

BONNIE AND CLYDE

Viel Spaß mit dem fünften Spiel aus der Serie „Mystery Rummy“
von Mike Fitzgerald!

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer 45 Minuten.

ÜBER DEN FALL

Bonnie Parker und Clyde Barrow waren berühmte Gesetzesbrecher. Zwischen 1931 und 1935 raubten sie im Landesinneren der USA zahlreiche Banken aus. Ihre Beutezüge und ihr Charisma machten sie berühmt. Bald wurden über ihre Geschichte Bücher geschrieben und Filme gedreht. Der FBI-Agent, der mit ihrer Ergreifung beauftragt wurde, hieß Ted Hinton.

ÜBER DAS SPIEL

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines FBI-Agenten und versucht Bonnie und Clyde zu fassen. Es gewinnt der Spieler, der als erster 100 Punkte oder mehr erreicht.

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Spiel gibt es zwei verschiedene Kartenarten: Beweise (sie zeigen einen Ort) und die „Ted Hinton“-Karten. „Bonnie and Clyde“ wird genau so gespielt wie das klassische Rommé. Die Spieler legen mit den Beweiskarten Meldungen vor sich aus, um Punkte zu erhalten. Durch die „Ted Hinton“-Karten erhält das Spiel ein zusätzliches taktisches Element, das es im klassischen Rommé nicht gibt. Nach jedem Spiel zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen. Wenn noch kein Spieler 100 Punkte erreicht oder überschritten hat, folgt ein weiteres Spiel.

SPIELMATERIAL

Fluchtauto



„Bonnie Parker“-
Karte (1)



„Clyde Barrow“-
Karte (1)



„Ted Hinton“-
Karten (15)



Beweiskarten (60)



Spielbrett



SPIELVORBEREITUNG

1. Das Spielbrett wird zwischen die Spieler gelegt. Es zeigt zehn Orte, von *Kaufman* in *Texas* bis *Gibson* in *Louisiana*.
2. Das Fluchtauto wird auf den ersten Ort, *Kaufman, Texas*, gestellt.
3. Der Kartengeber wird ausgelost. Er mischt die Beweiskarten zusammen mit den „*Ted Hinton*“-Karten und lässt seinen rechten Nachbarn abheben. Dann nimmt er 8 Karten verdeckt vom Stapel. Unter diese 8 Karten mischt er die beiden Karten *Bonnie Parker* und *Clyde Barrow*. Anschließend legt er unter jeden Ort unterhalb des Spielplans jeweils eine verdeckte Karte.
4. Abhängig von der Spielerzahl teilt der Kartengeber jetzt Karten vom Stapel verdeckt an jeden Spieler aus:
Bei 2 Spielern - 10 Karten, bei 3 Spielern - 9 Karten, bei 4 Spielern - 8 Karten.
Die Spieler nehmen die Karten auf die Hand.
5. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Der Nachziehstapel wird in diesem Spiel die **Fall-Akte** genannt. Die oberste Karte von der Fall-Akte wird aufgedeckt und offen neben die Fall-Akte gelegt. Das ist die erste Karte des Abwurfstapels. Dieser Stapel ist das **FBI-Archiv**. Von diesem Stapel ist immer nur die oberste Karte sichtbar. Kein Spieler darf sich die Karten darunter ansehen, es sei denn, er spielt eine Karte aus, die ihm das ausdrücklich erlaubt.

ZUG EINES SPIELERS

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt. Jeder Spieler führt in seinem Zug nacheinander die folgenden Schritte aus. Danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

- ZIEHEN (Pflicht)
- AUSSPIELEN (freiwillig)
- ABWERFEN (Pflicht)

Jeder Schritt wird im Folgenden ausführlich erklärt:

ZIEHEN (Pflicht): Der Spieler **muss** 1 Karte von der Fall-Akte oder die oberste Karte vom Abwurfstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

AUSSPIELEN (freiwillig): Der Spieler **darf** eine „*Ted Hinton*“-Karte und beliebig viele Beweiskarten in beliebiger Reihenfolge ausspielen.

