



\$CHEFFELN



Spielidee

Die Roaring Twenties, eine Zeit des Aufbruchs und der großen Geschäfte. Schicken Sie Ihre Leute los und scheffeln Sie Geld auf unterschiedlichen Geschäftsfeldern, im Glücksspiel, als Filmmogul oder beim Alkoholschmuggel. Doch Achtung, die Konkurrenz schläft nicht und versucht Sie von den lukrativsten Feldern zu verdrängen...



Material



8 Geschäftsfelder



8 Personenkarten



24 Bewegungskarten

32 Geldplättchen

Werte ansteigend von A (0-2000) bis H (14000-16000)



Rückseite



Vorderseite



1 Startspielerplättchen

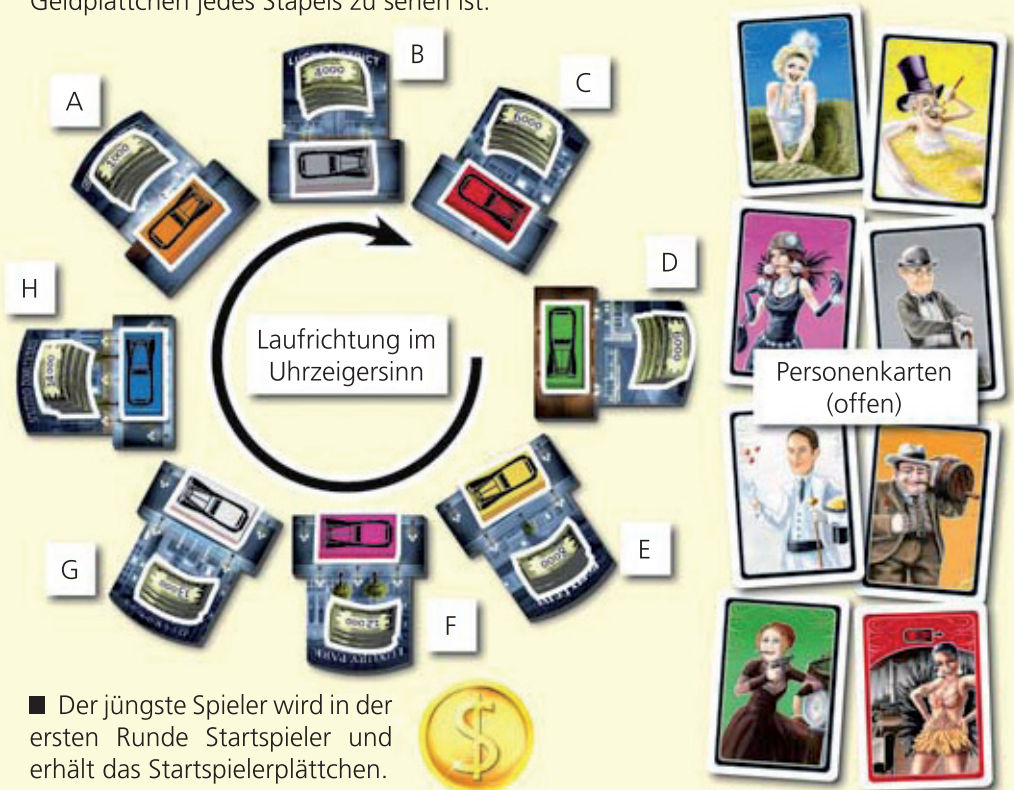


8 Limousinen

diese Spielregel

Grundspiel für 2-4 Spieler: Vorbereitung

- Nimm die 8 Geschäftsfelder und ordne sie in der Reihenfolge der Buchstaben (A-H) kreisförmig auf dem Tisch an.
- Stelle die 8 Limousinen in zufälliger Reihenfolge auf die Straßen der Geschäftsfelder, so dass auf jedem Feld 1 Figur steht.
- Lege die 8 Personenkarten für jeden greifbar offen auf dem Tisch ab.
- Sortiere die 32 Geldplättchen nach Zugehörigkeit zu den Geschäftsfeldern A-H (siehe Rückseite) zu kleinen Stapeln mit jeweils 4 Geldplättchen. Mische nun die Stapel und lege sie auf das entsprechende Geschäftsfeld, so dass jeweils nur das oberste Geldplättchen jedes Stapels zu sehen ist.



