It is not possible to put two Watchdogs down in front of one player. Watchdogs count as one point at the end of the game, regardless of whether they are on the table in front of the player or in his hand.

The Bomb B

For the Bomb all of the players have to decide upon a rule together. For all those who do not have an idea, there are suggestions at www.nsv.de.



Sur vos gardes!

Meute dégoûtante – butin alléchant!

Un jeu pour 2 à 8 joueurs, à partir de 7 ans. Durée du jeu: environ 30 minutes

Lors de cette razzia, qui va récupérer le plus gros butin? Avec un peu de bluff, de risque et de chance, chaque joueur peut y parvenir! Mieux vaut ne pas perdre son sang froid, et encore moins ses cartes!

Matériel de jeu

- 108 cartes à jouer:
36 cartes-butin sans action (= cartes numérotées de 1 à 4), 68 cartes-butin avec action (8 trous de serrure, 8 petits coffre-forts, 8 grands coffre-forts, 12 plans, 16 voyous, 8 échanges, 8 policiers), 4 cartes de variante (1 carte-recel, 2 chiens de garde, 1 bombe)
- Règle du jeu

Sont également nécessaires du papier et un crayon, afin de noter les points.

But du jeu

A gagné celui qui, à la fin du jeu, a le plus de cartes de valeur en main.

Préparation

Les cartes sont battues. Chaque joueur reçoit 4 cartes qu'il garde en main. Les cartes restantes sont tournées à l'envers et servent de pioche.

Remarque: si 2 à 5 joueurs participent au jeu, sont uniquement nécessaires les cartes dont le dos est noir.

Déroulement

Le joueur le plus âgé retourne la carte placée en haut du tas, et la pose **à côté** de la pioche. Il pose sur cette carte une de ses cartes, à condition qu'elle soit de motif ou de couleur identique avec la carte

retournée.

Remarque: avec la première carte du tas, aucune action n'est possible. Si la première carte retournée est un chien de garde, une bombe ou un policier, une deuxième carte est tirée immédiatement et posée sur celle-ci. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur ne peut ou ne souhaite pas poser de carte, il dit alors à voix haute: «Je ne peux pas». Sont alors possibles les cas de figure suivants:

Les autres joueurs le croient

Le joueur à qui c'est le tour tire une carte de la pioche. Son tour est terminé.

Les autres joueurs ne le croient pas

Le joueur à qui c'est le tour **doit** montrer les cartes qu'il a en main.

- S'il possède une ou plusieurs cartes **correspondantes**, le joueur ne l'ayant pas cru décide laquelle des cartes correspondantes est posée sur le tas. Le joueur ne l'ayant pas cru a également le droit de tirer une carte de la pioche. Le joueur à qui c'est le tour ne tire **pas de carte**.

- Si le joueur à qui c'est le tour ne tire **pas de carte adéquate**, il a alors le droit de tirer deux cartes de la pioche. Dans les ceux cas, son tour est terminé et c'est au tour de son voisin de gauche.

Important: en règle générale, après avoir joué une carte, on ne tire pas d'autre carte (exception: cf ci-dessus et policier).

Il existe trois types de cartes:

1. Les cartes-butin sans action

(= cartes numérotées de 1 à 4)



Toutes les cartes ayant une valeur de 1

à 4 sont des cartes-butin sans action. A la fin d'une partie, ces cartes rapportent le nombre de points correspondant à leur valeur, à condition qu'on les gardent en main. Il est donc fortement conseillé de ne pas poser de manière irréfléchie les cartes-butin ayant beaucoup de valeur.

2. Les cartes-butin avec action

A l'exception du policier, les cartes-butin avec action rapportent un point à la fin d'une partie.

Le trou de serrure ?

Celui qui joue le trou de serrure a le droit de dire la couleur qu'il aimerait avoir.

Le petit coffre-fort X

Si l'on joue le petit coffre-fort, le joueur suivant doit passer son tour.

Le grand coffre-fort XX

Si l'on joue le grand coffre-fort, les deux joueurs suivants doivent passer leur tour.

Remarque: Il est possible de

jouer un grand coffre-fort sur un petit, et inversement.

Le plan →

Si l'on joue un plan, le jeu continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Un plan indiquant des flèches de plusieurs couleurs peut être joué sur toutes les cartes de cette couleur. Sur un plan indiquant des flèches de plusieurs couleurs, il est possible de jouer toutes les cartes possédant une de ces couleurs.

