



# GELEGENHEIT MACHT DIEBE

von  
Daniel Badraun

## Krimi-Kartenspiel

*für raffinierte Langfinger*



**GMEINER**

**SPANNUNG**

## Fette Beute

*Die alljährliche Uhren- und Schmuckmesse hat ihre Tore geöffnet. An unzähligen Ständen werden sündhaft teure Uhren, kostbare Edelsteine und wertvoller Schmuck präsentiert. Viel Geld ist im Spiel. Da kann man schon in Versuchung kommen. Aber lohnt sich ein Beutezug wirklich? Wie gut sind die eigenen Karten? Und was haben die anderen Anwesenden vor? Bluffen sie, oder sind ihre Trümpfe wirklich so stark? Möglicherweise sind es Glücksritter, die alles auf eine Karte setzen, also viel gewinnen, aber ebenso viel verlieren können.*

*Neben raffinierten Langfingern sind auch Polizisten, Versicherungsagenten und Privatdetektive vor Ort. Dazu die vielen unbeteiligten Passanten, die nicht im Traum an einen Diebstahl denken. Möglich ist in diesem Trubel eben alles. Doch abgerechnet wird erst ganz am Schluss, wenn die Messe ihre Tore wieder schließt ...*

## Spielziel

Die Spieler schlüpfen an jedem der sechs Messetage in eine neue Rolle, um als Diebe, Polizisten, Versicherungsagenten, Detektive oder unbeteiligte Besucher mit den eigenen Spielkarten die Konkurrenz in Schach zu halten und dabei möglichst viele Punkte zu sammeln. Wer am Ende der sechs Spielrunden die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, gewinnt das Spiel und darf sich zu Recht als cleverster Messebesucher feiern lassen!

## Inhalt

»Gelegenheit macht Diebe« ist ein Krimi-Kartenspiel für 3 bis 6 Spieler. Es umfasst:

- 6 Rollenkarten
- 48 Spielkarten (jeweils 12 Karten einer Farbe)
- 42 Spielsteine (jeweils 7 Steine einer Farbe)

## Die Rollenkarten:

Auf den Rollenkarten sind die verschiedenen Voraussetzungen vermerkt, unter denen die Spieler mit ihren erworbenen Spielkarten Punkte erzielen (*Siehe auch Erläuterungen zu den Spielkarten!*). Abhängig von den Rollen, die die Spieler im Laufe der sechs Spielrunden einnehmen, müssen sie somit ihre **Spieltaktik** entsprechend anpassen.

### DIEB

Ziel des Diebs ist es, möglichst viel des in einer Spielrunde bestimmten Diebesguts (*Siehe auch Erläuterungen zur Spielkarte »3+ Deal«!*) zu erbeuten. Für jede Diebesgut-Spielkarte gibt es **3 Punkte**, sofern mindestens vier Diebesgut-Spielkarten ergattert wurden. Bleibt der Dieb darunter, erhält er **10 Minuspunkte**. Wenn es dem Dieb gelingt, sieben oder mehr Diebesgut-Spielkarten in seinen Besitz zu bringen, erhalten zudem alle anderen Spieler pro Diebesgut-Spielkarte **1 Minuspunkt**.

### POLIZEI

Aufgabe der Polizei ist es, den Diebstahl des in einer Spielrunde bestimmten Diebesguts zu verhindern. Für jede sichergestellte Diebesgut-Spielkarte gibt es **2 Punkte**. Hat die Polizei keinen Erfolg, erhält sie **5 Minuspunkte**.

### VERSICHERUNG

Die Versicherung bekommt für die Sicherung des in einer Spielrunde bestimmten Diebesguts diejenige **Punktezahl** gutgeschrieben, **die sich aus der Summe ihrer beiden wertvollsten Diebesgut-Spielkarten ergibt**. Konnte die Versicherung weniger als zwei Diebesgut-Spielkarten sichern, wird sie mit **5 Minuspunkten** bestraft.