„*Ted Hinton*“-Karte: Der Spieler darf in seinem Zug höchstens *eine* „*Ted Hinton*“-Karte ausspielen. Diese Karte erlaubt es ihm eine der drei folgenden Möglichkeiten auszuwählen:

- Der Spieler darf 2 Karten von der Fall-Akte ziehen.
- Der Spieler darf sich 1 Karte aus dem FBI-Archiv heraussuchen und auf die Hand nehmen, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen.
- Der Spieler darf sich die Karte unter einem beliebigen Ort ansehen. Dann entscheidet er, ob er diese Karte auf die Hand nimmt oder ob er sie unter dem Ort liegen lässt. Die Karten *Bonnie* oder *Clyde* muss er liegen lassen!

Anschließend legt der Spieler die „Ted Hinton“-Karte auf den Abwurfstapel. Dies zählt nicht als das Abwerfen, mit dem der Spieler seinen Zug beendet.

Beweiskarten: Der Spieler darf mit seinen Beweiskarten eine Meldung machen oder einzelne Beweiskarten anlegen. Um eine **Meldung** zu machen, benötigt der Spieler 3 oder mehr Beweiskarten mit demselben Ort. Wenn er eine Meldung macht, legt er diese Karten offen vor sich aus.

Der Spieler darf einzelne Beweiskarten vor sich auslegen, wenn er selbst oder ein Mitspieler zuvor bereits eine Meldung mit Beweiskarten mit diesem Ort gemacht hat. Das nennt man **anlegen**. Wenn zum Beispiel ein beliebiger Spieler eine Meldung mit *Joplin, Missouri* ausliegen hat, kann jeder Spieler Karten mit *Joplin, Missouri* offen vor sich auslegen (anlegen). Hat ein Spieler zwei Beweiskarten mit demselben Ort, kann er selbst bestimmen, ob er sie einzeln nacheinander anlegen will – das zählt als zweimal anlegen – oder ob er beide auf einmal anlegen will – das zählt als einmal anlegen. Legt der Spieler im selben Zug Beweiskarten mit zwei verschiedenen Orten an, legt er zweimal an. Nachdem der Spieler eine Meldung gemacht oder angelegt hat, muss er – abhängig davon, an welchem Ort das Fluchtauto steht – die beiden folgenden Schritte ausführen:

Mit dem Ort anlegen oder eine Meldung machen, an dem das Fluchtauto steht:

1. Der Spieler *dreht* die gerade ausgelegten Karten um eine Vierteldrehung, so dass die Karten auf der Seite liegen. Falls unter dem Ort auf dem Spielbrett eine Karte liegt, darf der Spieler sich die Karte ansehen, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Zeigt die Karte *Bonnie* oder *Clyde*, **muss** der Spieler diese Karte *offen vor sich ablegen*. Ist es eine andere Karte, darf der Spieler entscheiden, ob er sie verdeckt zurücklegt oder ob er sie auf die Hand nimmt.
2. Wenn der Spieler eine *Meldung* gemacht hat, muss er das Fluchtauto einen Ort vorwärts in Richtung *Gibson, Louisiana* ziehen. Wenn der Spieler *angelegt* hat, muss er das Fluchtauto einen Ort vorwärts oder rückwärts ziehen. Das Fluchtauto darf niemals vom Plan herunter gezogen werden.

Mit einem Ort anlegen oder eine Meldung machen, an dem das Fluchtauto nicht steht:

1. Der Spieler legt die Karten normal, *aufrecht* vor sich aus. Nun darf er sich die Karte ansehen, die unter dem Ort auf dem Spielbrett liegt, von dem er gerade Karten ausgelegt hat – falls dort noch eine Karte liegt. Er darf sie den Mitspielern nicht zeigen. Zeigt die Karte *Bonnie* oder *Clyde*, **muss** der Spieler sie *verdeckt* unter dem Spielbrett *liegen lassen*. Ist es keine der beiden Karten, darf der Spieler entscheiden, ob er die Karte verdeckt zurücklegt oder ob er sie auf die Hand nimmt.
2. Wenn der Spieler eine *Meldung* gemacht hat, muss er das Fluchtauto einen Ort vorwärts in Richtung *Gibson, Louisiana* ziehen. Wenn der Spieler *angelegt* hat, muss er das Fluchtauto einen Ort vorwärts oder rückwärts ziehen. Das Fluchtauto darf niemals vom Plan herunter gezogen werden.