Le voyou V

Si l'on joue un voyou, le joueur à qui c'est le tour tire une carte retournée d'un joueur au choix, à la condition que celui-ci ne présente pas immédiatement un policier (voir plus bas).

L'échange E

Si l'on joue un échange, le joueur à qui c'est le tour tire une carte d'un joueur au choix. Ensuite, il donne une carte à ce joueur.

3. Cartes à action mais sans butin

Le policier P

Il est possible de repousser un voyou à l'aide d'un policier. Le policier est posé à **côté** de la défausse. Celui qui joue un policier tire immédiatement une nouvelle carte de la pioche.

Si un joueur doit ou souhaite jouer un policier sans qu'un voyou ait été joué, il le pose alors également à côté de la défausse et tire une carte.

Fin de la partie et décompte des points

La partie est terminée lorsqu'un joueur n'a plus de cartes. La partie est également terminée lorsqu'un joueur ne peut plus tirer de cartes.

Les joueurs ayant encore des cartes **en main** reçoivent pour celles-ci des points: Pour les cartes numérotées, le joueur touche les points correspondant à la valeur indiquée. Toutes les autres cartes valent chacune 1 point. Les policiers ne

rapportent pas de points. Les points sont notés.

C'est le joueur étant en tête qui démarre la nouvelle partie. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus âgé des joueurs concernés qui commence. On joue autant de parties qu'il y a de joueurs.

Fin du jeu

On additionne les points de toutes les parties. A gagné celui qui, à la fin du jeu, a le plus de points.

Variantes pour voyous pros

Il est possible de compléter le jeu de base par les variantes suivantes.

La falsification

La couleur de la carte ayant été jouée en dernier rend invalides toutes les cartes numérotées de cette couleur. Ces cartes ne sont pas prises en compte lors du décompte des points. Un plan ayant des

flèches de plusieurs couleurs rend invalides toutes les cartes numérotées de ces couleurs.

Encerclé par la police

Dès que le huitième policier est joué, le jeu est terminé. Le joueur ayant joué le dernier policier tire une carte d'un joueur au choix et peut l'utiliser pour le décompte des points.

Le receleur

La carte-recel est insérée au milieu de la pioche. Dès que le receleur apparaît, tous les voyous touchent un acompte. Chaque joueur reçoit 2 points pour chaque **carte numérotée** qu'il a en main, **à condition qu'il le veuille bien**. Ces points sont notés immédiatement. Les cartes numérotées sont remises, avec le receleur, dans la boîte. Pour chaque carte numérotée posée, il y a une nouvelle carte de la pioche.

Le chien de garde C

Les deux cartes de chien de garde sont insérées au hasard dans la pioche. Le joueur tirant un chien de garde le prend immédiatement en main. Au lieu de jouer une carte, le joueur peut poser son chien de garde de manière visible face à soi. Il n'est pas possible de jouer un voyou contre un chien de garde. Remarque: il n'est pas possible de poser face à soi deux chiens de garde.

Qu'ils soient posés sur la table devant un joueur ou que le joueur les ait en mains, à la fin du jeu, les chiens de garde rapportent un point.

La bombe B

Pour la bombe, tous les joueurs peuvent se concerter pour inventer leur propre règle. Ceux à court d'idées trouveront des propositions sur www.nsv.de.

Prendi il bottino!

Banda spietata – refurtiva rubata!

Un gioco da 2 a 8 giocatori, a partire dai 7 anni. Durata del gioco: circa 30 minuti

Chi riesce ad aggiudicarsi il bottino più ricco in questo furto di carte?

Bluffando, rischiando e con un po' di fortuna chiunque può vincere il gioco! Quindi: attenti a non perdere il controllo e soprattutto... le carte!

Dotazione

- 108 carte da gioco:
36 carte-bottino senza azione (= carte punti da 1 a 4), 68 carte-bottino con azione (8 x serrature, 8 x piccole cassaforti, 8 x cassaforti grandi, 12 x piani, 16 x furfanti, 8 x scambi, 8 x poliziotti), 4 carte per variazioni (1 x carte-ricettatore, 2 x cani da guardia, 1 x bomba)
- Istruzioni

Munitevi anche di carta e penna per annotare i punti!

Scopo del gioco

Vince chi alla fine ha in mano più carte di valore più alto.