### DETEKTIVBÜRO

Auf der Jagd nach Beweisen erhält das Detektivbüro für jedes sichergestellte Paar unterschiedlich farbiger Spielkarten (z.B. rote und grüne »3«-er-Karte, gelbe und blaue »4«-er-Karte, blaue und grüne »7+ Choice«-Karte usw.) **2 Punkte**. Dabei darf das Detektivbüro maximal drei Spielkarten des in der Spielrunde bestimmten Diebesguts kassieren. Wird ein Teil des Auftrags nicht erfüllt, gibt es **5 Minuspunkte**.

## UNBETEILIGTE BESUCHERIN / UNBETEILIGTER BESUCHER

Die unbeteiligten Besucher versuchen, möglichst unbehelligt durch den Messetrubel zu kommen. Sie erhalten **5 Punkte**, wenn es ihnen gelingt, keine Spielkarte des in der Spielrunde bestimmten Diebesguts zu kassieren. Jede erworbene Diebesgut-Spielkarte kostet sie hingegen **3 Minuspunkte**.

### Die Spielkarten:

Die Spielkarten haben die Farben **rot (Edelsteine)**, **grün (Geld)**, **gelb (Schmuck)** und **blau (Uhren)**, jeweils mit einem Wert von **1 bis 9**.

Die ausgespielte Farbe muss grundsätzlich von den anderen Spielern bedient werden (*Ausnahmen: Siehe Erläuterungen zu den drei Spezialkarten!*). Wenn ein Spieler keine Spielkarte dieser Farbe hat, darf er eine beliebige andersfarbige Karte legen. Alle Spielkarten eines **Stichs** gehen an denjenigen Spieler, der die Karte mit dem höchsten Wert der als Erstes ausgespielten Farbe gelegt hat (*Ausnahme: Siehe Erläuterungen zur Spielkarte »5+ Joker«!*).

Unter den Spielkarten jeder Farbe gibt es **drei Spezialkarten**:

### 3+ DEAL

Wem es gelingt, die **erste »3+ Deal«-Karte** zu spielen, kann bestimmen, um welches Diebesgut es in der Spielrunde geht: Gilt die wilde Jagd den Edelsteinen, dem Geld, dem Schmuck oder doch den Uhren? Wichtig: Eine »3+ Deal«-Karte darf in einer Spielrunde erst gespielt werden, nachdem die erste »7+ Choice«-Karte ausgespielt wurde! Dies bedeutet auch, dass eine ausgespielte Farbe nicht mit der »3+ Deal«-Karte derselben Farbe bedient werden darf, wenn zuvor noch keine »7+ Choice«-Karte gespielt wurde.

*Hinweis: Die Spielkarte »3+ Deal« schlägt als höherwertige Karte die Spielkarte »3« derselben Farbe.*

### 5+ JOKER

Die »5+ Joker«-Karten sind die **stärkste Waffe** in der Hand der Spieler. Sie dürfen zurückgehalten werden und müssen nicht gespielt werden, wenn eine Spielkarte derselben Farbe ausgespielt wurde. Zudem schlagen sie alle anderen Spielkarten, egal welche Farbe oder welchen Wert diese haben – mit Aus-

nahme der Diebesgut-Spielkarten. Wichtig: Pro Stich(-runde) darf nur eine »5+ Joker«-Karte gespielt werden.

*Hinweis: Der Diebesgut-Joker schlägt alle anderen Karten.*

### 7+ CHOICE

Mit dem Ausspielen der **ersten und zweiten »7+ Choice«-Karte** wird die **Verteilung der Rollen** eingeleitet. Jeder Spieler hat die Wahl: Will er ehrlich sein oder doch lieber eine kriminelle Karriere einschlagen? Wer diese Karte spielt, darf zuerst Spielsteine seiner Farbe auf eine Rollenkarte legen (*Siehe auch Spielvorbereitung und Spielablauf!*). Wichtig: Die zweite »7+ Choice«-Karte darf in einer Spielrunde erst gespielt werden, nachdem die erste »3+ Deal«-Karte ausgespielt wurde! Dies bedeutet auch, dass eine ausgespielte Farbe nicht mit der »7+ Choice«-Karte derselben Farbe bedient werden darf, wenn zuvor bereits eine andere »7+ Choice«-Karte, aber noch keine »3+ Deal«-Karte gespielt wurde. *Hinweis: Die Spielkarte »7+ Choice« schlägt als höherwertige Karte die Spielkarte »7« derselben Farbe.*

