



Die Brieftasche des Paten

# GREIFE ZU!

2-7 SPIELER  
15-30 MINUTEN  
AB 8 JAHREN

SPIELREGELN

# Die Brieftasche des Paten

# GREIF ZU!

2-7 SPIELER  
15-30 MINUTEN  
AB 8 JAHREN

IM PENTHOUSE DES HÖCHSTEN WOLKENKRATZERS DER STADT SCHMEISST DER MAFIA-BOSS EINE RAUSCHENDE PARTY. DOCH GERADE ALS DAS FEST SEINEN HÖHEPUNKT ERREICHT, UNTERBRICHT DAS DURCHDRINGENDE SCHRILLEN DER TÜRKLINGEL DAS FEUCHTFRÖHLICHE GESCHEHEN:

DIE POLIZEI STEHT UNTEN IM FOYER.

DER MAFIA-BOSS REISST SEIN JACKET AN SICH UND IST IM NÄCHSTEN MOMENT MIT SEINEM HUBSCHRAUBER AUF UND DAVON. ZURÜCK BLEIBEN DIE SCHLAGARTIG ERNÜCHERTEN GÄSTE . . . UND DIE BRIEF TASCHE DES PATEN. BEI SEINEM HECHTSPRUNG IN DEN HELIKOPTER MUSS ER SIE VERLOREN HABEN.

WAS MAG WOHL DARIN STECKEN, FRAGEN SICH DIE NEUGIERIGEN GÄSTE UND BEGINNEN AUGENBLICKLICH, DIE BRIEF TASCHE ZU DURCHWÜHLEN. SIE FINDEN AUSWEISE, GELD, KREDITKARTEN, SCHMUCK . . .

JEDER RAFFT AN SICH, WAS ER KRIEGEN KANN: ZUM BEISPIEL EINEN AUSWEIS, DER IHN VORM AUGE DES GESETZES UNSCHULDIG ERSCHEINEN LÄSST, ABER GERNE AUCH EINE HANDVOLL SCHEINE ODER KLEINE SCHMUCKSTÜCKE. DOCH NATÜRLICH NUR GERADE SO VIEL, DASS ES NICHT VERDÄCHTIG ERSCHEINT, WENN DIE POLIZEI DIE SPITZE DES WOLKENKRATZERS ERREICHT.

DIE BEAMTEN SIND SCHON IM LIFT — SCHNELL WIRD DIE ZEIT KNAPP. WER WIRD ALS SCHULDIGER ÜBERFÜHRT WERDEN? UND WEM GELINGT ES, SICH — MIT DEM MEISTEN GELD IN DER TASCHE — DEM ARM DES GESETZES ZU ENTZIEHEN?

# INHALT



## 80 SPIELKARTEN

(Schmuck, Geldscheine, Ausweise sowie Kreditkarten und Polizeimarken)



## 5 ZUSÄTZLICHE AUSWEISE



## 15 SONDERKARTEN



## 6 TIMER-KARTEN



## 7 ÜBERSICHTS-KARTEN



## 37 SIEGPUNKTCHIPS

(mit Werten zwischen 1 und 3)



## 7 MÜNZEN

(mit den Werten 1, 2, 5, 7, 10, 20 und 50 Cent)

## SPIELAUFBAU

**1** Legt die **Timer-Karten** offen in die Tischmitte.

**2** Jeder Spieler erhält einen **Siegpunktchip** im Wert von 1, den er verdeckt vor sich ablegt. Steckt alle übrigen Siegpunktchips in das Fach mit dem Reißverschluss in der Brieftasche und zieht den Reißverschluss zu.

**3** Mischt die **Sonderkarten**. Jeder Spieler erhält zwei Karten, die er verdeckt vor sich auf den Tisch legt. Ihr dürft euch eure Sonderkarten jederzeit ansehen, aber zeigt sie nicht den Mitspielern. Die übrigen Sonderkarten legt ihr beiseite – ihr braucht sie erst in der nächsten Runde wieder.

**4** Steckt die **5 zusätzlichen Ausweise** in das gesonderte Fach der Brieftasche.

**5** Bereitet die **Spielkarten** vor. Für das Spiel zu zweit sucht nur die Karten heraus, in deren unterer linker Ecke ihr eine 2 seht. Spielt ihr mit mehr als 2 Spielern, könnt ihr mit allen Spielkarten spielen.

**HINWEIS:** Für ein besser ausbalanciertes Spiel könnt ihr das Kartendeck der Spieleranzahl anpassen. Sucht dazu die Karten heraus, deren Zahl eurer Spieleranzahl entspricht oder darunterliegt. Die übrigen Karten legt ihr zurück in die Speleschachtel.

