

## Spielregel

# Ausgefuchste Meisterdiebe



### ☞ Inhalt ☞

- 4 Fuchsmasken
- 8 Auftragskarten
- 24 Beutefiguren
- 5 Listfiguren
- 30 Eiermarker
- 1 Spielregel

### ☞ Ziel des Spiels ☞

Der berüchtigste aller Diebe, *Meister Reineke*, möchte sich eine Auszeit nehmen. Doch bevor er geht, sucht er unter den kühnsten Füchsen des Waldes seinen Nachfolger.

Wer sich als würdig erweisen will, muss im Auftrag des Meisterdiebes den benachbarten Bauernhof plündern. Der flinke Fuchs, der als Erstes **10 Eier** erbeutet, gewinnt und wird zum neuen **Meisterdieb**.

### ☞ Spielaufbau ☞

- Der untere Teil der Spielschachtel wird so auf dem Tisch platziert, dass ihn alle gut erreichen können. Die **Eiermarker** werden daneben abgelegt.
- Jeder nimmt sich eine der **Fuchsmasken** und setzt sie vorerst so auf, dass sie die Augen noch nicht verdeckt.
- Die 8 **Auftragskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben der Spielschachtel bereitgelegt.
- Die 24 **Beutefiguren** werden in die Schachtel (den Bauernhof) gelegt. Die **Listfiguren** (*Fuchs*, *Schlange* und *Hammer*) werden erst einmal beiseitegelegt. Dann wird der Schachteldeckel auf die Schachtel gelegt, sodass niemand deren Inhalt sehen kann.



### ☞ So wird gespielt ☞

• **3 Auftragskarten** werden vom Stapel gezogen und in einer Reihe offen auf den Tisch gelegt. Für jede abgebildete **Beutefigur** gibt es später ein Mal Punkte, es sollte also jeder Spieler versuchen sich diese zu merken. Nun wird der Deckel auf die Spielschachtel gelegt und der älteste Spieler schüttelt die Schachtel, um die **Beutefiguren** zu mischen. Anschließend setzen alle Spieler ihre Fuchsmasken so auf, dass sie nichts mehr sehen. Jeder legt eine Hand an den Rand der Spielschachtel, sodass jeder bei Spielstart die gleichen Chancen hat. Dann entfernt der Spieler, der die Schachtel zuvor geschüttelt hat, den Deckel und zählt bis drei, um die Runde zu beginnen.

• **Die Beute fangen:** Mit einer Hand (der „**Beutehand**“) muss **die Beute gefangen werden**, die zum Auftrag der aktuellen Runde passt. Man darf immer nur eine Figur auf einmal nehmen! Sobald man die Beute hat, die man wollte, legt man sie in seine andere Hand (den „**Sack**“). Es ist erlaubt, eine bereits gefangene Figur zurück in die Schachtel zu legen. Es ist nicht erlaubt, mehr als vier **Beute-** und/oder **Listfiguren** im Sack zu haben.

• **Den Auftrag beenden:** Sobald ein Spieler mindestens 3 **Beutefiguren** in seinem Sack hat, kann er „**STOPP!**“ rufen. Alle Spieler müssen innehalten und ihre Masken ablegen. Figuren in der Beutehand müssen zurück in die Schachtel gelegt werden.

#### Die Punkte zusammenzählen:

- **Pro Beutefigur im Sack**, die zu einem Auftrag passt, erhält man **1 Punkt**.
- **Pro Beutefigur im Sack**, die nicht zu einem Auftrag passt, verliert man **1 Punkt**.
- **Pro überflüssiger Beutefigur** (d. h., man hat mehr als 1 Figur der geforderten Sorte) im Sack verliert man **1 Punkt**.
- **Bei mehr als 1 Listfigur** im Sack verliert man **1 Punkt**.