## Spielvorbereitung

1. Die **6 Rollenkarten** werden offen auf den Tisch gelegt, so dass ein Sechseck entsteht. In der Mitte werden später die Spielkarten abgelegt.
2. Jeder Spieler erhält **7 Spielsteine einer Farbe**.
3. Die **48 Spielkarten** werden gut gemischt, unter den Spielern verdeckt verteilt und von diesen auf die Hand genommen. *Hinweis: Bei fünf Spielern werden zuvor 3 beliebige »1«er-Spielkarten aus dem Spiel genommen; bei drei Spielern alle »1«er-, »2«er- und »3«er-Spielkarten.*
4. **Papier und Stift** werden bereitgelegt.

## Spielablauf

Gespielt werden 6 Spielrunden. Eine **Spielrunde** läuft wie folgt ab:

1. Nachdem die Spieler ihre Handkarten geordnet haben, setzen sie nacheinander **2 Spielsteine auf eine oder zwei beliebige Rollenkarten**, die zu ihrem Kartenblatt passen.

- Der Spieler rechts vom Geber beginnt; die anderen Spieler folgen im gegengesetzten Uhrzeigersinn.
- Der Spieler rechts vom Geber spielt seine **erste Spielkarte** aus. Reihum gegen den Uhrzeigersinn wird nun – unter Beachtung der Bedienregeln (Vgl. *Erläuterungen zum Ausspielen der Spielkarten!*) – von jedem Spieler eine passende Spielkarte ausgespielt. Derjenige Spieler, der den **Stich gewinnt** (Vgl. *Erläuterungen zur Auswertung der gespielten Spielkarten!*), erhält alle ausgespielten Karten und eröffnet die nächste Stichrunde.
  - Sobald ein Spieler die erste »7+ Choice«-Karte ausspielt, müssen alle Spieler am Ende der Stichrunde jeweils **3 weitere Spielsteine auf beliebige Rollenkarten** setzen. Derjenige Spieler, der die »7+ Choice«-Karte gelegt hat, setzt seine Steine zuerst; die anderen Spieler folgen im gegengesetzten Uhrzeigersinn. Dabei sollten Rollen gewählt werden, die mit den vorhandenen Spielkarten möglichst viele Punkte versprechen.
  - Nachdem die erste »7+ Choice«-Karte gespielt wurde, darf jederzeit eine »3+ Deal«-Karte ausgespielt werden. Dies kann auch schon in derselben Stichrunde passieren – vorausgesetzt, die Spielkarte »7+ Choice« wurde zuvor gelegt. Derjenige Spieler, der die **erste »3+ Deal«-Karte** spielt, darf direkt das **Diebesgut der Spielrunde bestimmen**.
  - Wenn ein Spieler die **zweite »7+ Choice«-Karte** ausspielt (*erst möglich, nachdem die erste »3+ Deal«-Karte ausgespielt wurde!*), werden am Ende der Stichrunde die **restlichen 2 Spielsteine auf beliebige Rollenkarten** gesetzt. Wiederrum setzt derjenige Spieler, der die »7+ Choice«-Karte gelegt hat, seine Steine zuerst; die anderen Spieler folgen im gegengesetzten Uhrzeigersinn.
- Nachdem nun alle Spielsteine gesetzt sind, kann die **Verteilung der Rollen der Spielrunde** erfolgen. Wieder beginnend bei demjenigen Spieler, der die zweite »7+ Choice«-Karte ausgespielt hatte, wählt ein Spieler nach dem anderen seine Rolle. Zur Auswahl stehen einem Spieler alle Rollenkarten, auf denen er die meisten Spielsteine platzieren konnte. Bei einem Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern zählt die Spielerreihenfolge. Wichtig: Jede der sechs Rollen kann nur einmal vergeben werden!