Mischt die Spielkarten und gebt jedem Spieler verdeckt 5 Karten auf die Hand. Haltet eure Karten so, dass eure Mitspieler nicht sehen, welche Karten ihr auf der Hand habt. Legt die übrigen Spielkarten in das hintere Fach der Brieftasche.

**6** Nehmt so viele **Münzen**, wie ihr Spieler seid, und legt sie verdeckt auf den Tisch. Wenn jeder Spieler eine Münze gezogen hat, deckt ihr sie auf. Der Spieler, der die Münze mit dem geringsten Wert besitzt, beginnt das Spiel. Von nun an spielt ihr im Uhrzeigersinn. Die Münzen bleiben die gesamte Runde offen vor euch liegen.



## SPIELZIEL

Euer Ziel ist es, in 3 Runden so viele Siegpunkte wie möglich zu sammeln. Dazu solltet ihr am Ende jeder Runde nicht nur unschuldig sein, sondern auch der reichste Spieler.

### UNSCHULDIG

Normalerweise gilt ein Spieler am Ende einer Runde als unschuldig, wenn er genau **1 Ausweis** besitzt (nicht mehr, nicht weniger), dazu nicht mehr als **500 Geldeinheiten** (GE) und nicht mehr als **2 Währungen**. Einige Spielkarten haben jedoch besondere Bedingungen (die unterschiedlichen Ausweise, die Kreditkarten und die Polizeimarken verfügen über verschiedene Beschränkungen und Boni) – vgl. dazu die Kartenerläuterungen am Ende dieser Spielregel.

**Schmuck ist keine Währung**, doch der jeweilige Schmuckwert zählt zu euren GE (Schmuck beeinflusst jedoch nicht die Anzahl Währungen, die ihr auf der Hand habt).

Nur ein unschuldiger Spieler hat die Möglichkeit, am Ende einer Runde Siegpunkte zu erhalten. Der reichste Spieler gewinnt die Runde.

### SCHULDIG

Ein Spieler gilt so lange als schuldig, bis er seine Unschuld bewiesen hat. Ist ein Spieler am Rundenende schuldig, muss er einen beliebigen seiner Siegpunktchips (sofern er welche besitzt) zurück in die Reißverschluss tasche stecken.

## SPIELABLAUF

Jede Partie GREIF ZU besteht aus 3 Runden. Eine Runde endet in dem Moment, in dem ein Spieler die letzte Timer-Karte umdreht.

Wer am Zug ist, darf **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

- **Unbesehen eine Spielkarte aus der Brieftasche ziehen (irgendwo aus dem Stapel) und sie auf die Hand nehmen.**
- **Eine der Spielkarten von seiner Hand zurück in die Brieftasche stecken (irgendwo in den Stapel).**
- **Einen Ausweis kaufen: Legt ein Spieler 300 GE (oder mehr) in beliebiger (auch gemischter) Währung und/oder in Form von Schmuck ab, darf er dafür die zusätzlichen Ausweise aus ihrem Fach in der Brieftasche nehmen und sich einen davon aussuchen. Diesen nimmt er auf die Hand, ohne ihn den Mitspielern zu zeigen. Die übrigen Ausweise steckt er zurück in ihr Fach in der Brieftasche. (Für abgelegte Spiel- oder Sonderkarten bildet ihr je einen Ablagestapel auf dem Tisch.)**
- **Eine Timer-Karte in der Tischmitte umdrehen.**

**HINWEIS:** Achtet darauf, dass ihr Spielkarten so in die Brieftasche steckt, dass jeweils die Rückseite nach oben zeigt (die Vorderseiten also nicht sichtbar sind). Ihr zieht eure Karten blind aus der Brieftasche und schaut auch nicht, welche Karten noch in der Brieftasche sind. Ihr könnt Karten an beliebiger Stelle aus dem Deck ziehen bzw. sie an beliebiger Stelle hineinschieben.

Sobald alle Spieler einen Zug gemacht haben, dreht der Startspieler eine der offen liegenden Timer-Karten um, bevor er seinen nächsten Zug macht. So verfährt er jedes Mal, wenn er am Zug ist, und bringt die Runde ihrem Ende näher.