- Der jüngste Spieler wird in der ersten Runde Startspieler und erhält das Startspielerplättchen.



- Er mischt die Bewegungskarten und teilt an jeden Spieler 4 Karten aus.

- Beginnend beim Startspieler wählt reihum im Uhrzeigersinn jeder Spieler eine der auf dem Tisch liegenden Personenkarten aus und legt diese vor sich ab. Die darauf abgebildete Person ist der aktuelle Repräsentant des Spielers.

Spielablauf

Beginnend beim Startspieler werden der Reihe nach im Uhrzeigersinn die Karten gespielt. Wer am Zug ist, spielt genau 1 Karte aus, so dass jeder in einer Runde genau viermal am Zug ist. Sind alle Karten gespielt worden, folgt die **Scheffelphase**.

Zugmöglichkeiten:

Wer an der Reihe ist, spielt eine Bewegungskarte aus. Dabei gibt es 2 Möglichkeiten:

1. Ziehen

Spieler eine deiner Bewegungskarten **offen** aus: Die zur Person gehörende Limousine (gleiche Farbe) wird entsprechend den **Bewegungsregeln** (siehe Seite 4) gezogen. *(Dabei ist es unerheblich, welche Figur gerade den Spieler repräsentiert. Jeder kann jede Karte ausspielen und somit auch jede Figur bewegen.)*

2. Tausch

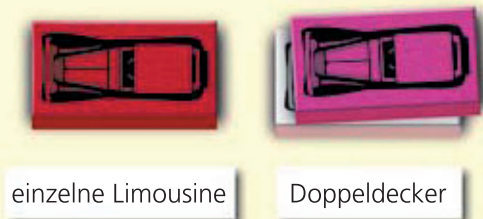
Lege eine deiner Bewegungskarten (egal welche) **verdeckt** ab: Du musst nun deine aktuelle Personenkarte – also deinen Repräsentanten – zu den anderen Personenkarten zurück legen und dir dafür eine neue nehmen. Personenkarten von anderen Spielern sind allerdings tabu!

ACHTUNG: Im letzten Zug darf keine Personenkarte mehr getauscht werden. In einer Runde darf mehrmals getauscht werden, jedoch **muss** die letzte Bewegungskarte immer **offen** gespielt werden.



Limousinen und Doppeldecker:

Auf einem Geschäftsfeld dürfen 1 oder 2 Limousinen stehen. Kommt eine Limousine auf einem Geschäftsfeld an, auf dem bereits eine andere steht, so wird die ankommende Limousine auf die dort stehende drauf gesetzt. So ein Limousinen-Zweierturm wird als Doppeldecker bezeichnet.



Bewegungsregeln:

Wird eine Bewegungskarte offen gespielt, wird die Limousine gleicher Farbe 1 Schritt weiter im Uhrzeigersinn gezogen.

Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

Eine einzelne Limousine ziehen:

Steht eine Limousine allein auf einem Geschäftsfeld oder handelt es sich um die obere Limousine eines Doppeldeckers, so wird sie alleine gezogen (bei einem Doppeldecker bleibt die untere Limousine auf dem Geschäftsfeld stehen).

■ Ist das nächste Feld frei, bleibt die Limousine dort stehen.



■ Ist das nächste Feld bereits mit **einem** Fahrzeug besetzt, wird die Limousine auf dieses Fahrzeug drauf gesetzt (beide Limousinen bilden nun zusammen einen Doppeldecker).



■ Ist das nächste Feld (bzw. die nächsten Felder) bereits mit **zwei** Figuren besetzt, so überspringt die Limousine den (bzw. die) Doppeldecker und wird bis zum nächsten freien oder nur mit einem Fahrzeug besetzten Feld weiter gezogen.