- Im weiteren Verlauf der Spielrunde werden die **restlichen Spielkarten** gespielt, wobei jeder Spieler darauf achtet, seine Rolle möglichst gut zu erfüllen.  
*Sonderfall:* Wenn ein Spieler nur noch 5 oder weniger Spielkarten auf der Hand hat, hat er die Möglichkeit, einen **Alarm** auszulösen. Und zwar dann, wenn in zwei direkt aufeinander folgenden Stichrunden Joker-Karten gespielt worden sind. Nach einem Alarm müssen alle nicht gespielten Spielkarten in die Mitte gelegt werden; sie werden nicht gezählt. Die Spielrunde wird mit den bereits gestochenen Karten direkt ausgewertet (*Siehe 7.!*).
- Wenn alle Karten gespielt worden sind, erfolgt für alle Spieler die **Ermittlung der Punkte gemäß der Rollenkarten**. Die Punkte jedes Spielers werden notiert, außerdem seine gespielte Rolle.  
*Hinweis:* Während eines Spiels (sechs Spielrunden) darf eine Rolle höchstens zweimal gewählt werden. Es darf nicht zweimal hintereinander dieselbe Rolle verkörpert werden.
- Nach dem erneuten Mischen und Verteilen der Spielkarten startet die **nächste Spielrunde**.

## Spielende

Nach sechs turbulenten Messetagen (sechs Spielrunden) kommen die Spieler zusammen und leeren ihre Taschen (Zusammenzählen der Punkte jeder Spielrunde), um zu schauen, für wen sich der Messebesuch am meisten gelohnt hat. Viel Glück!

© 2015 – Gmeiner-Verlag GmbH,  
Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch.  
Tel. 07575/2095-0, info@gmeiner-verlag.de.  
Alle Rechte vorbehalten.  
Autor: Daniel Badraun  
Redaktion: Frank Liebsch  
Spielgestaltung: Simone Hölsch und  
Alexander Somogyi  
Schachtelgestaltung: U.O.R.G., Lutz Eberle,  
Stuttgart, unter Verwendung eines Bildes von:  
© Antalia / fotolia.com  
Produktion: Bookwise, München  
EAN 42 6022058 155 0



# GELEGENHEIT MACHT DIEBE

Spannendes Krimi-Kartenspiel  
für raffinierte Langfinger

Spielerzahl: 3–6

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 60 Minuten

Spielcharakteristik:

Glück: ++

Taktik: ++++

Überlegung: +++

Kommunikation: ++

## Spielinhalt:

- 6 Rollenkarten
- 48 Spielkarten
- 42 Spielsteine
- 1 Spielanleitung

Autor: Daniel Badraun

Alle Rechte vorbehalten.

Gestaltung: U.O.R.G. Lutz Eberle,  
Simone Hölisch, Alexander Somogyi

Farb- und Inhaltsänderungen  
vorbehalten. Achtung! Nicht geeignet  
für Kinder unter 3 Jahren:  
Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

© 2015 – Gmeiner-Verlag GmbH  
Im Ehnried 5, D-88605 Meßkirch  
Telefon 075 75/20 95-0  
info@gmeiner-verlag.de  
www.gmeiner-verlag.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1–5  
D-89312 Günzburg  
www.hutter-trade.com



42 6022058 155 0



4 260220 581550

**FETTE BEUTE** Die alljährliche Uhren- und Schmuckmesse hat ihre Tore geöffnet. An unzähligen Ständen werden sündhaft teure Uhren, kostbare Edelsteine und wertvoller Schmuck präsentiert. Viel Geld ist im Spiel. Da kann man schon in Versuchung kommen. Aber lohnt sich ein Beutezug wirklich? Wie gut sind die eigenen Karten? Und was haben die anderen Anwesenden vor? Denn neben raffinierten Langfingern sind auch Polizisten, Versicherungsagenten und Privatdetektive vor Ort. Dazu die vielen unbeteiligten Besucher, die nicht im Traum an einen Diebstahl denken. Aber alle wollen punkten!

Gewinnen kann in diesem Trubel nur, wem es gelingt, an jedem der sechs Messetage in eine neue Rolle zu schlüpfen und die Konkurrenz in Schach zu halten. Abgerechnet wird erst ganz am Ende!

*Ein fesselndes Krimispiel für kluge Köpfe.  
Vorsicht: Suchtgefahr!*



**GMEINER SPANNUNG**