### SONDERKARTEN

Jede Sonderkarte kommt nur einmal im Spiel vor und verschafft ihrem Besitzer einen speziellen Vorteil. Im Gegensatz zu den übrigen Karten werden die Sonderkarten nie mit den Karten in der Brieftasche oder auf der Hand vermischt. Einige Sonderkarten spielt ihr zu Beginn eures Zugs, andere am Ende einer Runde (diese und weitere Informationen findet ihr auf der jeweiligen Karte).

## DAS ENDE EINER RUNDE:

Eine Runde endet in dem Augenblick, in dem ein Spieler die letzte offene Timer-Karte umdreht. In diesem Moment können noch bestimmte Sonderkarten gespielt werden (z.B. Zeitgewinn).

Sobald dies geschehen ist, offenbaren sich ggf. der oder die diensthabenden Polizisten (wenn welche im Spiel sind) und inspizieren (je) einen Spieler (vgl. Charaktere, S. 9).

Anschließend zeigen alle Spieler ihre Karten.

Jeder schuldige Spieler verliert (wenn vorhanden)

1 Siegpunktchip, den er zurück in das entsprechende Fach der Brieftasche steckt.

Die unschuldigen Spieler zählen ihre GE (Geldscheine + Schmuck + Münze). Abhängig von der Spieleranzahl ziehen die unschuldigen Spieler – ohne hinzuschauen – eine bestimmte Anzahl Siegpunktchips aus der Brieftasche:



ANZAHL DER SPIELER	DER REICHSTE UNSCHULDIGE	DER ZWEITREICHSTE UNSCHULDIGE	DER DRITTREICHSTE UNSCHULDIGE	DER VIERTREICHSTE UNSCHULDIGE
2	1 CHIP			
3	2 CHIPS	1 CHIP		
4	3 CHIPS	2 CHIPS	1 CHIP	
5-7	4 CHIPS	3 CHIPS	2 CHIPS	1 CHIP

Legt eure Siegpunktchips verdeckt vor euch auf den Tisch – sie werden am Spielende gewertet. Ihr dürft sie euch jederzeit ansehen, doch zeigt sie nicht euren Mitspielern!

**WICHTIG:** Die Münze, die ihr zu Rundenbeginn gezogen habt, zählt zu eurem Gesamtvermögen!

*Beispiel: Wenn ein Spieler 500 GE auf der Hand hat plus die 1-Cent-Münze, besitzt er insgesamt 500,01 GE, was mehr ist als 500 GE. Damit gilt der Spieler als schuldig.*

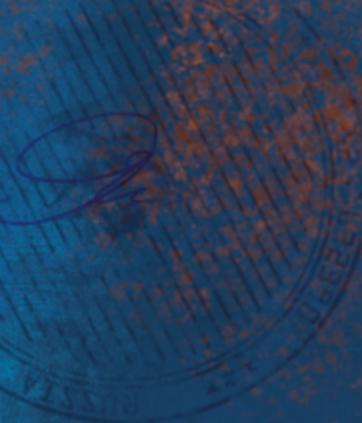
Die Münzen entscheiden außerdem über Gleichstände. Wenn zwei oder mehr unschuldige Spieler denselben Geldbetrag auf der Hand haben, entscheidet der Wert der Münze, welcher Spieler reicher ist.

## START EINER NEUEN RUNDE

Mischt alle 15 Sonderkarten. Steckt alle zusätzlichen Ausweise wieder in ihr Fach in der Brieftasche. Mischt sämtliche Spielkarten neu. Wie schon in der ersten Runde erhält jeder Spieler 2 Sonderkarten und 5 Spielkarten. Dreht alle Timer-Karten wieder um. Sammelt die Münzen ein und mischt sie verdeckt, so dass jeder eine neue ziehen kann. Wer die Münze mit dem niedrigsten Wert zieht, beginnt die neue Runde.

## SPIELENDE

Nach 3 Runden endet das Spiel. Dreht nun eure gesammelten Siegpunktchips um und zählt deren Werte zusammen. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten Chips besitzt.



# DIE KARTEN

Die Funktion der einzelnen Karten ist auch auf diesen selbst zu finden, d.h. nachfolgende Erklärungen dienen in erster Linie zum Nachschlagen. Ihr müsst sie nicht unbedingt vor dem ersten Spiel lesen.

# Die Charaktere und ihre Hilfsmittel



## JOHN SMITH

John Smith darf nicht mehr als **500 GE** und nicht mehr als **2 Währungen** besitzen. Er darf nur **1 Ausweis** bei sich tragen und kann mehrere Kreditkarten haben, aber er darf nur eine davon nutzen.