Eine einzelne Limousine zieht immer bis zum nächsten freien oder mit 1 Limousine besetzten Geschäftsfeld

Einen Doppeldecker ziehen:

Wird für die untere Figur eines Doppeldeckers eine Bewegungskarte gespielt, so wird der gesamte Doppeldecker gezogen (die obere Figur wird also mitbewegt).



Ein Doppeldecker zieht immer bis zum nächsten freien Feld

■ Ein Doppeldecker wird immer bis zum nächsten freien Feld gezogen. Alle mit ein oder zwei Limousinen besetzten Felder werden übersprungen.

Scheffelphase:

Nachdem alle Spieler ihre Karten gespielt haben, folgt die Scheffelphase: Jeder schaut nun, auf welchem Geschäftsfeld die Limousine seines aktuellen Repräsentanten (Personenkarte, die vor dem Spieler liegt) gelandet ist.



Die rote Limousine steht auf Lucre District, Rot erhält das oberste Geldplättchen. Gelb ist verdeckt und erhält deshalb kein Geld.

■ Steht die Limousine dort allein oder auf einer anderen, darf sich der Spieler das oberste Geldplättchen vom Geldstapel nehmen.

■ Steht auf der Limousine eine andere, geht der Spieler leer aus.

Nach dem Scheffeln:

■ Die Spieler behalten ihre aktuellen Personenkarten und die Limousinen bleiben auf den Geschäftsfelder stehen.

■ Der Startspielerstein wandert nach links zum nächsten Spieler weiter.

■ Der neue Startspieler sammelt die ausgespielten Bewegungskarten ein, mischt alle 24 Bewegungskarten und teilt wieder an jeden 4 Karten aus.

■ Gegebenenfalls werden Geldplättchen aufgedeckt. Auf allen Geschäftsfeldern muss das oberste Geldplättchen aufgedeckt sein.

Die nächste Runde beginnt, indem die Bewegungskarten – beginnend beim Startspieler – ausgespielt werden.

Spielende

Sobald nach der Scheffelphase neben mindestens einem Feld das vierte Geld-Plättchen vergeben wurde, endet das Spiel. Nun zählt jeder sein Geld. Wer am meisten scheffeln konnte, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Bei dieser Version geht es hektisch zu. Alle spielen gleichzeitig.
Es können bis zu 8 Spieler mitmachen.

Vorbereitung

- Die Geschäftsfelder werden im Kreis angeordnet (Reihenfolge spielt dabei keine Rolle) und auf jedes 1 Limousine gestellt.
- **Alle** Geld-Plättchen werden mit der Rückseite (A-H) nach oben gemischt. Sie werden nicht nach Buchstaben sortiert. Es werden 8 Stapel mit je 4 zufällig gewählten Geldplättchen gebildet und in zufälliger Reihenfolge auf die Geschäftsfelder gelegt. Das oberste Geldplättchen jedes Stapels wird aufgedeckt.
- Die 8 Personenkarten werden auf dem Tisch so abgelegt, dass sie sich in Reichweite von allen Spielern befinden. *(Die Spieler wählen zunächst keine Person, die sie repräsentiert.)*

- Der Startspieler mischt die 24 Bewegungskarten und legt davon 7 Karten **verdeckt** in einer Reihe aus. *(Diese Reihe gibt die Züge vor.)*



7 zufällige Bewegungskarten auslegen

Spielablauf

- Der Startspieler deckt nun die 7 verdeckt gelegten Bewegungskarten **von rechts nach links** auf.
- Nachdem die letzte Bewegungskarte aufgedeckt wurde, versuchen alle Spieler gleichzeitig abzuschätzen, wo die Limousinen nach der Zugphase landen werden und welche Person mit ihrer Limousine wohl auf dem lukrativsten Geschäftsfeld landen wird. **ACHTUNG:** Die Zugreihenfolge ist von links nach rechts.
- Wer sich für eine Limousine entschieden hat, nimmt schnell die zugehörige Personenkarte aus der Mitte an sich. *(Dabei gilt: Wer eine Karte zuerst berührt, darf sie auch aufnehmen. Das Berühren einer Karte verpflichtet, diese zu nehmen.)*
- Sobald der vorletzte Spieler eine Personenkarte genommen hat, zählt dieser laut von 5 bis 0 runter. Der letzte Spieler hat also noch 5 Sekunden Zeit, sich zu entscheiden. Hat er sich nach Ablauf der 5 Sekunden noch nicht entschieden, kann er keine Personenkarte mehr nehmen und geht leer aus.