ABWERFEN (Pflicht): Wenn der Spieler alle Karten ausgespielt hat, die er ausspielen will, **muss** er eine Karte von der Hand offen auf das FBI-Archiv legen. Damit endet sein Zug.

ENDE EINES SPIELS

Es wird weiter reihum im Uhrzeigersinn gespielt, bis das Spiel endet. Das Spiel endet, wenn einer der beiden folgenden Fälle eintritt:

- Ein Spieler wirft seine letzte Karte ab.
- Ein Spieler zieht die letzte Karte von der **Fall-Akte**.

In diesem Fall spielt er seinen Zug ganz normal zu Ende. Er darf also alle Karten ausspielen die er ausspielen kann und wirft danach eine Karte ab.

Damit endet das Spiel und es folgt die Wertung.

WERTUNG

Handkarten werden nicht gewertet. Das heißt, es gibt auch keine Minuspunkte. Jede auf die Seite gedrehte Beweiskarte, die vor dem Spieler liegt, zählt 4 Punkte. Alle anderen Beweiskarten vor ihm zählen 2 Punkte. Die Karten *Bonnie* und *Clyde* zählen jeweils 10 Punkte.

BONUS: Beendet ein Spieler das Spiel, indem er seine letzte Karte abwirft, bekommt dieser Spieler Bonuspunkte. Er bekommt so viele Punkte, wie die Zahl auf dem Ort angibt, auf dem das Fluchtauto steht. Steht das Auto beispielsweise auf *Sherman, Texas* bekommt der Spieler 2 Punkte. Steht es jedoch auf *Grapevine, Texas* erhält der Spieler 9 Punkte. Endete das Spiel, weil der Spieler die letzte Karte von der Fall-Akte gezogen hat, erhält er keine Bonuspunkte.

Alleingang: Ein Alleingang ist nur möglich, wenn der Spieler das Spiel beendet hat, indem er seine letzte Karte abgeworfen hat. Wenn dieser Spieler die *beiden Karten Bonnie Parker* und *Clyde Barrow* vor sich ausliegen hat, so hat er sie gefangen. Herzlichen Glückwunsch! Der Spieler erhält ganz normal seine Punkte. Aber alle seine Mitspieler erhalten für dieses Spiel 0 Punkte.

Das Spiel endet, wenn ein oder mehrere Spieler 100 Punkte erreichen oder überschreiten. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Im Fall eines Gleichstands, wird ein weiteres Spiel gespielt. Wenn kein Spieler 100 Punkte oder mehr erreicht hat, notieren die Spieler ihren Punktestand und spielen ein weiteres Spiel. Das neue Spiel beginnt wieder mit den Spielvorbereitungen. Achtung: Die im vorigen Spiel nicht aufgedeckten Karten an den Orten unterhalb des Spielbretts werden wieder mit eingemischt und das Fluchtauto wird wieder auf *Kaufman, Texas* gestellt.

VARIANTE

Wenn die Spieler ein längeres Spiel wünschen, können sie 200 Punkte als Spielziel vereinbaren.

Illustration: Claus Stephan und Martin Hoffmann; Grafik: Mirko Suzuki; Originalregel: Mike Fitzgerald
Wenn Sie Fragen, Anmerkungen oder Vorschläge zu diesem Spiel haben, schreiben Sie bitte an:
Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174, USA
E-Mail: RioGames@aol.com. © 2008 Rio Grande Games
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

Vertrieb im deutschsprachigen Raum:
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Distribution in der Schweiz:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