## KREDITKARTE

Die Kreditkarte kann **nur von John Smith** genutzt werden (sofern er unschuldig ist). Besitzt ein Spieler, der nicht John Smith ist, eine Kreditkarte, macht sich dieser Spieler damit schuldig.

Wenn John Smith am Ende einer Runde (nachdem er seine Unschuld bewiesen hat) eine Kreditkarte auf der Hand hat, darf er so lange Karten aus der Brieftasche ziehen, bis er einen Geldschein gezogen hat. Dieser zählt zu seinem Gesamtvermögen, ohne etwas daran zu ändern, dass er unschuldig ist.



## DER POLIZIST

Der Polizist darf nicht mehr als **500 GE** und nicht mehr als **2 Währungen** besitzen. Er darf nur **1 Ausweis** bei sich tragen. Er kann mehrere Polizeimarken haben, aber er darf nur eine davon nutzen.



## POLIZEIMARKE

Die Polizeimarkte kann **nur vom Polizisten** genutzt werden (sofern er unschuldig ist). Besitzt ein Spieler, der nicht der Polizist ist, eine Polizeimarkte, macht sich dieser Spieler damit schuldig.

Ein Polizist mit Polizeimarkte ist „im Dienst“: Sofort, nachdem die Runde zu Ende ist (und ggf. Sonderkarten gespielt wurden), geben sich diensthabende Polizisten zu erkennen, beweisen ihre Unschuld



und inspizieren je einen Spieler. Dieser muss seine Handkarten vorzeigen. Ist er schuldig, konfisziert die Polizei sämtliche Geldscheine und Schmuckstücke und legt sie separat vor sich ab. Der Wert dieser Karten wird zu den Karten des Polizisten hinzugerechnet, ohne dass er sich dadurch schuldig macht.

Gibt es mehrere Polizisten „im Dienst“, inspizieren sie der Reihe nach verschiedene Mitspieler ihrer Wahl – beginnend mit dem Polizisten, dessen Münze den geringsten Wert zeigt. Anschließend folgen die übrigen Polizisten entsprechend dem Wert ihrer Münzen.



## DER MILLIONÄR

Der Millionär muss **mehr als 500 GE** besitzen, aber nicht mehr als **2 Währungen**. Er darf nur **1 Ausweis** bei sich tragen.



## DIE BLONDINE

Die Blondine darf nicht mehr als **500 GE** besitzen, darunter muss jedoch **mindestens 1 Schmuckstück** sein. Sie darf eine **beliebige Anzahl an Währungen** haben, aber sie darf nur **1 Ausweis** bei sich tragen.



## DER GEHEIMAGENT

Der Geheimagent darf nicht mehr als **500 GE** und nicht mehr als **2 Währungen** besitzen. Er muss **mindestens 2 Ausweise** bei sich tragen (inkl. seines eigenen). Die Effekte der weiteren Ausweise, die der Geheimagent bei sich hat, gelten nicht; mit Kreditkarten oder Polizeimarken macht er sich schuldig.

# DIE SONDERKARTEN



## DOPPELZUG

Spiele diese Karte anstelle deines Zugs. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Führe 2 reguläre Aktionen durch (*nimm 1 Karte aus der Brieftasche, stecke 1 Karte in die Brieftasche, kaufe 1 Ausweis oder drehe 1 Timer-Karte um*). Du kannst 2x dieselbe Aktion ausführen oder 2 verschiedene. **Dann endet dein Zug.**



## HAPPY BIRTHDAY

Spiele diese Karte anstelle deines Zugs. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Ziehe 3 Karten aus der Brieftasche: Nimm 1 Karte auf die Hand und gib die anderen beiden verdeckt an 2 beliebige Mitspieler (*im Spiel zu zweit behältst du 1 Karte, gibst 1 an deinen Mitspieler und schiebst die dritte Karte zurück in die Brieftasche*).

**Dann endet dein Zug.**



## UMVERTEILUNG

Spiele diese Karte zu Beginn deines Zugs. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Alle Spieler (inkl. dir) legen einen Geldschein oder ein Schmuckstück von ihrer Hand in die Tischmitte. Suche dir 1 Karte aus und nimm sie auf die Hand. Mische die übrigen und gib jedem Spieler verdeckt 1 Karte. **Führe dann deinen regulären Zug durch.**



## NACH LINKS

Spiele diese Karte zu Beginn deines Zugs. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Alle Spieler (inkl. dir) geben 1 ihrer Handkarten verdeckt an den linken Nachbarn.

**Führe dann deinen regulären Zug durch.**



## NACH RECHTS

Spiele diese Karte zu Beginn deines Zugs. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Alle Spieler (inkl. dir) geben 1 ihrer Handkarten verdeckt an den rechten Nachbarn.