Ziehen:

Nun werden die Limousinen gezogen, indem die ausliegenden Bewegungskarten **von links nach rechts** abgehandelt werden. Jede Bewegungskarte bewegt die entsprechende Limousine gleicher Farbe vorwärts, so wie in den normalen **Bewegungsregeln** beschrieben.

Scheffelphase:

Jeder darf nun für seinen Repräsentanten Geld nehmen, so wie es in der **Scheffelphase** auf Seite 4 beschrieben wurde.

Nach dem Scheffeln:

- Die Personenkarten werden zurück in die Tischmitte gelegt.
- Das Startspieler-Plättchen wechselt zum nächsten Spieler.
- Gegebenenfalls werden Geldplättchen aufgedeckt, so dass immer das oberste Plättchen jedes Stapels sichtbar ist.
- Der neue Startspieler mischt alle 24 Bewegungskarten und legt 7 verdeckt in einer Reihe aus.

Spielende

Sobald der Geldstapel mindestens eines Geschäftsfeldes leer ist, endet das Spiel. Der reichste Spieler gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



„RUN“-Erweiterung

(nicht im Grundspiel enthalten)

Die Erweiterung beinhaltet 6 zusätzliche Bewegungskarten. Diese Karten werden zusammen mit den anderen Bewegungskarten im Spiel gemischt. Sie haben folgende Funktionen:



Ausweichen (1x):

Nimm die obere Limousine eines Doppeldeckers und stelle sie auf ein beliebiges freies Feld (nicht auf eine andere Limousine).



Rückwärts (2x):

Bewege eine beliebige Limousine 1 Schritt rückwärts (gegen den Uhrzeigersinn). Es gelten die normalen Bewegungsregeln.



Gemeiner Tausch (1x):

Tausche deine Personenkarte mit einer beliebigen anderen Personenkarte. Du darfst deine Personenkarte auch mit der Personenkarte eines anderen Spielers tauschen.



Joker (2x):

Bewege eine beliebige Limousine 1 Schritt vorwärts.

Hinweis: Die Sonderkarten dürfen auch als jeweils letzte Karte gespielt werden.

Scheffeln im Mafia-Stil

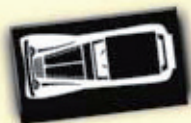
(Erweiterung exklusiv für Spieleschmiede)



Zusätzlich zu den „Scheffeln“-Regeln gelten folgende Regeln:

Vorbereitung:

Die zusätzliche schwarze Mafia-Limousine wird zu Beginn des Spiels, nachdem die Limousinen auf den Geschäftsfeldern verteilt wurden, unter die Limousine geschoben, die auf dem Feld „Dinero Docks“ steht.



Züge:

Die Mafia-Limousine wird immer dann (nach den Bewegungsregeln) gezogen, wenn ein Spieler eine Bewegungskarte verdeckt spielt.

Scheffelphase:

In der Scheffelphase wird auch das Geldplättchen, das der Mafia zusteht (also vom Geschäftsfeld, wo die schwarze Limousine steht, sofern sie nicht unter einer anderen steht) vergeben. Für die Vergabe kommen nur die Spieler in Frage, deren Limousinen **nicht** unter einer anderen stehen. Von diesen erhält der Spieler das Mafia-Geld, dessen Limousine auf dem Geschäftsfeld mit der niedrigsten Wertigkeit steht (Wertigkeit der Geschäftsfelder steigt von A nach H). Er erhält das Geldplättchen der Mafia zusätzlich zu seinem eigenen.