Preparazione

Si mischiano le carte. Ogni giocatore riceve 4 carte. Le carte restanti si mettono da parte come mucchio per pescare in seguito. Attenzione: da 2 a 5 giocatori servono solo le carte con il rovescio nero.

Svolgimento

Il giocatore più vecchio scopre la carta in cima al mazzo e la appoggia **accanto** al mucchio da dove si pesca. Se ha in mano una carta dello stesso colore o dello stesso segno la può appoggiare sopra a questa carta. Attenzione: con la prima carta del mazzo non si può compiere nessuna azione. Se

la prima carta è un cane da guardia, una bomba o un poliziotto si scopre subito un'altra carta e la si appoggia sopra. Il gioco prosegue in senso orario.

Se un giocatore non **può** o non **vuole** mettere giù una carta deve dire a voce alta "non posso". Adesso può accadere quanto segue:

Gli altri giocatori gli credono

Il giocatore di turno prende una carta dal mazzo. Ha finito il turno.

Un giocatore non gli crede

Il giocatore di turno **deve** mostrare le sue carte.

- Se ha **una o più carte dello stesso colore o motivo** deve mettere sul mucchio una carta decisa da chi non gli ha creduto. Quest'ultimo può inoltre prendere una carta dal mucchio da cui pescare. Il giocatore di turno non prende

nessuna carta.

- Se ha **una o più carte dello stesso colore o motivo** deve mettere sul mucchio una carta decisa da chi non gli ha creduto. Quest'ultimo può inoltre prendere una carta dal mucchio da cui pescare. Il giocatore di turno non prende nessuna carta.

- Se il giocatore di turno non ha nessuna carta dello stesso colore o motivo può prendere 2 carte dal mucchio.

In entrambi i casi ha finito il turno e ora tocca al giocatore alla sua sinistra

Importante: dopo aver buttato giù la carta normalmente non si pesca. (Fanno eccezione i casi suddetti e il poliziotto).

Esistono tre tipi di carte:

1. Carte-bottino senza azione

(= carte-punti da 1 a 4)



Tutte le carte che hanno un valore da 1

a 4 sono carte-bottino senza azione. Alla fine di un giro queste carte valgono quanto i punti che ci sono scritti sopra, fintanto che le si ha in mano. Si consiglia quindi di non buttare giù le carte con un punteggio alto troppo facilmente.

2. Carte-bottino con azione

Ad eccezione del poliziotto le carte-bottino con azione valgono un punto alla fine del giro.

La serratura: ?

Chi gioca la serratura può scegliere un colore.

La piccola cassaforte: X

Se si gioca la piccola cassaforte il giocatore successivo deve saltare il turno.

La cassaforte grande: XX

Se si gioca la cassaforte grande devono saltare un giro i due giocatori successivi.

Attenzione: si può giocare una cassaforte

piccola su una cassaforte grande e viceversa.

Il piano: →

Se si gioca un piano il gioco continua in senso antiorario. Un piano che ha frecce in vari colori può essere giocato su tutte le carte che hanno uno di questi colori. Su un piano con varie frecce si possono giocare tutte le carte che hanno uno di questi colori.

Il furfante: G

Se si gioca un furfante il giocatore di turno può rubare una carta a scelta da un altro giocatore, se quest'ultimo non mostra subito il poliziotto. (Vedi sotto).

Lo scambio: T

Se si gioca uno scambio il giocatore di turno può prendere una carta qualsiasi da un giocatore. In seguito gli dà una delle sue carte.

3. Carte con azione ma senza bottino Il poliziotto: P

Se si è in possesso di un poliziotto ci si può difendere da un furfante.

Si appoggia il poliziotto **accanto** al mucchio dove si mettono le carte. Chi gioca un poliziotto pesca subito un'altra carta dal mucchio. Se un giocatore vuole o deve giocare un poliziotto, senza che si sia giocato un furfante, lo appoggia lo stesso accanto al mucchio di carte da deporre e prende una carta dal mazzo per pescare.

Fine di una partita e punteggio

Una partita finisce quando un giocatore non ha più carte. Il giro finisce anche quando un giocatore non può più pescare carte.

I giocatori che hanno ancora carte **in mano** ricevono punti per queste: per le carte-punti si riceve il valore che è

segnato sulla carta. Tutte le altre carte valgono 1 punto. I poliziotti non hanno nessun valore. Si annotano i punti. Comincia il nuovo turno il giocatore che ha più punti. In caso di pareggio comincia il più vecchio dei due. Si gioca per tanti giri quanti sono i giocatori.