**Führe dann deinen regulären Zug durch.**



## INSPEKTION

Spiele diese Karte zu Beginn deines Zugs. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Ziehe 1 Karte aus der Hand eines Mitspielers und sieh sie dir an. Nimm sie auf die Hand oder gib sie dem Spieler zurück.

**Führe dann deinen regulären Zug durch.**



## GESCHENK

Spiele diese Karte zu Beginn deines Zugs. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Gib 1 beliebige deiner Handkarten an einen Mitspieler deiner Wahl (er muss das Geschenk annehmen).

**Führe dann deinen regulären Zug durch.**



## GESTOHLEN

Spiele diese Karte zu Beginn deines Zugs. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Ziehe unbesehen 1 Karte aus der Hand eines Mitspielers und nimm sie auf deine Hand.

**Führe dann deinen regulären Zug durch.**



## KARTENTAUSCH

Spiele diese Karte zu Beginn deines Zugs. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Tausche Handkarten mit einem Mitspieler: Wähle beide je 1 Karte von eurer Hand und gebt sie verdeckt dem jeweils anderen Mitspieler.

**Führe dann deinen regulären Zug durch.**



## WUNSCHKARTE

Spiele diese Karte zu Beginn deines Zugs. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Wähle einen Mitspieler und frage ihn nach einer bestimmten Karte – frage entweder nach der Art (bestimmte Währung oder Schmuck) oder nach einem Wert (z.B. 100 GE). Wenn dein Mitspieler eine passende Karte hat, muss er sie dir geben. Hat er keine, passiert nichts.

**Führe dann deinen regulären Zug durch.**



## NOTFALL

Spiele diese Karte zu Beginn deines Zugs offen vor dich aus.

Nimm die oberste Sonderkarte vom Ablagestapel und spiele sie. Lege anschließend beide Karten auf den Ablagestapel.

**Beende dann deinen Zug oder setze ihn gemäß den Anweisungen auf der gespielten Sonderkarte fort.**



## ZEITGEWINN

Spiele diese Karte am Ende der laufenden Runde, sobald die letzte Timer-Karte umgedreht worden ist. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Führe 1 zusätzliche Aktion durch (*nimm 1 Karte aus der Brieftasche, stecke 1 Karte in die Brieftasche oder kaufe 1 Ausweis*).

**Im Anschluss an diese Aktion endet die Runde sofort.**



## GEHEIMVERSTECK

Spiele diese Karte am Ende der laufenden Runde und lege sie offen vor dir ab.

Wähle 1 Karte aus deiner Hand und lege sie verdeckt unter die Karte Geheimversteck (*sie zählt nun nicht mehr zu deinem Vermögen und beeinflusst nicht, ob du schuldig oder unschuldig bist*).



## BANKOMAT

Spiele diese Karte am Ende der laufenden Runde und lege sie offen vor dir ab.

Wähle 1 der folgenden beiden Aktionen:

■ Lege 1 Geldschein deiner Wahl auf diese Karte – er zählt nun nicht mehr zu deinem Vermögen und beeinflusst nicht, ob du schuldig oder unschuldig bist.

■ Ziehe so lange Karten aus der Brieftasche, bis du 1 Geldschein gezogen hast. Behalte ihn – er beeinflusst deinen Vermögensstand und ob du schuldig oder unschuldig bist.



## WECHSELN

Spiele diese Karte am Ende der laufenden Runde und lege sie offen vor dir ab.

Lege 1 beliebigen Geldschein auf diese Karte und ändere dessen Währung. Der Wert der Karte bleibt gleich und beeinflusst deinen Vermögensstand und ob du schuldig oder unschuldig bist.



**TWIDDLE**  
- let's play! -

Die Community App für  
alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos herunterladen!



Game Agency:  
Forgenext



**forgenext**



**Herausgeber:**

Lifestyle Boardgames Ltd.  
©2017 All rights reserved.  
7-6 2<sup>nd</sup> Filyovskaya street,  
1<sup>st</sup> floor, hall III, room 6A,  
Moscow 121096, Russia  
Tel. +7 495 510 0539,  
mail@lifestyleltd.ru,  
www.LifeStyle-BoardGames.com

Autoren: Wilfried & Marie Fort  
Illustration: Oksana Dmitrienko  
Design: Anastasia Voropina

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

**Vertrieb:**

Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND  
www.hutter-trade.com

**HUCH!**



ERIK ZUM