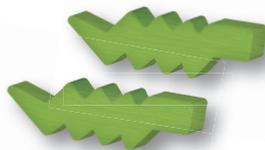
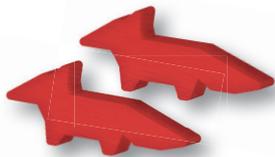
Für jeden Punkt erhält man 1 **Eiermarker**. Zur besseren Übersicht können drei 1er-Eiermarker in einen 3er-Eiermarker umgetauscht werden. Ein Spieler kann nie negative Punkte erhalten. Wer eine negative Punktezahl hat, erhält einfach keine Eiermarker.

Die **Beutefiguren** werden zurück in die Schachtel gelegt und eine neue Runde beginnt.

- In jeder neuen Runde werden **Auftragskarten** gezogen und die der vorherigen Runde damit verdeckt. Normalerweise werden 3 Karten gezogen, aber da es nur 8 **Auftragskarten** gibt, werden in jeder dritten Runde nur 2 Karten gezogen. Der jüngste Spieler wählt dann die Karte aus, die nicht verdeckt wird. Deren Auftrag gilt dann auch für die dritte Runde. Nach dieser Runde werden alle Karten gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.
- **Listfiguren:** **Listfiguren** machen die Jagd schwieriger. Sie kommen nach und nach ins Spiel. Pro Runde kann nur eine **Listfigur** im Sack eine Wirkung haben. Besitzt man mehrere, so hat keine der Listfiguren eine Wirkung.
- **Listfiguren hinzufügen:** Ab der zweiten Runde werden entsprechend den nachfolgenden Regeln neue **Listfiguren** hinzugefügt. Sie bleiben bis zum Ende im Spiel.

**RUNDE 2** Es werden 2 **Fuchs-Listfiguren** in die Spielschachtel gelegt. Beim Punktezählen erhält man für 1 **Fuchs** im Sack 1 Punkt.

**RUNDE 3** Es werden 2 **Schlange-Listfiguren** in die Spielschachtel gelegt. Mit 1 **Schlange** darf man 1 beliebige **Beutefigur** aus dem Sack eines Gegners stehlen, bevor die Punkte gezählt werden. Haben zwei Spieler **Schlangen**, stiehlt zuerst derjenige mit dem höheren Punktestand. Haben beide Spieler den gleichen Punktestand, stiehlt der ältere Spieler zuerst. **Listfiguren** dürfen nicht gestohlen werden!



**RUNDE 4** Es wird 1 **Hammer-Listfigur** in die Spielschachtel gelegt. Der **Hammer** beschützt seinen Spieler vor **Schlangen**. Niemand kann von einem Spieler mit **Hammer** stehlen.



## ♣ Spielende ♣

Das Spiel endet, sobald ein Spieler Eiermarker im Wert von 10 oder mehr Punkten gesammelt hat (15 bei erfahrenen Spielern). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der jüngste der am Gleichstand beteiligten Spieler.

## ♣ Credits ♣

**Autor:** Frédéric Vuagnat

**Spielentwicklung:** Frédéric Vuagnat, Antoine Davrou, Guillaume Gille-Naves und Rodolphe Gilbert

**Illustrationen:** Catell-Ruz

**Illustrationen der Masken:** Catell-Ruz und Ibealia Mademoiselle

**Produktionsmanagement:** Antoine Davrou

**Spiel- und Schachtelgestaltung:** Origames

**Künstlerische Leitung:** Igor Plouchine

**Deutsche Ausgabe**

**ORIGAMES**

**Übersetzung:** Jasmin Ickes

**Redaktion:** Sabine Machaczek

**Grafische Bearbeitung & Layout:** Marina Fahrenbach

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Unter Mitarbeit von:** Stefan Ausschill, Birte Bärmann, Niklas Bungardt, Ferdinand Köther, Oliver Kutsch



**Heidelberger  
Spieleverlag**



Besucht uns im Web:  
[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

©2015 SUPERLUDE. SUPERLUDE and its logo are trademarks of SUPERLUDE.

©2015 German version published by Heidelberger Spieleverlag.

Warning: This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for use by children under 36 months.  
THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 3 YEARS OF AGE OR YOUNGER. Made in China.