Fine del gioco

Si sommano i punti di tutte le partite. Vince chi ha alla fine il punteggio più alto.

Variante del maestro furfante

Si può arricchire il gioco base con tutte le seguenti varianti.

La falsificazione

Il colore dell'ultima carta giocata rende nulle tutte le carte-punti di questo colore. Queste carte non si usano per il conteggio dei punti. Un piano con frecce di vari colori rende nulle tutte le carte-punti che hanno uno di questi colori.

Circondati dalla polizia

Il gioco termina immediatamente quando viene giocato l'ottavo poliziotto. Il giocatore che ha giocato l'ultimo poliziotto può prendere una carta dalle mani di un giocatore a scelta e usarla per il proprio punteggio.

Il ricettatore

Si mette la carta del ricettatore circa a metà del mucchio da cui si pesca. Non appena appare il ricettatore c'è un anticipo del bottino per tutti i furfanti. Ogni giocatore riceve, se lo desidera, 2 punti per ogni **carta-punti** che ha in mano, che poi si mettono da parte. Si annotano subito questi punti. Per ogni carta-punti messa giù si pesca una nuova carta dal mucchio.

Il cane da guardia W

Si infilano i due cani da guardia in due punti a scelta del mazzo di carte da cui

pescare. Chi pesca un cane da guardia lo mette subito tra le proprie carte in mano. Invece di giocare una carta il giocatore può appoggiare il suo cane da guardia scoperto sul tavolo. Non si può giocare nessuna carta-furfante contro un giocatore con il cane da guardia.

Attenzione: non si possono appoggiare 2 cani da guardia davanti a sé

Alla fine del gioco i cani da guardia valgono un punto, senza distinzione se questi sono appoggiati sul tavolo o in mano

La bomba B

Per la bomba si deve pensare tutti assieme una regola. Per chi non avesse idee ci sono delle proposte su www.nsv.de.



Weitere Dosenspiele in unserem Sortiment:

GOLD RAUSCH

... finde was die Anderen suchen!
Am kleinen Fluss Blue Creek wurde Gold gefunden. Viele Goldsucher machen sich auf, nach dem Gold zu schürfen. Doch nicht jeder "Digger" hat das nötige Werkzeug, ein gutes Näschen für den richtigen Ort und die Portion Glück, um die begehrten Nuggets zu finden.

Ein Nehmen- und Geben-Kartenspiel für 3-5 Spieler von 9-109 Jahren.

kecke Schnecke

Wer bekommt seine Schnecken-Immobilien als Erster von der Hand?

Alle Spieler sind gleich zeitig am Zug und nur der Schnellste kann mit seiner Schnecken-bude den Wunsch einer Schnecke erfüllen. War es jedoch das richtige Haus? Kein Spiel für lahme Schnecken!



Ein turboschnelles Hin- und Wegspiel für 2-6 Spieler von 7-107 Jahren.

Jeder Spieler erhält 7 Karten, die geschickt abgelegt werden sollen. Loch auf Loch oder Loch auf Zahl. Denn zu erreichen ist der Gesamtwert: **SIEBEN!**

7

Weitere Dosenspiele in unserem Sortiment:

Ein Familienspiel für 2-7 Spieler
ab 7 Jahren.



OCHSEN SOXEN



In diesem raffinierten Kartenspiel müssen die Ochsen und Kühe geschickt auf die Weide platziert und der richtige Zeitpunkt für einen kühlen Flirt gefunden werden.

Für 2-4 "kühle Flirter"
von 8-99 Jahren.



Die Suppen sind bestellt und die Köche in Verzug. Der Chef de cuisine gibt den Takt an. Jetzt müssen die Zutaten im vorgegebenen Tempo in den Topf gebracht werden. Jeder Koch versucht dabei die beste Suppe zu kreieren.

Wer am Ende die Kochlöffel in den feinsten Suppen hat, gewinnt das Duell der Köche.

Ein turbulentes Kochspiel
für 3-6 Spieler
von 7-97 Jahren.



Wir wünschen Ihnen viel Spaß
beim

KLAUMAU!



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

Oberasbacher Straße 8-10
D-90513 Zirndorf

Tel.: 0911 - 96 96 7 - 0
Fax: 0911 - 96 96 7 - 77

Internet: www.nsv.de
E-Mail: info@nsv.de